



=====

THE EFFECT OF THE SEQUENTIAL WHISPERING GAME ON LISTENING SKILL TEACHING FOR ISLAMIC JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN INDONESIA

أثر لعبة الهمس المتسلسل على تعليم مهارة الاستماع

لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية بتانجيرانج الجنوبية

**Azkiya Muharom Albantani¹, Mohd Zulfahmi Bin Mohamad²,
Afwa Uzna Fauziah³**

^{1 3} *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia*

² *Universiti Sultan Azlan Shah Perak, Malaysia*

Email Correspondent: azki@uinjkt.ac.id

Abstract

The researcher chose this title because of problems in listening skills learning activities, such as students have not been able to receive information or messages contained from a speaker, which is caused by a lack of vocabulary their inability to differentiate short and long sounds of letters in pairs. In addition, the students lack interest in learning, and the teacher chooses media and methods unsuitable for listening learning activities. This study aims to analyze the application of chain whispering games in teaching listening, analyze the effect of chain whispering on students' learning outcomes, and reveal the supporting and inhibiting factors in teaching this game. This quantitative research uses an experimental (pre-experimental) method with a one-group pretest-posttest design. The population in this study were students of class VIII at MTs Serpong, Tangerang Selatan and researchers took research samples of 33 students in class VIII. Researchers used data collection methods: pre-test and post-test, observation, and questionnaires. After the researcher gave the pretest and posttest to students, this study obtained an average pretest score of 53.48 and an average posttest score of 79.10, with the results of the effectiveness of the N-Gain pretest and posttest of language games on students' listening skills was 54.0 with the category enough. After the calculation, the table value is obtained at the 5% level, which is 0.943, and shows that the Zero Hypothesis (H_0) and the Alternative Hypothesis (H_a) are accepted.

It shows a significant effect between the series of whispering games on listening skills learning and student learning outcomes.

Keywords: *Learning Listening Skills, Language Games, Whispering Chains*

المقدمة

إن تعلم اللغة العربية كلغة أجنبية للناطقين بغيرها اليوم ليس من الأمر السهل. قد واجه الطلاب الإندونيسيون صعوبة حينما يتعلمون هذه اللغة التي اعتبرها بعض المجتمع من أصعب لغات العالم. أكثرهم يشعرون أن تعليم اللغة العربية صعبة ومخيفة، حيث أنهم مكلفون بحفظ المفردات والنصوص العربية، بإضافة إلى قلة استخدام وسائل التعليم المتنوعة فيؤثر ذلك على التعليم فيواجههم الصعوبة على فهم الدرس¹. جديرا بالذكر أن تعليم اللغة مهم جدا في حياة المجتمع اليومية كوسيلة تمنحهم القدرة على التعبير بالعربية². ويشمل تعلم اللغة العربية على مجموعة من الأنشطة التي تؤدي إلى هدف المعاونة على التواصل اللغوي³.

ترتبط مهارات تعليم اللغة العربية ارتباطا وثيقا بعملية التفكير التي تكوّن اللغة وتؤدي إلى هدفها. وهذه الأربعة هي أساس واحد، كقطعة شطرنجة واحدة هي الاستماع⁴. يستنتج الخبراء أن الاستماع هو أساس المهارات اللغوية الأخرى، ورأت بريهاتين أن "وقت الذي يقضيه في التواصل اليومي مقسم على النحو التالي: 50% للاستماع، 25% للتحدث، 15% للقراءة، 10% للكتابة. الأنشطة أكثر بالمقارنة مع

¹Hestingsih, Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Arab (ALADIN) Arabic Learning by Exploring) Dengan Konsep Petualangan Berbasis Android, *Jurnal Orbit*, Vol 14, No 3, 2018, h.139.

²Arif Widodo dkk, Thatbiq Ta'lim Mahaaratu Al-Kalaam Fii Al-Madrasah Al-Mutawasithah Manbaul Ihsaan, *Kilmstuna: Journal of Arabic Education*, Vol.1, No.01, 2021, h.2.

³غالي العالية، الوسائل التعليمية ودورها في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، مجلة علوم اللغة العربية وآدابها، المجلد 11، العدد 2، 2019، ص.166.

⁴ بشير راشد الزعي، مهارات الإستيعاب لدى طلبة اللغة العربية للناطقين بغيرها، (عمان: دار البداية، 2009)، ص.16.

نسبة الوقت تستخدم لأنشطة أخرى⁵. من الشرح السابق، لخص الباحثون أن مهارة الاستماع لها دور مهم في المهارات اللغوية، لأن الاستماع هو الوسيلة الأولى لاكتساب اللغة التالية. ومنه القدرة على كشف ما سمع بالكلام، والقراءة، والكتابة⁶ لتعلمي اللغة الأجنبية، خاصة لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية سيربونج، وتحتاج هذه المهارة إلى إتقان المادّة واستماع التعليم الذي تتوصل باللغة المستعملة.

ويوضح تارنجان (Tarigan)، أن الاستماع هو عملية الإنصات إلى الرموز المنطوقة بالتركيز والفهم والتقدير والتفسير للحصول على المعلومات والنقاط المحتوى أو الرسائل أو فهم معنى الاتصال الذي تم نقله من خلال الكلام. ويوضح سانتوسو (Santosa)، أن الاستماع هو وسيلة ومهارة وفن وعملية واستجابة وتجربة إبداعية. والاستماع عملية أصعب من السمع. فمتعلمي اللغة الأجنبية لا يحتاجون إلى فهم ما يسمعون، بل يحددون المعلومات أو المعنى المهم. مادة اللغة العربية في هذه المدرسة لازمة. لكن الطلاب لم يصلوا إلى حدّ أقصى في اشتراك تعليم اللغة العربية.

بناء على نتيجة المقابلة مع معلم اللغة العربية، أن تعليم اللغة العربية تم ممارسته جيدا. ووجد الباحثون مؤشرات التعليم في المدرسة المتوسطة الإسلامية سيربونج؛ أولا أن يستطيع الطلاب نطق (المفردات، الكلمة أو الجملة) نطقا سليما. ثانيا، أن يستطيعوا كتابة (المفردات، الكلمة أو الجملة) كتابة صحيحة. ثالثا، يستطيع الطلاب تطبيق ماتعلموا من اللغة في المعاملات اليومية. من مؤشرات الاستيعاب السابق في دراسة اللغة العربية يجب على الطلاب الوصول إلى استيعاب معيار كفاءة الحد الأدنى، ولكن بعضهم لم

⁵ Yulianah Prihatin, "Problematika Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Sastronesia*, Vol. 5 No. 3, 2017, h.47.

⁶ Muhammad Fathoni, Pembelajaran Maharah Istima', *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, Volume 1, Nomor 1, Juni 2018, h. 200.

يصلوا إلى معيار كفاءة الحد الأدنى بسبب بعض المشاكل. المشكلات في تعليم اللغة العربية التي تواجه تعلم مهارة الاستماع، أهمها العوامل الداخلية والعوامل الخارجية. فالعوامل الداخلية من المشكلات في تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة على مهارة الاستماع⁷؛ أولاً، قلة المفردات ومعانيها التي يمتلكها الطلاب ويتمثل ذلك في صعوبة فهم الدرس وهم لم يتلفظوا المفردات لفظاً سليماً، لا يستطيع الطلاب أن يربط بين الرموز المنطوقة والمكتوبة، وليس لهم القدرة على تطبيقها واستعمالها في المعاملات اليومية. ثانياً، أنّ بعض الطلاب لا يستطيعون أن يميزوا بين أصوات الحروف المتجاورة في النطق والمتشابهة في الصوت. ثالثاً، أنّهم لا يستطيعون أن يبيّنوا الحركات الطويلة والقصيرة. رابعاً، قلة الثقة بالنفس لدى الطلاب، ويتمثل ذلك في الشعور بالخوف من الخطأ في شرح كلمات شفها وكتابياً. خامساً، انخفاض اهتمام الطلاب وميولهم ودوافعهم في تعليم مهارة الاستماع حتى لا يصلوا إلى غاية التعلم. بينما العوامل الخارجية من المشكلات في تعليم اللغة العربية على مهارة الاستماع أولاً، قلة اجتماع لتعليم اللغة العربية في هذه المدرسة التي تعقد مرة واحدة فقط في الأسبوع. ثانياً، عدم امتلاك المرافق الكافية لترقية تعليم اللغة ونتائج تعلم مهارة الاستماع. ثالثاً، عدم لجوء المعلم إلى استخدام طرق التعليم الجيدة والمتنوعة في تعليم الاستماع مما جعل التعليم ممل للطلاب.

هذا ما يجعل الطلاب يشعرون ويظنون أن اللغة العربية درسٌ ممل وصعب. بناء على الملاحظة في هذه المدرسة، يطبق المدرس طريقة القواعد والترجمة أو الطريقة السمعية الشفوية. مما أفقد تعليم اللغة العربية وتعليم مهارة الاستماع على وجه الخصوص رونقه وتأثيره. حيث نبغ عنه شعور الطلاب بالملل أثناء دروس الاستماع. في هذا الصدد، أن الجانب الذي يحدد نجاح تعليم اللغة العربية وخاصة مهارة الاستماع هو وسيلة أو طريقة

⁷ سيف الأنام، مشاكل التوجيه والإرشاد وجهود التحسين الإسلامي في قسم التربية اللغة العربية، اهتمام، المجلد 2، العدد 1، 2019.

مسلية للفت انتباه الطلاب كلعبة مناسبة مثلاً⁸، أحدها هي لعبة الهمس المتسلسل. بناء على هذا الواقع يجب إجراء تحسينات باستخدام هذه اللعبة كطريقة تعليم مهارة الاستماع. والألعاب اللغوية هي من إحدى الوسائل التي يلجأ إليها المعلم لجعل التعليم مسليا وبعيدا عن الملل لأن في عملية التعليم تشترك فيها الحواس الخمس كالسمع والبصر، والشم، والذوق واللمس كل أو بعض لتطوير القدرة على استماعهم⁹. لعبة لغوية هي طريقة تعلم اللغة من خلال اللعب. هي ليست نشاطا إضافيا للتمتع فقط، لكن نوع من التعليم وتصل لعبة إلى غاية التعلم. لعبة لغوية التي يستخدمها المعلم في الفصل، ستغير ظروف الفصل وتخلق جوا جديدا من المرح في التعليم، فمن شأنها تخفيف صعوبة المادة و الملل في التعليم¹⁰.

وفي هذا البحث سنتطرق إلى استخدام اللعبة اللغوية في مهارة الاستماع ولاسيما الهمس المتسلسل، وفكرة اللعبة هي عبارة عن تقسيم الطلاب إلى عدة مجموعات تتكون من 6-8 طالب. و يهمس المعلم الكلمات أو الجمل التي تظهر للطلاب الأول في كل مجموعة. ثم يهمس الطلاب وراءهم حتى النهاية، أسرع مجموعة و صحيح الأجوبة من يفوز. بالإضافة إلى تطويرهم المعرفية، فإنه يبني قيمة عاطفية بينهم من الشعور بمسئولية أنفسهم و الآخرين¹¹.

⁸ رزانبا فطري فيردايانتي، مشكلات تعلم مهارة الكلام والحلول عليها لدى طلبة الفصل الدراسي الثالث بقسم الأدب العربي جامعة مالانج الحكومية: دراسة تحليلية وصفية، العربي، المجلد 2، العدد 1، 2018.

⁹ عارف ودودو، "اللعبة اللغوية النموذجية في تعليم الكتابة"، مجلة البيان، المجلد 11، العدد 1، 2019، ص.113.

¹⁰ Ahmad Arifin, *Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab*, Jurnal An-Nabighoh, Vol.19, No.2, 2017.

¹¹ Eka Utari Handayani, "Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Istima Dan Kaloam Siswa Kelas VIII Mts Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta", *Jurnal Edulab*, Vol.4 No.1 2019, h.4.

منهج البحث

بحث كمي، وهو البحث الذي يتم جمع البيانات وتحليلها بناء على التحليل الإحصائي ويستعمل الباحثون دراسة تجريبية. في هذه الدراسة، استخدم الباحثون منهجا كميًا. في هذا التصميم استخدم الباحثون الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة (one group pretest-posttest). يهدف هذا البحث إلى معرفة أثر لعبة الهمس المتسلسل في تعليم مهارة الاستماع لدى تلاميذ الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية سيربونج بإندونيسيا.

قام الباحثون بأسلوب جمع البيانات كما يلي؛ (1) قام الباحثون بتوزيع الاختبارات لمعرفة قدرة الطلاب على تعليم مهارة الاستماع قبل استخدام الهمس المتسلسل وبعد استخدامه. (2) وقام بالملاحظة في عملية تعليم اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الاستماع في الصف الثامن من هذه المدرسة. ويستخدم الباحثون أسلوب المعادلة الارتباطية لطريقة تحليل البيانات. وأما تصنيف البيانات المنتج الارتباط (Product Moment) فهو أسلوب لإيجاد ارتباط بين متغيرين يتم استخدامه غالبًا.

وبعد أن قام الباحثون بتحليل البيانات قدمت فرضيتين، هما الفرضية البديلة (H_a) والفرضية الصفرية (H_o)، فكما يلي: (1) الفرضية البديلة (H_a): يوجد أثر دال إحصائيا لوسيلة لعبة الهمس المتسلسل في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الثامن (الثالث) بالمدرسة. (2) الفرضية الصفرية (H_o): لا يوجد أثر دال إحصائيا لوسيلة لعبة الهمس المتسلسل في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الثامن (الثالث) بالمدرسة.

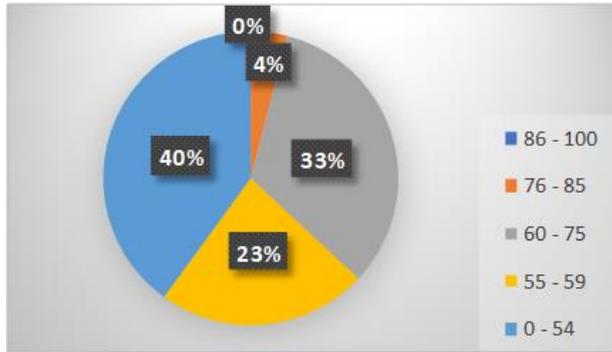
نتائج البحث ومناقشتها

وجد الباحثون أن نتائج الطلاب بعد أن تمّ الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ووصف الباحثون نتائج الاختبار كالاتي:

نتائج الاختبار القبلي

وزع الباحثون الاختبار القبلي لدى الطلاب لمعرفة قدراتهم على فهم الاستماع خصوصا قبل استخدام لعبة الهمس المتسلسل. والاختبار يتكون من 20 سؤالاً من خيارات متعددة.

نسبة مئوية عن نتائج الطلاب في الاختبار القبلي



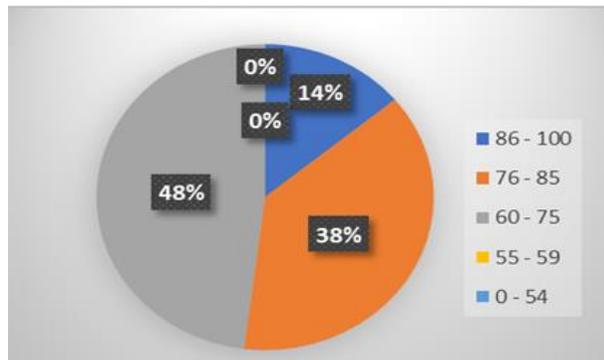
بناء على الجدول السابق، عرف الباحثون أن خمسة عشر طالبا حصلوا على الدرجة بين أقل من 54 أو 40 %، وتقديرها راسب. وسبعة طلاب حصلوا على الدرجة بين 55 - 59 أو 23 %، وتقديرها ضعيف. وعشرة طلاب حصلوا على الدرجة بين 60 - 75 أو 33 %، وتقديرها مقبول. ثم طالب واحد حصل على الدرجة بين 76 - 85 أو 4 %، وتقديرها جيد. من درجة الاختبار القبلي، وجد الباحثون أن متوسط درجة الاختبار القبلي هي 53،48. نتائج هذا الاختبار القبلي تتماشى مع الدراسة السابقة التي وجدت متوسط درجة هي 60. عرف الباحثون بأن احد عشر طالبا حصلوا على الدرجة 89 %، وتقديره ضعيف. ثلاثة طلاب حصلوا على الدرجة 0،6 %، وتقديرها

مقبول. خمسة طلاب حصلوا على الدرجة 10 % وتقديرها جيد. ثم طالبان اثنان حصلا على الدرجة 0,4 %، وتقديرها جيد جدا¹². وفي هذا البحث يوضح على أن قدرة الطلاب ضعيفة بنفس القدر قبل إعطاء العلاج وأما بعد إعطاء العلاج فزادت قدرة الطلاب.

وسبب قلة قدرة الطلاب على مهارة الاستماع الذي أجراه هرموان في البحث جوو جونغسيح هو ثمانية أسباب كالتالي: عامل جسمانيّ، نفسيّ، خبرة، هيئة، تحفيز، جنس وبيئتها الطلاب¹³. توجد دليلا أن قلة قدرة الطلاب على هذه المهارة أكثر من عامل نفسيّ، هيئة، تحفيز، وبيئة. المثال: لا يستجيبون ولا ينتبهون جيدا للدروس المعطاه، بعضهم من المفردات، بعضهم لا يفهمون طريقة اللعبة، نقص التركيز في التعلم¹⁴.

وزع الباحثون الاختبار البعدي على الطلاب يعني لمعرفة قدرتهم على فهم الاستماع خصوصا بعد استخدام لعبة الهمس المتسلسل. والاختبار أيضًا يتكون من 20 سوالا من خيارات متعددة.

سبة مئوية عن نتائج الطلاب في الاختبار البعدي



¹² Delia Putri, "Penerapan Metode Game "Bisik Berantai" Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar, *Indonesian Journal of Basic Education*, Vol.1 No.2 2018, h.216.

¹³ Juju Juangsih, "Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang dan Pengajarannya", *Jurnal Wabana Didaktika*, Vol.15 No.2 2017, h.14-16.

¹⁴ Delia Putri, "Penerapan Metode Game "Bisik Berantai" Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar, h.218. Lihat juga Mutiara Ernanda Putri dan Nurmaniah, "Pengaruh Bermain Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Salsabila Kecamatan Medan Marelan", *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, Vol.7 No.1 2021, h.39.

تبين بأن خمسة عشر طالبا حصلوا على الدرجة بين 60 – 75 أو 48 %، وتقديرها مقبول. وأحد عشر طالبا حصلوا على الدرجة بين 76 – 85 أو 38 %، وتقديرها جيد. ثم سبعة طلاب حصلوا على الدرجة بين 86 – 100 أو 14 %، وتقديرها جيد جدا. وأما نتائج الاختبار البعدي فهي مناسبة لنتائج البحث لبوتري الذي وجد فيه متوسط درجة هي وجدت متوسط درجة هي 74،28. عرف الباحثون بأن طالبان اثنان حصلوا على الدرجة 4 %، وتقديره ضعيف. ثلاثة طلاب حصلوا على الدرجة 6 %، وتقديرها مقبول. ثمانية طلاب حصلوا على الدرجة 45 % وتقديرها جيد. ثمانية طلاب حصلوا على الدرجة 45 %، وتقديرها جيد جدا. وفي هذا البحث يوضح على أن قدرة الطلاب جيدة بنفس القدرة بعد إعطاء العلاج فزادت قدرتهم. ولذلك زادت قدرات مهارة الاستماع لدى الطلاب، خاصة باستخدام لعبة الهمس المتسلسل، هذا الحال يتناسب أيضا مع دراسة بوتري أن قدرات الطلاب زادت في تعليم مهارة الاستماع باستخدام لعبة الهمس المتسلسل¹⁵.

من نتائج الاختبار البعدي الذي تم إجراؤه، يظهر أن قدرة الطلاب على الاستماع تزداد بسبب العوامل التي تؤثر عليها. وفقا ليريس وصفى هي الأدوات المستخدمة في تعلم الاستماع، خلق بيئة جيدة يعني بيئة تدعم التعلم حتى تنفيذ التعلم بفاعلية سواء من قبل الأصدقاء أو المعلمين، تجارب جديدة عند استخدام لعبة كوسيلة تعليمية بينما يركز الطلاب على شرح المعلم فيما يتعلق بالمواد التعليمية وتقسيم جيد لوقت التعلم¹⁶. هذا العامل تناسب مع الأهداف في تطبيق لعبة الهمس المتسلسل لتحقيق تعليم ونتائج الطلاب جيدا، كمايلي: زيادة الحب في تعلم حتى ترقية التركيز والذكاء والعاطفة،

¹⁵ Delia Putri, “Penerapan Metode Game “Bisik Berantai” Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar, *Indonesian Journal of Basic Education*, Vol.1 No.2 2018, h.216.

¹⁶ Yaris Eka Rachman Tatang dan Shofa Musthofa Khalid, “Faktor-Faktor Penghambat Dalam Memahami Bahasa Arab”, *Jurnal El- Ibtikar*, Vol.10 No.1 2021, h.42.

الاجتماعية، ممارسة لتأهيل المفردات الفعلية بدأ من البسيطة و ممارسة مهارة اللغة (الاستماع) خاصة وكذلك المهارات الأخرى¹⁷.

الفرق بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي (N-Gain)

استخدم الباحثون N-Gain لمعرفة مقدار الزيادة في قدرة الطلاب قبل العلاج وبعده. يتم الحصول على هذا N-Gain من الفرق بين متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي. أما حساب N-Gain في المجموعة التجريبية. بناء على الجدول السابق، عرف الباحثون أن الفرق بين درجات الاختبار القبلي والبعدي ينتج عنه قيمة اكتساب N-Gain التي تفيد في معرفة المقارنة بين درجات الاختبار القبلي والبعدي لفئة البحث. نتائج الحساب كما يلي:

نتيجة الاختبار البعدي - نتيجة الاختبار القبلي

ن.غ: أعلى نتيجة - نتيجة الاختبار القبلي

ن.غ: 53,48 - 79,10

53,48 - 100

ن.غ: 25,62

46,52

ن.غ: 0,54

معيار الدرجة والنتيجة N-gain¹⁸

مستوى الدرجة	نتيجة N-gain
--------------	--------------

¹⁷ حيمة الاستقامة وزيا حنينة الهداية، "تطبيق اللببتين "همس الفعل" و "العَدّ والتصفيق" في المدرسة المتوسطة الحكومية فلوس غرضفا بايووانجي، المعيار، ط.3 ع.1 2020، ص.79.

¹⁸ Sugeng Lukito Yuwono, *Asyiknya Mengajar Sains Di Kelasku (Berbagi Pengalaman Mengajar)*, (Bandung: Tata Akbar 2020, hal. 56.

جيد	$g > 0,7$
متوسط	$g > 0,3 - 0,7$
ضعيف	$g < 0,3$

بناء على الحساب السابق، تبين لنا تحليل الفرق بين درجات الاختبار القبلي والبعدي ينتج عنه قيمة اكتساب $N-Gain$. وكان متوسط درجات الاختبار القبلي 54,84 ومتوسط درجات الاختبار البعدي 79,10 بمتوسط اكتساب $N-Gain$ 0,54. بعد تحديد اكتساب $N-Gain$ ، يقوم الباحثون بتصنيف القيمة التي تم الحصول عليها عن معيار الدرجة والنتيجة. ومن اكتساب $N-Gain$ 0,54 مصنفة وتقديرها متوسط. تخلص أن لعبة الهمس المتسلسل التي تم تطبيقها لها تأثير جيد على تعلم اللغة العربية. نتائج هذا الاختبار مناسبة مع البحث الذي أجراه نوفيتا ورمضاني أن هناك أثر استخدام الوسائل التعليمية في ترقية قدرة الطلاب في تعلم اللغة العربية واكتساب بنتيجة 0,6 وهناك اختلاف في نتائج التعلم¹⁹.

تحليل نتائج البيانات وتفسيرها

تحليل البيانات

الاختبار الفرضي قام الباحثون بإجراء الحساب للحصول على رقم مؤشر الارتباط (r_{xy}) . ولكن قبل ذلك قدم الباحثون في هذا البحث فرضيتين هما الفرضية الأصلية (H_0) والفرضية البديلة (H_a) كما يلي:

¹⁹ Lina Novita, Elly Sukmanasa, Mahesa Yudistira Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD, *Indonesian Journal of Primary Education*, vol 3 no 2, 2019, h.68. See again Eka Putri Ramdhani, Fitrah Khoirunnisa, dan Nur Asti Nadiah Siregar, "Efektivitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia", *Journal of Research and Technology*, vol 6 no 1, 2020, h. 165.

1. الفرضية البديلة (H_a): يوجد أثر دال إحصائيا لوسيلة لعبة الهمس المتسلسل في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الثامن (الثالث) في هذه المدرسة.
 2. الفرضية الصفرية (H_0): لا يوجد أثر دال إحصائيا لوسيلة لعبة الهمس المتسلسل في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الثامن (الثالث) في هذه المدرسة.
- ونتيجة الجمع على رقم مؤثر الارتباط (r^{xy}) التي قام الباحثون بإجراء جدول الحساب فهو كما يلي:
- بناء على اختبار البيانات المنتج الارتباط (*Product Moment*) باستخدام SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 26 للمساعدة في اختبار، يتم الحصول على البيانات في الجدول التالي:

²⁰ اختبار الارتباط (*Product Moment*)

→ Correlations

Correlations

		Bisik berantai	Hasil belajar
Bisik berantai	Pearson Correlation	1	.943**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	33	33
Hasil belajar	Pearson Correlation	.943**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	33	33

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

²⁰ Data Hasil Uji Korelasi Pearson, diolah menggunakan SPSS

درجات معامل الارتباط

مستوى الدرجة الارتباطية	مدى المعامل
ضعيف جدا	199,0 – 0
ضعيف	399,0 – 200,0
متوسط	599,0 – 400,0
قوي	799,0 – 600,0
تام	1 – 800,0

بناء على الجدول السابق، أن قيمة (*2-tailed*) *sig.* بين استخدام لعبة الهمس المتسلسل على مهارة الاستماع (x) ونتائج التعلم (y) هو $0,000 < 0,05$. تخلص أن الفرضية الصفرية (H_0) مرفوض وقبول الفرضية البديلة (H_a) بمعنى أن يوجد أثر دال إحصائيا أو أثر معنويا بين لعبة الهمس المتسلسل في تعليم مهارة الاستماع ونتائج التعلم.

تم الحصول على نتائج حساب الارتباط السابق بأن قيمة *r_{hitung}* المحسوبة أكبر من جدول *r_{tabel}* يعني على نتيجة ($0,943 < 0,344$) عند مستوى معنوي قدرة 5 %، ثم تم رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a). تخلص إلى أنه يوجد أثر دال إحصائيا أو أثر معنوي بين لعبة الهمس المتسلسل في تعليم مهارة الاستماع ونتائج التعلم. وحصلت نتائج الحساب على شعاع $0,943$ والذي يتراوح في مستوى الدرجة الارتباطي بين $1 - 800,0$ تقديرها أثر تام بين متغير لعبة الهمس المتسلسل ومتغير نتائج التعلم. نتائج هذا الاختبار تتماشى مع الدراسة السابقة التي وجدت نتائج الحساب على شعاع $0,377$. عرف الباحثون أن حصلوا على علاقة وحصلت في مستوى الدرجة الارتباطية $0,200 - 0,400$ تقديرها ارتباط منخفض²¹.

²¹ Rifati Hanifah, "Pengaruh Keterampilan Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MTSN 25 Jakarta", (Jakarta: Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020),h.86.

علاوة على ذلك، يتم حساب (r^2) *Koefisien Determinasi* للكشف على مقدار التأثير بين المتغير X (لعبة الهمس المتسلسل) وأثره المتغير Y (نتائج تعلم مهارة الاستماع)، كما يلي:

$$\begin{aligned}KD &= r^2 \times 100\% \\KD &= 0,943^2 \times 100\% \\KD &= 0,889249 \times 100\% \\KD &= 88\%\end{aligned}$$

بناء على الحساب السابق، فإن معامل التحديد هي 88 %، يعني أن تأثير لعبة الهمس المتسلسل في تعليم مهارة الاستماع هو 88 % بينما 12 % يتأثر بمتغيرات أخرى غير واردة في هذه الدراسة. يتأثر بمتغيرات أخرى إلا لعبة الهمس المتسلسل على نجاح تعليم مهارة الاستماع هي العوامل النفسية للطلاب، وهي اهتمام الطلاب في اتباع التعلم وقلة الملل عند التعلم، والعوامل البدنية الجيدة لهم، والعوامل التجريبية للطلاب على لعبة الهمس المتسلسل²².

تفسير البيانات

من البيانات السابقة تبين أن هناك أهمية الألعاب اللغوية في دروس اللغة. والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا الدارسين على مواصلة الجهود ومساعدتها وتحقق غرض التعلم²³. استخدم الباحثون اللعبة اللغوية (الهمس المتسلسل) في تعليم مهارة الاستماع. ومن البيانات السابقة أيضاً، وجدت نتيجة اختبار صحة الاستبيان بأن استخدام لعبة الهمس المتسلسل تكون قيمة الارتباط 0,355. بناء على الخلاصة أن الأسئلة الاستبائية رقم 9 و12 و16 و19 أقل من *r tabel* ثم اعتبار ذلك الأرقام غير

²² Masrupi, "Peningkatan Kemampuan Menyimak Dengan Metode Intergratif Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Membaca*, Vol.4 No.1 2019, h.30-31.

²³ ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، (الرياض: دار المريخ،

صحيحة. والأرقام الأخرى لها قيمة أكبر من T_{tabel} ثم اعتبار ذلك الأرقام الاستثنائية صحيحة. والأسئلة التي تم اعتبارها صحيحة هي 21 سؤالاً.

بناء على البيانات السابقة أيضاً، تبين بأن لمعرفة نتيجة مقدار الزيادة في قدرة الطلاب قبل العلاج وبعده باستخدام $N-Gain$ تعرف من اكتساب $N-Gain$ 0,54 مصنفة وتقديرها متوسط. تخلص إلى أن لعبة الهمس المتسلسل التي تم تطبيقها لها تأثير على تعلم اللغة العربية. نتائج اختبار الفرضيات للحصول على نتائج حساب الارتباط السابق بأن قيمة T_{hitung} المحسوبة أكبر من جدول T_{tabel} يعني على نتيجة $(0,344 < 0,943)$ عند مستوى معنوي قدرة 5%. وحصلت نتائج الحساب على شعاع 0,943 والذي يتراوح في مستوى الدرجة الارتباطي 800,0 - 1 تقديرها أثر تام بين متغير لعبة الهمس المتسلسل ومتغير نتائج التعلم. ولمعرفة التفسير من مقدار تأثير بين متغيرين لابد أن تعرف درجة $Koefisien Determinasi$ باستخدام القانون:
$$.88 = 0,889249 \times 100\% = 0,943^2 \times 100\% = r^2 \times 100\%$$

بناء على نتائج البحث السابقة، يلخص الباحثون أن استخدام لعبة الهمس المتسلسل في تعليم مهارة الاستماع يوجد أثر دال إحصائياً. أن تأثير لعبة الهمس المتسلسل في تعليم مهارة الاستماع هو 88% بينما 12% يتأثر بمتغيرات أخرى غير واردة في هذه الدراسة. وهذا البحث يحقق إمكانية استخدام لعبة الهمس المتسلسل لتعليم اللغة العربية على جميع المستويات في هذه المدرسة أو أي مدرسة أخرى. تساعد لعبة الهمس المتسلسل على خلق جو تعليمي مفعم بالمرح والنشاط وعدم الملل ويسهل فهم الدروس للطلاب.

نتائج التمرينات

بناء على نتائج اختباري قبلي السابق، عرف الباحثون أن خمسة عشر طالبا حصلوا على الدرجة بين أقل من 54 أو 40 %، وتقديرها راسب. وسبعة طلاب حصلوا على الدرجة بين 55 - 59 أو 23 %، وتقديرها ضعيف. وعشرة طلاب حصلوا على الدرجة بين 60 - 75 أو 33 %، وتقديرها مقبول. ثم طالب واحد حصل على الدرجة بين 76 - 85 أو 4 %، وتقديرها جيد. من درجة الاختبار القبلي، وجد الباحثون أن متوسط درجة الاختبار القبلي هي 53،48. على قيمة متوسطة من الاختبار القبلي حصل عليها الطلاب على تقدير راسب. تم تطبيق لعبة الهمس المتسلسل في مرحلة التمرينات الأولى و التمرينات الثانية باعتباره رفيق تقييم التعلم.

التمرين الأول

وزع الباحثون التمرين الأول لدى الطلاب باستخدام لعبة الهمس المتسلسل لمعرفة قدراتهم على فهم الاستماع خصوصا بعد استخدام لعبة الهمس المتسلسل.

تفسير نتائج الطلاب باستخدام اللعبة الهمس المتسلسل

في تعليم مهارة الاستماع في التمرين الأول

الرقم	مدى الدرجات	التقدير	التكرار	النسبة المئوية
1	100 - 86	جيد جدا	0	0 %
2	85 - 76	جيد	6	12 %
3	75 - 60	مقبول	12	40 %
4	59 - 55	ضعيف	0	0 %
5	أقل من 54	راسب	15	48 %
مجموع النتائج			1780	
متوسط			53،93	

بناء على الجدول السابق، تبين بأن خمسة عشر طالبا حصلوا على الدرجة بين أقل من 54 أو 48 % تقديرها راسب. واثنان عشر طالبا حصلوا على الدرجة بين 60 - 75 أو 40 %، وتقديرها مقبول. ثم ستة طلاب حصلوا على الدرجة بين 76 - 85 أو 12 %، وتقديرها جيد. وأما نتائج التمرين الأول تتماشى مع الدراسة السابقة في دوره الأول التي وجدت متوسط الدرجة هي 63،80. عرف الباحثون بأن ستة طلاب حصلوا على الدرجة 77،4 %، وتقديرها ضعيف. خمسة طلاب حصلوا على الدرجة 10 %، وتقديرها مقبول. ستة طلاب حصلوا على الدرجة 12 % وتقديرها جيد. ثلاثة طلاب حصلوا على الدرجة 0،6 %، وتقديرها جيد جدا²⁴. وفي هذا البحث يوضح على أن قدرة الطلاب مقبولة فزادت نتائجهم من الاختبار القبلي. ولذلك زادت قدرات مهارة الاستماع لدى الطلاب، خاصة عند استخدام لعبة الهمس المتسلسل، وهذا الحال يتناسب أيضا مع الدراسات السابقة، زادت قدرات الطلاب في تعليم مهارة الاستماع باستخدام لعبة الهمس المتسلسل. من نتائج التمرين الأول الذي تم إجراؤه، كان هناك عدد من الجوانب التي تمت ملاحظتها وحصولها في هذا البحث، هي بدأ الطلاب على اهتمامهم في التعلم الجيد، بعض الطلاب لم يفهموا على تطبيق طريقة لعبة الهمس المتسلسل، قلة جدية بعض الطلاب في التعلم²⁵.

التمرين الثاني

وزع الباحثون التمرين الثاني بعد التمرين الأول لدى الطلاب باستخدام لعبة الهمس المتسلسل لمعرفة قدراتهم على فهم الاستماع خصوصا بعد استخدام لعبة الهمس المتسلسل مرارا.

²⁴ Delia Putri, "Penerapan Metode Game "Bisik Berantai" Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar, *Indonesian Journal of Basic Education*, Vol.1 No.2 2018, h.216.

²⁵ Observasi penelitian yang dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan bantuan rekan kerja.

تفسير نتائج الطلاب باستخدام لعبة الهمس المتسلسل
في تعليم مهارة الاستماع في التمرين الثاني

الرقم	مدى الدرجات	التقدير	التكرار	النسبة المئوية
1	100 – 86	جيد جدا	6	% 12
2	85 – 76	جيد	6	% 12
3	75 – 60	مقبول	12	% 42
4	59 – 55	ضعيف	0	% 0
5	أقل من 54	راسب	9	% 34
		مجموع نتائج		
		2140		
		متوسط		
		64,84		

بناء على الجدول السابق، تبين بأن تسعة طلاب حصلوا على الدرجة بين أقل من 54 أو 48 % أو 34 % تقديرها راسب. واثنان عشر طالبا حصلوا على الدرجة بين 60 - 75 أو 42 %، وتقديرها مقبول. ثم ستة طلاب حصلوا على الدرجة بين 76 - 85 أو 12 %، وتقديرها جيد. ثم ستة طلاب حصلوا على الدرجة بين 76 - 85 أو 12 %، وتقديرها جيد جدا. وأما نتائج التمرين الثاني تتماشى مع الدراسة السابقة التي وجدت في دوره الثاني متوسط درجة هي وجدت متوسط درجة هي 74,28. عرف الباحثون بأن طالبان حصلا على الدرجة 4 %، وتقديرها ضعيف. ثلاثة طلاب حصلوا على الدرجة 6 %، وتقديرها مقبول. ثمانية طلاب حصلوا على الدرجة 45 % وتقديرها

جيد. ثمانية طلاب حصلوا على الدرجة 45 %، وتقديرها جيد جدا²⁶. وفي هذا البحث يوضح على أن قدرة الطلاب مقبولة فزادت نتائجهم من التمرين الثاني. ولذلك زادت قدرات مهارة الاستماع لدى الطلاب، خاصة عند استخدام لعبة الهمس المتسلسل، هذا الحال يتناسب أيضا مع الدراسات السابقة، زادت قدرات الطلاب في تعليم مهارة الاستماع باستخدام لعبة الهمس المتسلسل. من نتائج التمرين الثاني الذي تم إجراؤه، كان هناك عدد من الجوانب التي تمت ملاحظتها وحصولها في هذا البحث، هي استجابة الطلاب وانتباههم الجيد عند التعلم، فقد فهموا كيفية تطبيق لعبة الهمس المتسلسل، تركيز الطلاب في التعلم، ونشاطهم عند استخدام لعبة الهمس المتسلسل²⁷.

العوامل الداعمة والمثبطة لاستخدام لعبة الهمس المتسلسل في هذه المدرسة

بناء على ملاحظة الباحثين في هذه المدرسة، وجدت بعض العوامل الداعمة والمثبطة لاستخدام لعبة الهمس المتسلسل في تعليم مهارة الاستماع، وهي:

العوامل الداعمة

الطلاب

يكون لدى الطلاب دافع كبير عند التعلم باستخدام لعبة الهمس المتسلسل لأنهم وقفوا لمدرس اللغة العربية أثناء المقابلة، لم يستخدم الطلاب الوسيلة أو اللعبة الأخرى إلا الكتب المدرسية في عملية التعليم²⁸ وأكثرهم يعرفون هذه اللعبة من خبرتهم عند الصغير. اللعبة اللغوية توظف بعض العمليات العقلية الفرحية مثل التخمين لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وقاله ج. جيبس إنها نشاط يتم بين الدارسين، متعاونين أو متنافسين

²⁶ Delia Putri, "Penerapan Metode Game "Bisik Berantai" Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar, *Indonesian Journal of Basic Education*, Vol.1 No.2 2018, h.216.

²⁷ Observasi penelitian yang dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan bantuan rekan kerja.

²⁸ Hasil wawancara dengan ustdzah Dewi Ratnasari, S.Pd, Guru Bahasa Arab MTS Serpong Pada Tanggal 10 Januari 2022.

للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية²⁹. اللعبة اللغوية هي وسيلة ممتعة ومفرحة للطلاب بحيث تثير فضولهم وحماسهم للتعلم. وهذا يتوافق برأي سويطنو في بحثه عريف أحمد، أنه يجب على التعليم أن يكون مفرحاً و ممتعاً، لأنه قادر على جذب التعلم، ويحقق التركيز ويزيد من تحفيز الطلاب لمواصلة التعلم³⁰. يستخدم الباحثون الطريقة القادمة عند التعليم وبالتالي، يزيد من نشاط الطلاب عند التعلم باستخدام لعبة الهمس المتسلسل.

المعلم

قدرة المعلم على استخدام وسائل وطرق التعليم الجيد تتناسب مع احتياجات الفصل تحقق عملية تعليمية ونتائجها جيدة، عالية الجودة، والعكس صحيح. إذا ما لم يتم استخدام الوسائل والطرق المناسبة فلن يستقبل الطلاب المعلومات المنقولة بشكل جيد أيضاً ويقلل ذلك من جودة التعلم نفسه³¹. ووجود معلم ذو كفاءة سيخلق حتماً جواً تعليمياً جديداً في أي الفصل. الحماس والأساليب التعليمية الحديثة والمتنوعة من شأنها أن يزيد من حماسة ونشاط الطلاب وميولهم للتعلم. ويجعل الفصل مفعماً بالنشاط والحيوية دون الملل.

الوقت والتسهيلات

لعبة الهمس المتسلسل هي لعبة عملية وسهلة. تسهل على المعلم التعليم لأن وقت التعلم المتاح هو ستون دقيقة فقط يمكن استخدامه لممارسة مهارة الاستماع للطلاب

²⁹ ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، (الرياض: الملكة العربية السعودية، 1983)، ص.13.

³⁰ Arifin Ahmad, "Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.9 No.2 2017, h.76.

³¹ Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa", *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, Vol.11 No.1 2017, h. 10.

بمجموعات وتناوب في الفصل. الأداة المستخدمة في هذه اللعبة فهي ورقة تحتوي على
جمل أو مفردات عربية³².

العوامل المثبطة

الطلاب

بعض الطلاب من المدارس الحكومية لم يدرسوا اللغة العربية من قبل. بعضهم لا يقرأ
القرآن في بيئته المنزلية، فإن بعضهم لا يعرف الاختلاف في أصوات الحروف الهجائية. وفي
المدرسة يتكلم الطلاب باللغة الإندونيسية واللغة السنوية في الفصل أثناء دروس اللغة
العربية. وأما العوامل المثبطة الخارجية هي حالة البيئة الاجتماعية والمدرسية للطلاب³³.
بالإضافة إلى ذلك، قلة ميولهم وتحفيزهم لاعتقادهم بأن دروس اللغة العربية مملة ويصعب
تعلمها في الفصل.

المعلم

قلة كفاءة معلم اللغة العربية وعدم المامه بالوسائل الحديثة والمتنوعة لتعليم الاستماع
في الفصل وغالبا مايلجأ إلى استخدام الطرق التقليدية منها طريقة المحاضرة، بحيث بعض
الطلاب يشعرون بالملل المسبب بعدم إعجابهم واهتمامهم بدروس اللغة العربية³⁴.

الوقت والتسهيلات

لاتزال المرافق التعليمية محدودة في هذه المدرسة مثل مكبر الصوت في الفصل، لذلك
عند استخدام الاختبار القبلي والبعدي يجب على المعلم إعداد الصوت الخاص بهم. تعليم
اللغة العربية يحتاج إلى وقت طويل خاصة لعبة اللغة العربية تستغرق الوقت مرارا. بينما في

³² Eka Utari Handayani dan Nurul Huda, "Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Istima dan Kalam Siswa Kelas VIII Mts Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta", *EduLab: Jurnal Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, Vol.4 No.1 2019, h.4.

³³ Umiani, "Faktor Penghambat Pembelajaran Bahasa Arab Di MTSN 5 Bireun", *At-Tarbiyyah*, Vol.1 No.1 2021, h. 146.

³⁴ Umiani, "Faktor Penghambat Pembelajaran Bahasa Arab Di MTSN 5 Bireun", *At-Tarbiyyah*, Vol.1 No.1 2021, h. 151.

هذه المدرسة تعليم اللغة العربية يعطى لمدة ساعة واحدة فقط كل أسبوع، في حين أن مواد التدريس كثيرة سواء المفردات، القواعد، وكذلك مواد الاستماع³⁵.

الخلاصة

التعلم بهذه اللعبة تكون شيئاً جديداً للطلاب لأنهم في السابق يستخدمون الكتب والأساليب التقليدية فقط، بحيث يجعلهم متحمسون ويسهل ذلك فهمهم للدرس المعطاه ولا يملون عند التعلم. وهناك تحقيق أثر استخدام لعبة الهمس المتسلسل في الفصل. من نتائج الاختبار القبلي، والتمرين الأول، والثاني، والاختبار البعدي الذي تم إجراؤه، زادت قدرات مهارة الاستماع لدى الطلاب، خاصة عند استخدام لعبة الهمس المتسلسل. وزادت قيمة كل اللقاء الذي باستخدام لعبة الهمس المتسلسل. ومن نتائج الاختبار البعدي المتوسطة أكبر من الاختبار القبلي ويثبت باختبار على نتائج حساب الارتباط السابق بأن قيمة *t_{hitung}* المحسوبة أكبر من جدول *t_{tabel}*. تدل أن رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة، ولذلك إن تعليم مهارة الاستماع باستخدام لعبة الهمس المتسلسل لدى طلاب الصف الثامن له أثر إيجابي قوي لأنه دال إحصائياً.

المراجع

- Arifin, Ahmad. (2017). "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab", *Jurnal An-Nabighob*, 19(2).
- Fathoni, Muhammad. (2018). "Pembelajaran Maharah Istima", *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 1(1).
- Handayani, Eka Utari. (2019). "Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Istima Dan Kaloam Siswa Kelas VIII Mts Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta", *Jurnal Edulab*, 4(1).
- Handayani, Eka Utari., dan Nurul Huda. (2019). "Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Maharah Istima dan Kalam Siswa Kelas VIII

³⁵ Khoirotun Ni'mah, "Poblematika Guru Dalam Mengajar Bahasa Arab", *Konasbara*, 2020, h.602.

- Mts Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta", *Edulab: Jurnal Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(1).
- Hanifah, Rifati. (2020). "Pengaruh Keterampilan Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MTSN 25 Jakarta", *Thesis*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hestiningsih. (2018). "Rancang Bangun Game Pembelajaran Bahasa Arab (ALADIN) Arabic Learning by Exploring) Dengan Konsep Petualangan Berbasis Android", *Jurnal Orbit*, 14(3).
- Juangsih, Juju. (2017). "Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang dan Pengajarannya", *Jurnal Wahana Didaktika*, 15(2).
- Masrupi. (2019). "Peningkatan Kemampuan Menyimak Dengan Metode Intergratif Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Membaca*, 4(1).
- Nasution, Mardiah Kalsum. (2017). "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa", *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1).
- Ni'mah, Khoirotnun. (2020). "Poblematika Guru Dalam Mengajar Bahasa Arab", *Prosiding Konasbara*.
- Novita, Lina., Elly Sukmanasa, Mahesa Yudistira Pratama. (2019). "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD", *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2).
- Prihatin, Yulianah. (2017). "Problematika Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Sastronesia*, 5(3), 47.
- Putri, Delia. (2018). "Penerapan Metode Game "Bisik Berantai" dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar", *Indonesian Journal of Basic Education*, 1(2).
- Putri, Mutiara Ernanda., Nurmaniah. (2021). "Pengaruh Bermain Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Salsabila Kecamatan Medan Marelan", *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1).
- Ramdhani, Eka Putri., Fitrah Khoirunnisa, dan Nur Asti Nadiah Siregar. (2020). "Efektivitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia", *Journal of Research and Technology*, 6(1).
- Tatang, Yaris Eka Rachman., dan Shofa Musthofa Khalid. (2021). "Faktor-Faktor Penghambat Dalam Memahami Bahasa Arab", *Jurnal El – Ibtikar*, 10(1).
- Umiani. (2021). "Faktor Penghambat Pembelajaran Bahasa Arab Di MTSN 5 Bireun", *At-Tarbiyyah*, 1(1).
- Widodo, Arif., dkk. (2021). "Thatbiiq Ta'lim Mahaaratu Al-Kalaam Fii Al-Madrasah Al-Mutawasithah Manbaul Ihsaan", *Kilmstuna: Journal of Arabic Education*, 1(1).
- Yuwono, Sugeng Lukito. (2020). *Ayiyiknya Mengajarkan Sains Di Kelasku (Berbagi Pengalaman Mengajar)*. Bandung: Tata Akbar.

الأنام، سيف. "مشاكل التوجيه والإرشاد وجهود التحسين الإسلامي في قسم التربية اللغة العربية"، اهتمام، المجلد 2، العدد 1، 2019.

- الاستقامة، حيمة. وزيا حنينة الهداية. (2020). "تطبيق اللعبتين "همس الفعل" و "العدّ والتصفيق" في المدرسة المتوسطة الحكومية فلوس غرضفا بايووانجي، المعيار، 3(1).
- الزعيبي، بشير راشد. (2009). مهارات الإستيعاب لدى طلبة اللغة العربية الناطقين بغيرها. عمان: دار البداية، 2009.
- فيردايانتى، رزانيا فطري. "مشكلات تعلّم مهارة الكلام والحلول عليها لدى طلبة الفصل الدراسي الثالث بقسم الأدب العربي جامعة مالانج الحكومية: دراسة تحليلية وصفية"، العربي، المجلد 2، العدد 1، 2018.
- العالية، غالي. (2019). "الوسائل التعليمية ودورها في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها"، مجلة علوم اللغة العربية وآدابها، 11(2).
- عبد العزيز، ناصف مصطفى. (1983). الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية. الرياض: دار المريخ.
- ودودو، عارف. "اللعبة اللغوية النموذاجية في تعليم الكتابة"، مجلة البيان، 11(1).