

تحليل وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب
الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس



البحث العلمي

قدم لكتلة الشروط لحصول على الشهادة الجامعية

الباحثة

الإسم: مصري خيرة

رقم القيد: ٢٢٣٠٤٠٠٠٣٤

شعبة تعليم اللغة العربية

كلية التربية وعلوم التعليم

الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري

بادانجسليموان

٢٠٢٦

تحليل وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب
الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس



البحث العلمي

قدمت لمكلمة من الشروط للحصول الشهادة الجامعية

الباحثة

الإسم: مصري خيرية

رقم القيد: ٢٢٢٠٠٣٤

المشرفة الثانية

أفرينا رفيديانتي، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٨٨٠٤٠١٢٠٢٠١٢٢٠٠٥



المشرف الأول

الدكتور لازوردي، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٨٠٩٢١٢٠٠٠٣١٠٠٣

شعبة تعليم اللغة العربية

كلية التربية وعلوم التعليم

جامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري

بادانجسيديمبوان

٢٠٢٦

تقرير المشرفين

إن هذا البحث الجامعي الذي قدمته:

الإسم : مصري خيرية

رقم القيد : ٢٢٢٠٤٠٠٠٣٤

الكلية/الشعبة : كلية التربية وعلوم التعليم/شعبة تعليم اللغة العربية

موضوع : تحليل وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف

البحث : الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس

بعد ما قرأنا وتأملنا وأعطينا بعض الاقتراحات اللازمة ليكون على أنواع المطلوب لمكملة شروط المناقشة العلمية على البحث العلمي في شعبة تعليم اللغة العربية لكلية التربية وعلوم التعليم الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادانج سيديمبوان. وهذا البحث قابل للمناقشة.

٢٠٢٦

تحريرا ببادانجسيدمبوان،

المشرفة الثانية



أفرينا رفايداني، الماجستير

رقم التوظيف:

١٩٨٨٠٤٠١٢٠٢٠١٢٢٠٠٥

المشرف الأول



الدكتور لازولاردي، الماجستير

رقم التوظيف:

١٩٦٨٠٩٢١٢٠٠٠٠٣١٠٠٣

خطاب الإقرار إعدادة البحث العلمي بنفسي

أنا الموقعة :

الإسم : مصري خيرية

رقم القيد : ٢٢٢٠٤٠٠٠٣٤

الكلية/الشعبة : كلية التربية وعلوم التعليم/شعبة تعليم اللغة العربية

موضوع البحث تحليل وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب
الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس

أقرر بأن هذا البحث العلمي أعددتَه بنفسي بدون مساعدة غير لائق من الآخرين إلا
التوجيهات والإرشاد من قبل المشرفين، ولا أقوم فيه انتحال التآلفات بحسب بقواعد السلك الطلي
مادة ١٤ (اربعة عشر) آية ٢ (الثانية).

فإن هذا القرار كتبت بوجه صحيح وإذا وجد في المستقبل مخالفة بالواقع عن هذا القرار فأنا
مستعدة لقبول عقوبة كما كتب في مادة ١٩ (تسعة عشر) آية ٤ (أربعة) عن القواعد السلك
الطلي وهي انتزاع الشهادة الجامعية مني بالمخرى مع عقوبة الأخرى التي تناسب القانون المستخدمة.

بادانجسيدمبوان، ٢٠٢٦

أنا مقرر



٢٢٢٠٤٠٠٠٣٤

إقرار الموافقة لطبع عمل الآخرين لحاجة الأكاديمية

أنا الموافقة كما في التالي:

الإسم : مصري خيرية

رقم القيد : ٢٢٢٠٤٠٠٠٣٤

الشعبة : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية وعلوم التعليم

نوع الإنتاج : بحث العلمي

لتطوير العلوم توافق لإعطاء حق دون عوائد دون الحسر على إنتاج العلمية التي أعدته على موضوع: " تحليل وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس " إلى الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادانج سيدمبوان.

مع تجهيزات الموجودة دون حق عوائد دون الحسر هذه الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادانج سيدمبوان له الحق لإحفاظ وانتقال الوسائل/ صيغة أجزاء في شكل مصدر المعلومات وإصدار انتاجا الآخرين مني مع كتابة اسم الكاتبة وصاحب حق الإنتاج. هكذا هذه الإقرار كتبه على وجه صحيح.

٢٠٢٦

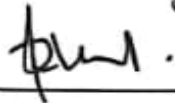
بادانج سيدمبوان،


مصري خيرية

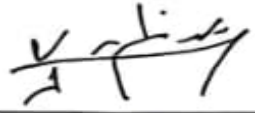
٢٢٢٠٤٠٠٠٣٤

مجلس مناقشة البحث العلمي

الإسم : مصري خيرية
رقم القيد : ٢٢٢٠٤٠٠٠٣٤ :
الكلية / الشعبة : تحليل وسائل الالعب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب
الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس

توقيع








رقم اسم

١. إدام خالد ناسوتيون، الماجستير

رئيس المجلس / مناقش قسم اللغة

٢. حسن البصري، الماجستير

سيكرتير / مناقش قسم العامة

٣. يونلدي، الماجستير

أعضاء المجلس / مناقش قسم المضمون واللغة

٤. أفرينا رفديانتي، الماجستير، الماجستير

أعضاء المجلس / مناقشة قسم منهجية البحث

عقد المناقشة : مصري خيرية

التاريخ : ١٩ يوني ٢٠٢٦

الساعة : ١٣.٣٠ حتى إنتهى

النتائج : ٨٢،٧٥:

الدرجة : ممتازة



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD
ADDARY PADANGSIDIMPUAN

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080,
Fax. (0634) 24022

خطاب التصحيح

موضوع البحث العلمى: تحليل وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى تلاميذ الصف
الثاني بمدرسة العالية بمعهد الجعفرية بادانج لاواس.

: مصري خيرية

الكاتبة

: ٢٢٢٠٤٠٠٠٣٤

رقم القيد

مقبولا لمكاملة لحصول على الشهادة الجامعية
في شعبة تعليم اللغة العربية

٢٠٢٦

بادانجسيدمبوان،

عميد



الدكتور حمكا، الما جستير

رقم التوظيف: ١٩٨٤٠٨١٥٢٠٠٩١٢١٠٠٥

ملخص البحث

الاسم : مصري خيرية

رقم القيد : ٢٢٢٠٤٠٠٣٤

عنوان البحث : تحليل وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر
بمعهد الجعفرية بادانج لاواس

السنة : ٢٠٢٦

انطلقت هذه الدراسة من أهمية مهارة الاستماع بوصفها أساسا في تعليم اللغة العربية، ومن ضرورة استخدام وسائل تعليمية قادرة على زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم. وتعد وسائل الألعاب اللغوية من الوسائل التي يمكن أن تسهم في إيجاد بيئة تعليمية أكثر نشاطا ومتعة وتفاعلا. وهدفت هذه الدراسة إلى وصف تطبيق وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع، وبيان مستوى مشاركة طلاب الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس في عملية التعلم. استخدمت هذه الدراسة المنهج الكيفي بالأسلوب الوصفي. وتم جمع البيانات الملاحظة، والمقابلات مع معلم اللغة العربية ومدير المدرسة وأربعة من الطلاب، إضافة إلى التوثيق. وكان أفراد الدراسة طلاب الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس، وعددهم ثلاثون طالبا. وأظهرت نتائج الدراسة أن المعلم طبق أربعة أنواع من الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع، وهي: الهمس المتسلسل، واستمع والتقط الكلمة، واستمع إلى القصة، ولعبة الخطوة يمينا ويسارا. وقد استخدمت هذه الألعاب بالتناوب في تدريس موضوعي السفر والحج والعمر، مراحل تقديم المفردات، وتنفيذ اللعبة، والتأمل في عملية التعلم. كما أظهرت كل لعبة خصائص مختلفة في تدريب مهارات الاستماع لدى الطلاب، مثل دقة التمييز الصوتي، وفهم المفردات، وفهم مضمون النصوص الشفهية، والقدرة على الاستجابة للمعلومات المسموعة. وأظهر تطبيق الألعاب اللغوية كذلك وجود بيئة تعليمية أكثر تنوعا وتفاعلا، على الرغم من وجود بعض المعوقات، مثل تفاوت قدرات الطلاب وعدم وصول إدارة الفصل إلى المستوى الأمثل بصورة كاملة. أما مشاركة الطلاب في تعليم مهارة الاستماع باستخدام وسائل الألعاب اللغوية، فقد بدت مشاركة نشطة إلى حد كبير، إذ أظهر معظم الطلاب مشاركة جسدية ولفظية ومعرفية أثناء سير عملية التعلم. كما بدا الطلاب أكثر حماسا في متابعة التعلم وأكثر جراءة في المشاركة في أنشطة الاستماع، خاصة في الألعاب التي تتضمن عناصر المنافسة والحركة الجسدية. إضافة إلى ذلك، بدأ بعض الطلاب الذين كانوا يميلون سابقا إلى السلبية يظهرين مشاركة أكبر في أنشطة التعلم.

الكلمات المفتاحية: وسائل الألعاب اللغوية، مهارة الاستماع، تعليم اللغة العربية.

ABSTRACT

Name : Misri Hoiriah
NIM : 2220400034
Research Title : Analysis of Language Game Media in Teaching Listening Skills to Eleventh Grade Students at Ja'fariyah Islamic Boarding School Padang Lawas
Year : 2026

This study was motivated by the importance of listening skills as a fundamental aspect of Arabic language learning, as well as the need for instructional media capable of increasing student engagement in the learning process. Language game media are considered capable of creating a more active, enjoyable, and interactive learning atmosphere. This study aimed to describe the implementation of language game media in teaching listening skills and to examine the engagement of second-year aliyah students at Ja'fariyah Islamic Boarding School Padang Lawas. This study employed a qualitative approach using a descriptive method. Data were collected through observations, interviews with the Arabic language teacher, the school principal, and four students, as well as documentation. The subjects of this study were 30 second-year aliyah students at Ja'fariyah Islamic Boarding School Padang Lawas. The findings revealed that the teacher implemented four types of language games in teaching maharah istima', namely whisper chain, listen and catch the word, listen to the story, and left-right step. These four games were applied alternately in teaching the topics of travel and hajj and umrah through stages consisting of vocabulary introduction, game implementation, and learning reflection. Each game demonstrated different characteristics in training students' listening abilities, such as sound discrimination accuracy, vocabulary comprehension, comprehension of spoken texts, and the ability to respond to heard information. The implementation of language games also showed a more varied and interactive learning atmosphere, although several obstacles were still found, including differences in students' abilities and classroom management that had not yet been fully optimal. Student engagement in maharah istima' learning using language game media appeared to be fairly active. Most students demonstrated physical, verbal, and cognitive participation during the learning activities. Students appeared more enthusiastic in participating in the lessons and more confident in engaging in listening activities, particularly in games involving competition and physical movement. In addition, several students who had previously tended to be passive also began to show greater involvement in the learning activities.

Keywords: Language Game Media, Maharah istima', Listening Skills, Arabic Language Learning.

ABSTRAK

Nama : Misri Hoiriah
NIM : 2220400034
Judul Penelitian: Analisis Media Permainan Bahasa pada Pembelajaran Keterampilan Mendengar pada Siswa Kelas Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas
Tahun : 2026

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya keterampilan menyimak sebagai dasar dalam pembelajaran bahasa Arab serta perlunya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media permainan bahasa dipandang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media permainan bahasa dalam pembelajaran keterampilan menyimak serta menggambarkan keterlibatan siswa kelas XI di Pondok Pesantren Ja'fariyah Padang Lawas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru bahasa Arab, kepala sekolah, dan empat orang siswa, serta dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Pondok Pesantren Ja'fariyah Padang Lawas yang berjumlah 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan empat jenis permainan bahasa dalam pembelajaran maharah istima', yaitu bisik berantai, mendengarkan dan tangkap kata, dengarkan cerita, dan langkah kiri kanan. Keempat permainan tersebut diterapkan secara bergantian pada materi dan haji dan umrah melalui tahapan pengenalan mufradāt, pelaksanaan permainan, dan refleksi pembelajaran. Setiap permainan menunjukkan karakteristik yang berbeda dalam melatih kemampuan menyimak siswa, seperti ketelitian bunyi, pemahaman kosakata, pemahaman isi teks lisan, serta kemampuan merespons informasi yang didengar. Penerapan permainan bahasa juga menunjukkan adanya suasana pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, meskipun masih ditemukan kendala berupa perbedaan kemampuan siswa dan pengelolaan kelas yang belum sepenuhnya optimal. Adapun keterlibatan siswa dalam pembelajaran maharah istima' menggunakan media permainan bahasa terlihat cukup aktif. Sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi secara fisik, verbal, dan kognitif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran dan lebih berani terlibat dalam aktivitas menyimak, terutama pada permainan yang mengdanung unsur kompetisi dan aktivitas fisik. Selain itu, beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif juga mulai menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Media Permainan Bahasa, Mahārah Istima', Keterampilan Menyimak, Pembelajaran Bahasa Arab

كلمة الشكر والتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي رزقني فهما في العلم وصحة وعافية في الجسد والصلاة والسلام على نبينا محمد رسول الله وعلى آله وأصحابه ومن تبعهم بإحسان إلى يوم المعهود. هذا البحث من الشروط على شهادة جامعية في شعبة تعليم اللغة العربية في كلية التربية وعلوم التعليم الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادنجنج سيدمبوان، بموضوع: "تحليل وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادنجنج لاواس" إتممت الباحثة هذا البحث بإذن الله عز وجل بنعمته مع توجيهات من المشرفين وإرشادهما بناء على هذا، أردت الباحثة أن تقدم لهم الشكر:

١. مشرف الأول الدكتور لازواري، الماجستير والمشرقة الثانية أفرينا رفايدي، الماجستير، هما قاما لقضاء بعض الوقت والطاقة و أعطاء النقداً و الإحتراحات الإرشادات والتوجيهات في إعداد هذا البحث.
٢. رئيس الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادنجنج سيدمبوان الأستاذ الدكتور سومفير موليا، الماجستير الذي أعطى إلى الفرصة لمتابعة الدراسة في هذه الجامعة.
٣. عميد كلية التربية وعلوم التعليم في الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادنجنج سيدمبوان الدكتور حمكا، الماجستير التي قامت الإشرافي وتدير الدراسة في هذه الكلية وفيها كلية التعليم و شعبة تعليم اللغة العربية.
٤. رئيس شعبة التعليم اللغة العربية في الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري بادنجنج سيدمبوان إيدام خالد، الماجستير الذي قام برعاية الطلبة و إعطاء التشجيع الكلية.

٥. رئيس مكتبة الجامعة الإسلامية الحكومية شيخ علي حسن أحمد الداري
بادنجسيدمبوان يوسري فهمي، الماجستير الذي ساعد الباحثة لحصول على الكتب
المحتاج في إتمام البحث.
٦. رئيس المدرسة إبن صالح، الماجستير ومعلم اللغة العربية في الصف الحادي عشر
أحمد شاكر هاسيبوان بمعهد جعفرية بادانج لاواس التي قدم بإعطاء الفرصة إلى
حصول المعلومات اللازمة في إكمال البحث.
٧. خصوصا إلى الوالدين المحبوبين أبي جائيلاب لوييس وأمي سيقى ماهراني، هما اللذان
رباني ويعلماني التوحيد والمعاملة الحسنة منذ الصغار حتى الآن، حفظهما الله تعالى
ولعل الله أن يعطيها العافية وأجرا كبيرا في الدين، وكذلك جميع أسرتي المحبوبات
الذين ساعدني في إكمال البحث.
٨. جميع الأصدقاء في قسم تعليم اللغة العربية مرحلة السنة ٢٠٢٢ بجامعة شيخ علي
حسن أحمد الداري الإسلامية الحكومية بادنجديمبوان.
٩. وأخيرا، تتقدم الباحثة بالشكر والتقدير لنفسها على ما بذلته من جهد وصبر ومثابرة
حتى تمكنت من إتمام هذه الرسالة. كما تعتذر الباحثة إلى نفسها إن كانت قد
حملتها فوق طاقتها أو مارست عليها كثيرا من الضغوط مراحل إعداد هذه الرسالة،
مما تسبب لها في الشعور بالإرهاق جسديا ونفسيا. وتسال الله أن يجعل ما مرت به
من تحديات وجهود تجربة قيمة تسهم في تنمية شخصيتها وتطوير قدراتها، وأن تنفعها
في مسيرتها العلمية والعملية في المستقبل.

بادنجسيدمبوان ٨ يونيو ٢٠٢٦


مصري خيرية

٢٢٢٠٤٠٠٠٣٤

المحتويات

تقرير المشرفين

خطاب الإقرار لإعداد البحث العلمي بنفسه

إقرار الموافقة لطبع عمل الآخرين لحاجة الأكاديمية

خطاب التصحيح

i..... ملخص البحث

iv..... كلمة الشكر والتقدير

vi..... المحتويات

ix..... قائمة الجداول

x..... قائمة الصور

١..... الباب الأول: مقدمة

١..... أ. خلفية البحث

٥..... ب. تركيز البحث

٥..... ج. تحديد المصطلحات

٨..... د. أسئلة البحث

٨..... هـ. أهداف البحث

٩..... و. فوائد البحث

١٠..... الباب الثاني: الإطار النظري

١٠..... أ. التعليم

١٠..... ١. تعريف التعليم اللغة العربية

١٢..... ٢. أهداف تعليم اللغة العربية

١٣..... ٣. مهارات اللغة في تعليم اللغة العربية

١٣..... ب. مهارة الاستماع

١٣..... ١. تعريف مهارة الاستماع



١٣.....	٣. مهارات اللغة في تعليم اللغة العربية.....
١٣	ب. مهارة الاستماع
١٣.....	١. تعريف مهارة الاستماع.....
١٥.....	٢. مكونات مهارة الاستماع
١٦.....	٣. أهداف تعليم مهارة الاستماع
١٦.....	٤. مؤشرات مهارة الاستماع.....
١٧	ج. وسائل التعليم.....
١٧.....	١. تعريف وسائل التعليم.....
١٨.....	٢. أنواع وسائل التعلم
١٩	د. الألعاب اللغة.....
١٩.....	١. تعريف الألعاب اللغوية.....
٢٠.....	٢. أهداف لعبة اللغة.....
٢١.....	٣. مزايا ومساوئ الألعاب اللغوية
٢٢.....	٤. أنواع الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع.....
٢٣	هـ. متورط الطلاب (Student Engagement)
٢٣.....	١. تعريف متورط الطلاب (Student Engagement)
٢٤.....	٢. أبعاد متورط الطلاب
٢٤.....	٣. المتورط الطلابي في تعليم اللغة العربية
٢٦.....	٤. مؤشرات المتورط الطلابي في البحث
٢٧	و. الدراسات السابقة
٣١	الباب الثالث: منهجية البحث
٣١	أ. مكان البحث ومدته.....
٣١	ب. نوع البحث ومنهجه
٣٢	ج. موضوع البحث.....

٣٢	د. مصادر البيانات
٣٣	هـ. أداة جمع البيانات وإجراءاتها
٣٤	و. تصحيح البيانات
٣٤	ز. تحليل البيانات
٣٦	الباب الرابع: نتائج البحث
٣٦	أ. نتائج العامة
٤١	ب. نتائج الخاصة
٦٢	ج. تحليل نتائج البحث
٦٩	الباب الخامس: الخاتمة
٦٩	أ. الخلاصة
٧٠	ب. التوصيات

المراجع

الملحقات

قائمة الجداول

جدول ٢,١ الدراسات السابقة.....	٢٧
الجدول ٤,١ ١ بيانات طلاب الصف الحادي عشر بمعهد جعفرية بادانج لاواس	
.....	٣٩
الجدول ٤,٢ بيانات المرافق والبنية التحتية في معهد جعفرية بادانج لاواس.....	٤٠
الجدول ٤,٣ أمثلة الكلمات المستهدفة في لعبة استمع والتقط الكلمة (Dengarkan dan tangkap kata).....	٤٧

قائمة الصور

صورة (٤,١) تنفيذ لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) في تعليم مهارة الاستماع.....	٤٤
صورة (٤,٢) تنفيذ لعبة استمع والتقط الكلمة (Dengarkan dan tangkap kata) في تعليم مهارة الاستماع.....	٤٨
صورة (٤,٣) النص القصصي المستخدم في لعبة استمع إلى القصة.....	٥٠
صورة (٤,٤) تفاعل الطلاب مع لعبة استمع إلى القصة مطابقة الصور بالمعلومات المسموعة.....	٥٢
صورة (٤,٥) تفاعل الطلاب مع لعبة الخطوة يمينا ويسارا أثناء تحديد صحة الجمل المسموعة.....	٥٤

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

اللغة العربية هي إحدى اللغات الدولية التي تحتل مكانة مهمة في حضارة العالم.¹ فهذه اللغة لا تستعمل على نطاق واسع في بلدان الشرق الأوسط وشمال إفريقيا ، بل تعد ايضا لغة رسمية في العديد من المنظمات الدولية ووسائل الإعلام العالمية. ويستخدم أكثر من ٢٨٠ مليون شخص اللغة العربية كلغة الأم.^٢ كما يستعملها أكثر من ٤٢٢ مليون نسمة في أنحاء العالم كافة وسيلة للتواصل اليومي.^٣

علاوة على ذلك تمتلك اللغة العربية قيمة استراتيجية في مجالات الدبلوماسية والاقتصادية والعلاقات الدولية، مما جعل تعلمها يحظى باهتمام متزايد في مختلف المؤسسات التعليمية في العالم.

¹ Dodego S, "Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 1, No. 2 (2022):67. <https://doi.org/10.56799/Peshum.V1i2.48>

² Novita Sari Nasution dan Lahmuddin Lubis, "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Simki Pedagogia* 6, No. 1 (2023): 88, <https://doi.org/10.29407/Jsp.V6i1.227>.

³ Muhammad Hairul Piqri, *Implementasi Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional*, Ed. Google book, 2021. :51 https://books.google.co.id/books/about/Implementasi_Bahasa_Arab_Sebagai_Bahasa.

وفي سياق التعليم الإسلامي، تحتل اللغة العربية مكانة أساسية بالغة الأهمية.^٤ في المدرسة، لا تقتصر اللغة العربية على كونها أداة للتواصل، بل تعد وسيلة رئيسة لفهم مصادر التعاليم الإسلامية، وهي القرآن الكريم والحديث النبوي الشريف والكتب التراثية المكتوبة باللغة العربية.^٥ قالت نور جان في عزيزة وأصدقائها، فإن إتقان اللغة العربية يعد مفتاحاً أساسياً لفهم المعاني الكامنة في آيات القرآن الكريم، ومن ثم فإن القدرة الجيدة على إتقان اللغة العربية تساهم في نجاح الطلاب في تعمق العلوم الإسلامية وفهمها فهماً دقيقاً.^٦

وأن الحقيقة، لا يملك جميع الطلاب خلفية كافية في إتقان اللغة العربية، مما يستلزم اعتماد منهج تعليمي أكثر فاعلية لمساعدتهم على فهم النصوص الدينية بأعمق الفهم.

وفقاً لأمي باروروه، فإن مجال تعليم اللغة العربية في المؤسسات التربوية، ولا سيما في المعاهد الإسلامية، يركز على إتقان أربع مهارات رئيسية، وهي مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.^٧ ومن بين هذه المهارات الأربع، تحتل مهارة الاستماع مكانة بالغة الأهمية، إذ تمثل الأساس الذي يبنى عليه تطور المهارات اللغوية الأخرى. الاستماع ليس مجرد

⁴ Syarifah dan Juriana, "Pembelajaran Bahasa Arab di Pesantren Al-Islam dan Darul Abror (Antara Tradisional dan Modern)," *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan* 6, No. 2 (2020): 164, <https://doi.org/10.32923/edugama.v6i2.1411>.

⁵ Zaky Syabani dan Qois Azizah, "Ath-Thariq; Jurnal Dakwah dan Komunikasi, Vol. 07 No. 01, Januari-Juni 2023 97," *Ath-Thariq; Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 07, No. 01 (2023): 99. <https://doi.org/10.32332/Ath-Thariq.V7i1.6532>

⁶ Azizah Sabrina Gajah, Umairah Muthia Inayah, dan Nadya Dwi Haryuni, "Peranan Bahasa Arab dalam Pengembangan Studi Islam," *Jurnal Ekshis* 1, No. 2 (2023): 62, <https://doi.org/10.59548/Je.V1i2.78>.

⁷ R. Umi Baroroh dan Fauziyah Nur Rahmawati, "Metode-Metode dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Resepsi," *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 9, No. 2 (2020): 179, <https://doi.org/10.54437/Urwatulwutsqo.V9i2.181>.

الإصغاء إلى الألفاظ، بل يشمل فهم المعاني، وتفسير المضمون، والاستجابة الصحيحة للمضمون المسموع.

وانطلاقاً من أهمية مهارة الاستماع في تعلم اللغة العربية كما تم توضيحها سابقاً، فإن تعليم مهارة الاستماع في الصف يتطلب عناية خاصة، ولا سيما فيما يتعلق بالطرائق المستخدمة من قبل المعلم، تحقيقاً لفهم الطلاب للمادة التعليمية فهماً أمثل. ولذلك ترى الباحثة ضرورة إجراء الملاحظة المباشرة لتنفيذ تعليم مهارة الاستماع في الصف، بما في ذلك الاستراتيجيات المطبقة من قبل المعلم في تقديم المادة التعليمية الطلاب.

بناء على الملاحظة الأولية التي أجرتها الباحثة في تاريخ ٢٧ أغسطس ٢٠٢٥ م الساعة ٠٩:٠٠ صباحاً في معهد الجعفرية بادانج لاواس، شهدت الباحثة مباشرة عملية تعليم اللغة العربية التي جرت داخل الصف. وأثناء تنفيذ نشاط تعليم مهارة الاستماع، لاحظت الباحثة أن المعلم يطبق لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) بوصفها جزءاً من استراتيجية التعليم. حيث قام المعلم بتقسيم الطلاب إلى عدة مجموعات، ثم أعد قائمة من المفردات أو الجمل البسيطة المرتبطة بموضوع الدرس في ذلك اليوم. وكلفت كل مجموعة بالاصطفاف في صف واحد، ثم همس المعلم بكلمة أو جملة إلى الطالب الأول في الصف. وطلب من هذا الطالب أن يصغي بدقة، ثم يهمس بالمضمون نفسه إلى زميله الذي يليه حتى يصل الهمس إلى الطالب الأخير. وبعد ذلك قدم الطالب الأخير الرسالة شفويًا أمام

مجموعته، ثم قام المعلم بمقارنة الرسالة المنطوقة بالرسالة الأصلية. و سير هذا النشاط، بدا الطلاب يشاركون في عملية التعلم بنشاط ملحوظ⁸.

وبعد انتهاء عملية التعلم، أجرت الباحثة مقابلة مع معلم اللغة العربية، وهو الأستاذ أحمد شاكر. وبناء على نتائج هذه المقابلة، أوضح المعلم أن استخدام الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع يهدف إلى زيادة متورط الطلاب في عملية التعلم. كما أشار المعلم إلى أن هذه الطريقة تسهم في إيجاد جو تعليمي أكثر جاذبية، وتساعد الطلاب على زيادة تركيزهم أثناء متابعة نشاط الاستماع⁹.

وبناء على نتائج الملاحظة الأولية والمقابلة المذكورتين، توصلت الباحثة إلى وجود تطبيق للألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع في الصف. وقد أثارت هذه الظاهرة اهتمام الباحثة لدراسة استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية دراسة أعمق.

بناء على ذلك، تهتم الباحثة لبحث عن الموضوع تحليل وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس.

⁸ Observasi di Kelas 11 Ja'fariyah Padang Lawas, 27 Agustus 2025 Pukul 09:00 Pagi.

⁹ Wawancara Dengan Guru Bahasa Arab Kelas 11, Ustadz Ahmad Syakir Setelah Observasi di Kantor Guru Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, 27 Agustus 2025 Pukul 09:55 Pagi.

ب. تركيز البحث

١. لن يشمل هذا البحث سوى طلاب الصف الحادي عشر بمعهد جعفرية بادانج لاواس، العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦. وقد تم وضع هذا التحديد من أجل الحصول على بيانات محددة وذات صلة بخصائص الطلاب في هذه المرحلة والبيئة التعليمية.

٢. سيركز هذا البحث حصري على تحليل مهارة الاستماع في اللغة العربية. وعلى الرغم من أن المهارات اللغوية الأخرى مرتبطة ببعضها، إلا أن هذا المقترح البحثي لن يتناول تأثير الألعاب اللغوية على تلك المهارات معمق.

٣. طريقة التدخل التي ستتم دراستها هي توظيف الألعاب اللغوية، حيث سيقوم البحث بتحديد أنواع الألعاب اللغوية ذات الصلة والفعالة في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب. ولن تكون طرق التدريس الأخرى خارج نطاق الألعاب اللغوية محور الاهتمام الأساسي.

ج. تحديد المصطلحات.

١. الألعاب اللغوية: وفقا لسابريني أن الألعاب اللغوية في جوهرها هي نشاط يهدف إلى

تنمية مهارة لغوية معينة بطريقة ممتعة.^{١٠}

¹⁰ Muhammad Irsyad, "Media Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Al-Naqdu Kajian Keislamanrnl Al-Naqdu Kajian Keislaman* 03, No. 2723–3995 (2022):4. <https://doi.org/10.32764/Allahjah.V6i2.3717>

أما المقصود بالألعاب اللغوية في هذا البحث فهو نشاط تعليمي في تعليم اللغة العربية يعتمد على لعبة الهمس المتسلسل (bisik berantai) لتدريب قدرة لدى طلاب على فهم الرسائل الشفهية. وتجري هذه اللعبة بأن ينقل لدى طلاب جملة باللغة العربية نقلا متسلسلا من طلاب إلى طلاب آخر، حتى يذكر الطلاب الأخير الجملة التي سمعها مرة أخرى.

٢. مهارة الاستماع: مهارة الاستماع هي إحدى المهارات الأساسية في تعلم اللغة العربية، وترتبط بقدرة المتعلم على فهم اللغة المنطوقة التي يسمعها، سواء أكانت كلمات أم جملا أم نصوصا. قال إيمرت (Emmert 1996) في ستي أمينة أن الاستماع عملية نشطة تهدف إلى فهم المعنى الكامن في الرسالة التي ينقلها الطرف الآخر.¹¹

أما المقصود بمهارة الاستماع في هذا البحث فهو قدرة لدى طلاب على فهم النصوص الشفهية باللغة العربية التي تقدم لهم أنشطة التعلم في الصف. وتقتصر هذه المهارة في هذا البحث على ما يأتي: قدرة طلاب على فهم المعلومات الرئيسة من النص الشفهي المسموع، قدرة لدى طلاب على الإجابة عن الأسئلة اعتمادا على مضمون

¹¹ Siti Aminah, "Pentingnya Mengembangkan Ketrampilan Mendengarkan Efektif dalam Konseling," *Jurnal Education Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, No.2(2018): 110, <https://doi.org/10.29210/120182203>.

النص الذي استمعوا إليه، تنمية مهارة الاستماع استخدام الألعاب اللغوية في عملية التعلم.

وبذلك فإن مهارة الاستماع في هذا البحث لا تشمل مهارات الكلام أو القراءة أو الكتابة، بل تقتصر على قدرة طلاب على فهم الرسائل الشفهية التي يسمعونها أثناء عملية التعلم.

٣. تعليم اللغة العربية: قالت نور عيني وتوفيق أن تعلم اللغة العربية هو عملية تهدف إلى اكتساب مهارات اللغة العربية، سواء أكانت شفهية أم كتابية.^{١٢} وتشمل المهارات الشفهية القدرة على الكلام، في حين تتضمن المهارات الكتابية القدرة على القراءة والكتابة. وبصورة عامة، فإن الهدف الرئيس من تعلم اللغة العربية هو تمكين المتعلمين من التواصل بطلاقة باستخدام اللغة العربية، وفهم النصوص العربية فهما جيدا، والاستفادة منها في مختلف المجالات، مثل الأنشطة الأكاديمية، والعمل، والتفاعل الاجتماعي.

٤. لعبة الهمس المتسلسل: قال إيكى وشهرول، كما ورد في ويديا نتي، أن لعبة الهمس المتسلسل (bisik berantai) هي نشاط لعبي يتم نقل رسالة على شكل جملة بالهمس من عضو في المجموعة إلى عضو آخر بالتناوب.

¹² Andanyah Nur Aini dan Taufik, "Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Pembelajar Pemula," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, No. 3 (2024): 289, <https://doi.org/10.54259/Diajar.V3i3.2692>.

وفي سياق هذا البحث، تفهم لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) على أنها أحد أشكال الألعاب اللغوية المستخدمة في عملية التعلم لتدريب قدرة طلاب على الاستماع وفهم الرسائل الشفهية. و هذه اللعبة يتوقع أن يتمكن لدى طلاب من التقاط المعلومات بدقة وإعادة نقل الرسالة التي سمعوها إلى زملائهم الآخرين.¹³

د. أسئلة البحث

١. كيف كان تطبيق وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس؟

٢. كيف كانت متورط الطلاب في تطبيق وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس؟

هـ. أهداف البحث

من أهداف البحث التي أردت الباحثة الوصول إليها هي:

١. لمعرفة تطبيق وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس.

¹³ Ike Lovita dan Syahrul Ismet, "Studi Permainan Bisik Berantai dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini" 5, No. 1 (2021): 109. <https://doi.org/10.30736/Jce.V5i1.501>

٢. لمعرفة متورط الطلاب في تطبيق وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس.

و. فوائد البحث

من المتوقع أن يوفر هذا البحث الفوائد التالية:

١. للباحثة: يعد هذا البحث أحد متطلبات إتمام الدراسة والحصول على التخرج. كما

يشكل وسيلة لتوسيع افاق الباحثة وزيادة معارفها وخبراتها في مجال تعليم اللغة، خصوصا

في تطبيق الأساليب الإبداعية مثل اللعبة اللغوية. كذلك، يمكن الباحثة من صقل مهارات

البحث العلمي بطريقة منهجية وتحليلية وتأملية، مما يفيد تطورها الأكاديمي والمهني في

المستقبل.

٢. للمعلمين: يمكن أن تكون نتائج هذا البحث مرجعا ودليلا للمعلمين في اختيار وتطبيق

الألعاب اللغوية المناسبة لتعزيز مهارة الاستماع لدى الطلاب ، وخاصة في معهد جعفرية

بادانج لاواس.

٣. الطلاب: استخدام الألعاب اللغوية، يتوقع أن يكون الطلاب أكثر حماسا ونشاطا في

عملية التعلم، مما يؤدي إلى تحسين مهارة الاستماع لديهم ملحوظ.

٤. للمؤسسة التعليمية: يأمل البحث في مساعدة معهد جعفرية حوتايبوس على تطوير طرق

تعليم اللغة المبتكرة والممتعة، مما يساهم في رفع جودة التعليم في المؤسسة.

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. التعليم اللغة العربية

١. تعريف التعليم اللغة العربية

التعليم هو عملية تهدف إلى اكتساب العلم والفهم وتشكيل شخصية الطلاب بمساعدة المعلمين.¹⁴ وفقا لعمر هماليك (Oemar Hamalik) في محمد ريزال ان التعليم هو عملية معقدة يحدث فيها تفاعل بين أنشطة التدريس التي يقوم بها المعلمون وأنشطة التعليم التي يقوم بها الطلاب.¹⁵

وقد أكد الله سبحانه وتعالى على مكانة العلم والتعليم في كتابه الكريم، إذ قال: ﴿يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ﴾ (سورة المجادلة: ١١).^{١٦} وتدل هذه الآية الكريمة على أن التعليم ليس مجرد نقل للمعرفة، بل هو وسيلة لرفع درجات الإنسان عند الله وفي المجتمع. ومن هذا المنطلق، فإن تعليم اللغة العربية يحتل مكانة خاصة، كونها لغة القرآن الكريم والحضارة الإسلامية.

¹⁴ Elsa Kaniawati DKK., "Evaluasi Media Pembelajaran," *Journal Of Student Research(JSR)* 1, No. 2 (2023): 22, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>.

¹⁵ Muh Rizal Masdul, "Komunikasi Pembelajaran Learning Communication," *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 13, No. 2 (2018): 3, <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/Article/View/259>.

¹⁶ Sholeh, "Pendidikan dalam Al- Qur'an (Konsep Ta'lim QS. Al-Mujadalah Ayat 11)," *Jurnal Al-Thariqah* 1, No. 2 (2016): 214. [https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.Vol1\(2\).633](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.Vol1(2).633)

اللغة العربية هي إحدى اللغات العالمية التي تحتل مكانة مهمة في المجالات الدينية والتعليمية والثقافية. وقال ابن تيمية في ليندا اغوستين، قال: إن التمكن العميق والدقيق من اللغة العربية من متطلبات الإسلام، وقد ذهب علماء السلف إلى أنه فرض عين. وتنتمي هذه اللغة إلى عائلة اللغات السامية التي يستخدمها الشعب العربي، كما يتم تدريسها ودراستها على نطاق واسع في مختلف الدول، لا سيما في المؤسسات التعليمية الإسلامية.¹⁷

اللغة العربية هي اللغة التي يستخدمها المجتمع العربي وتعتبر جزءاً من منتجات ثقافتهم، وذلك لأن هذه اللغة تتضمن دراسات تغطي أبعاداً متعددة مثل البعد اللغوي، الإنساني، الاجتماعي الثقافي، والبعد البراغماتي.¹⁸

تعد اللغة العربية لغة باقية عبر الزمن ولا تزول بتغير الأحوال، وذلك لأنها تستمر في التطور وتتميز بالديناميكية، مما يجعلها مادة قابلة للدراسة كعلم، كما تعد مفتاحاً لتطور الحضارة العلمية.¹⁹

¹⁷ Linda Agustin dan Dodi Irawan, "Pengertian : Jurnal Pendidikan Indonesia (JPPI)," *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, No. 2 (2023): 294, <https://doi.org/10.00000/Pjpi.V1n22023>.

¹⁸ Nelis Jamilah Ilmiatun, "Perkembangan Makna Bahasa Arab," *Diwan : Jurnal Bahasa dan Sastra Arab* 14, No. 2 (2023): 134, <https://doi.org/10.15548/Diwan.V14i2.826>.

¹⁹ Cahya Edi Setyawan dan Mahdir Muhammad, "Peran Bahasa Arab dalam Menghadapi Paradigma Pendidikan di Indonesia Era Society 5.0," *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, No. 2 (2021): 190. <https://doi.org/10.36668/Jih.V4i2.314>

وخلاصة القول، فإن تعليم اللغة العربية عملية تربوية تهدف إلى تنمية معارف الطلاب ومهاراتهم وتكوين شخصياتهم التفاعل بين المعلم والمتعلم في بيئة تعليمية منظمة. ولا يقتصر تعليم اللغة العربية على نقل المعرفة اللغوية فحسب، بل يسهم أيضا في الارتقاء بالفكر والثقافة والقيم. وتكتسب اللغة العربية مكانة خاصة لكونها لغة القرآن الكريم والحضارة الإسلامية، فضلا عن كونها لغة عالمية تدرس في مختلف المؤسسات التعليمية. كما أنها لغة حية ومتطورة تمتاز بالشمولية وتغطي أبعادا لغوية وإنسانية واجتماعية وثقافية متعددة، مما يجعل تعلمها وتعليمها أمرا مهما في تنمية المعرفة وبناء الحضارة.

٢. أهداف تعليم اللغة العربية

أما أهداف تعلم اللغة العربية وفقا للفوجن في مرادي فهي كما يلي: ²⁰

- (١) فهم اللغة العربية صحيح، أي الاستماع بوعي لمختلف ظروف الحياة اليومية.
- (٢) التحدث باللغة العربية كوسيلة للتواصل المباشر والتعبير عن المشاعر.
- (٣) قراءة اللغة العربية بسهولة، وفهم معانيها، والتفاعل معها
- (٤) الكتابة باللغة العربية كشكل من أشكال التعبير المرتبطة بوظائف الحياة اليومية والتعبير عن الذات.

٣. مهارات اللغة في تعليم اللغة العربية

²⁰ Ahmad Muradi, "Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab (Asing) di Indonesia," *AL-MAQOYIS* I, No. 20 (2013): 130. <https://id.scribd.com/document/516020914/In-tujuan-Pembelajaran-Bahasa-Asing-Arab>

١) تعريف مهارة اللغة

مهارات اللغة هي وسيلة مهمة في عملية التعلم، لأنها تساهم في تنمية القدرات الفكرية والاجتماعية، بالإضافة إلى تشكيل شخصية المتعلمين. في دراسة تعليم اللغة، توجد أربع مهارات رئيسة ينبغي إتقانها، وهي: مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة.

ب. مهارة الاستماع

١. تعريف مهارة الاستماع

وفقاً لقاموس اللغة الإندونيسية الكبرى (KBBI)، فإن مصطلح المهارة مشتق من لفظ *terampil*، ويقصد به الكفاية والقدرة والسرعة في إنجاز عمل معين.²¹ واستناداً إلى هذا التعريف، قال زاهري في ناصح الدين وهريادين أن المهارة هي القدرة على أداء عمل ما بسرعة ودقة.²² وبناء على ذلك، يتسم تعريف المهارة باتساع نطاقه، إذ يشمل أنماطاً مختلفة من الأنشطة، مثل المهارات الحركية، وعمليات التفكير، والكلامية، والرؤية، والاستماعية، وغيرها من الأنشطة الأخرى.

²¹ Agustina Sabaria, Muhammad Nasirun, dan Delrefi D, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Dengan Barang Bekas," *Jurnal Ilmiah Potensia* 3, No. 20 (2018): 26. <https://doi.org/10.33369/Jip.3.1.24-33>

²² Nasihudin dan Hariyadin, "Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, No. 4 (2021): 735. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.150>

ومن الناحية اللغوية، فإن مصطلح الاستماع مشتق من عدة ألفاظ في اللغة العربية، وهي: سمع، سمعا، سماعا، سماعية، وسماعية، وكلها تدل على معنى Mendengar أو Menyimak.²³ وفي سياق تعليم اللغة، لا يفهم الاستماع على أنه مجرد عملية سماع للأصوات، بل ينظر إليه بوصفه عملية لغوية أكثر تعقيدا وعمقا.

وتعرف مهارة الاستماع بأنها قدرة الفرد على تلقي الكلمات أو الجمل التي يلقيها المتحدث، ومعالجتها وفهمها، سواء أكان ذلك بصورة مباشرة أم عبر وسائط معينة.

²⁴ وعملية الاستماع ليست سماعا سلبيا، بل هي نشاط فعال يتطلب الانتباه والتركيز، فضلا عن القدرة على تحليل الرسائل المستقبلية. وقد أكد إسكندر أن الاستماع هو عملية فهم والتقاط للرسائل أو الأفكار التي تنقل الخطاب الشفهي.²⁵

بنائ على هذا الرأي، قال إيمرت (Emmert 1996) في ستي أمينة أن الاستماع عملية نشطة تهدف إلى فهم المعنى الكامن في الرسالة التي ينقلها الطرف الآخر.²⁶ وتشمل عملية

²³ Umni Kalsum dan Muhammad Taufiq, "Upaya Guru Meningkatkan Maharah Istima' Melalui Metode Storytelling Pada Siswa Kelas X," *Journal Of Education Research* 4, No. 3 (2023): 1253, <https://doi.org/10.37985/Jer.V4i3.314>.

²⁴ Safran Fauzi, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Pada Aspek Keterampilan Mendengar dan Berbicara di Madrasah Tsanawiyah Serta Solusinya," *Ukazh: Journal Of Arabic Studies* 4, No. 2 (2023): 562, <https://doi.org/10.37274/Ukazh.V4i2.861>.

²⁵ Muhamad Rozi Iskandar, "Pembelajaran Inovatif Maharah Istima' di Jurusan Bahasa Arab (Pba) Institut Agama Islam (IAI) Qamarul Huda Bagu Ntb" 6, No. 2 (2021): 17. <https://doi.org/10.59702/Elhuda.V12i02.23>

²⁶ Siti Aminah, "Pentingnya Mengembangkan Ketrampilan Mendengarkan Efektif dalam Konseling," *Jurnal Education Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, No. 2 (2018): 110, <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/120182203>.

الاستماع تلقي الأصوات اللغوية مقرونا بمحاولة الفهم وبذل انتباه كامل للمعاني والرسائل المتضمنة فيها²⁷.

٢. مكونات مهارة الاستماع

وفقا لعبد المجيد في فكري وأفريل أن توجد أربعة مكونات رئيسة في عملية الاستماع، مترابطة ومتداخلة ولا يمكن فصل بعضها عن بعض، كما يلي:

(أ) تفسير الحوار والتفاعل معه، وهو عملية إضفاء المعنى على الرسالة، وربطها بسياق التواصل، ثم الرد عليها مناسب سواء كان ذلك شفويا أو غير شفوي.

(ب) تقييم الحوار ونقده، ويتضمن القدرة على تقدير دقة المعلومات ومنطقية العرض وموثوقية المصدر.

(ج) دمج مضمون الرسالة مع الخبرة الشخصية، أي ربط المعلومات الواردة بالمعرفة والخبرات أو المواقف التي مر بها السامع، مما يساعد على تعميق الفهم وإضفاء معنى أوسع عليه.

(د) تشكل هذه المكونات الأربعة وحدة متكاملة في عملية الاستماع، فالسامع لا يقتصر على تلقي الأصوات ، بل يعالجها ويقيمها ويربطها بخبراته الشخصية ليتحقق فهم شامل ومحيط.²⁸

²⁷ Suci Rahmadhanti Febriani At Al., "Improving Listening Skills Through Project Based Learning And Native Speakers As Learning Sources In Mastering Vocabulary And Sentence Comprehension," *Jurnal Tarbiyah E* 31, No. 1 (2024): 45, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/Tar.V31i1.3153>.

²⁸ Fikri Alhamdi dan Rezky Afril, "Maharah Lughawiyah dalam Komponen Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Muyassar: Journal Of Arabic Education* 4, No. 1 (2025): 217, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/Al-Muyassar.V4i1.13003.G5911>.

٣. أهداف تعليم مهارة الاستماع الاس

وفقا لأحمد فؤادي في فكري وأفريل، فإن أهداف تعليم مهارة الاستماع هي كما

يلي:²⁹

- (أ) يهدف تعليم الاستماع إلى تنمية قدرة المتعلمين على الاستماع بإمعان، وتركيز الانتباه، والتركيز على المادة المقدمة.
- (ب) يتوقع من المتعلمين أن يمتلكوا القدرة على متابعة سير المعلومات المسموعة وإتقانها وفقا لهدف نشاط الاستماع، ليتحقق فهم أكثر فاعلية.
- (ج) يوجه تعليم الاستماع لتدريب القدرة على فهم الرسالة التي يقدمها المتحدث بسرعة ودقة وموافقة للسياق.
- (د) يهدف نشاط الاستماع أيضا إلى غرس عادة الاستماع الجيد، وهي العادة المنسجمة مع القيم الاجتماعية والتربوية، بما يمكن الطلاب من التصرف التواصلية بأدب ومسؤولية.

٤. مؤشرات مهارة الاستماع

وفقا لمحمد جابر في شيرلي وأصدقائها، فإن مؤشرات الكفاية في مهارة الاستماع

تشمل ما يأتي:³⁰

²⁹ Fikri Alhamdi dan Rezky Afril, "Al-Muyassar : Journal Of Arabic Education Maharah Lughawiyah dalam Komponen Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Muyassar: Journal Of Arabic Education* 4, No. 1 (2025): 217. <https://doi.org/10.31000/Al-Muyassar.V4i1.13003>

³⁰ Sherly Yustuti, Masrun, dan Hikmah, "Development Of F Listening Skills Evaluation Instruments | Pengembangan Instrumen Evaluasi Keterampilan Menyimak," *Mantiqutayr: Journal Of Arabic Language* 3, No. 1 (2023): 3-4, <https://doi.org/https://doi.org/10.25217/Mantiqutayr.V3i1.2614>.

- أ) تشمل مؤشرات الكفاية في الاستماع القدرة على التعرف الصحيح على أصوات الحروف
- ب) يجب على الطلاب التمييز بين أصوات الحروف المتشابهة لكي لا يحدث خلل في الدلالة
- ج) يلزمهم فهم تركيب الجمل ومعانيها فيما يسمعون.
- د) يتوقع من الطلاب القدرة على استيعاب مضمون النص استيعاباً شاملاً.
- هـ) يجب عليهم تقديم الاستجابة المناسبة لما يسمعون من نصوص.
- و) يطالب الطلاب أيضاً بالقدرة على إبداء الرأي كشكل من أشكال التعامل مع المعلومات المستقبلية.

ج. وسائل التعليم

١. تعريف وسائل التعليم

وسائل التعلم هي أدوات تساعد على تحقيق عملية التعلم والتعليم، بحيث تصبح معاني الرسائل الموجهة أكثر وضوحاً، ويصبح تحقيق أهداف التعليم أو التعلم أمراً فعالاً وكفءاً³¹. تعد وسائل التعلم وسيلة أو شكلاً من أشكال التحفيز يستفاد منه لنقل.

٢. أنواع وسائل التعليم

أ) وسائل البصرية

³¹ Teni Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 3, No. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>

الوسائل البصرية هي وسائل التعليم تقدم المعلومات المحفزات البصرية، مثل الصور والمخططات والرسوم، بهدف تسهيل فهم الطلاب للمادة الدراسية وتوضيح المفاهيم أكثر فعالية.³²

ب) وسائل السمعية

وسائل السمعية هي وسائل التعليم تقدم المعلومات الصوت، مثل التسجيلات الصوتية والحوارات والمحاضرات، بهدف تدريب مهارات الاستماع ومساعدة الطلاب على فهم المواد الشفهية فعال.

ج) وسائل الإلكترونية

وسائل الإلكترونية هي وسائل التعليم تعتمد على الموارد الرقمية والإنترنت، مثل المواقع التعليمية والتطبيقات التفاعلية، بهدف تسهيل الوصول إلى المعلومات وزيادة تفاعل الطلاب في عملية التعلم.

³² Aisyah Ali DKK., *Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar)*, Ed. Sepriano (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023). <https://doi.org/10.26555/Jim.V12i2.31185>

د) الوسائل المطبوعة والرقمية

الوسائل المطبوعة والرقمية هي وسائل التعليم تقدم المعلومات المواد المكتوبة أو الصيغ الرقمية، مثل الكتب والملفات الإلكترونية، بهدف تسهيل فهم الطلاب للمادة وتوفير مصدر تعلم يمكن الرجوع إليه مرارا.

هـ) الوسائل التفاعلية

الوسائل التفاعلية هي وسائل التعليم تتيح للطلاب التفاعل نشط مع المادة الدراسية، أو المعلم، أو مع زملائهم عملية التعلم. وتشمل هذه الوسائل الألعاب التعليمية، والاختبارات الرقمية، والمحاكاة، والتعلم الإلكتروني، ومنصات التعلم الإلكتروني التي تدعم الاستجابة المباشرة.



د. الألعاب اللغوية

١. تعريف الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية هي نشاط بصمم لتنمية مهارات لغوية محددة أسلوب ممتع ومسل.^{٣٣} الألعاب اللغوية هي شكل من أشكال جهد المتكلم في استغلال أو تحريك مكونات اللغة، وبخاصة الكلمات، لتحقيق أهداف أو مصالح محددة.^{٣٤}

³³Falirur Rosikh, Alif Kafa Thoyyibah, dan Muhimmatus Sholihah, "Pengaruh Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsilah Terhadap Keterampilan Mendengar Bahasa Arab Siswa," *Kilnatonna: Journal Of Arabic Education* 1, No. 2 (2021): 140, <https://doi.org/https://doi.org/10.55352/Pba.V1i2.68>.

وفقاً لأحمد، فإن لعبة اللغة هي نشاط لا يهدف فقط إلى التسلية، بل تعمل أيضاً كوسيلة لتدريب المهارات اللغوية، والتي تشمل القدرة على الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة³⁵.

بناءً على ذلك، رأى أري ستيادي في شيف الدين، فإن الألعاب اللغوية هي شكل من أشكال فن التواصل الجماهيري الفريد، حيث تقدم اللغة باستخدام الأساليب البلاغية، وتتميز بالطابع الدلالي، والتأملي، والعاطفي، والنفسي، والأيقوني.³⁶

ومن جانب آخر، بين ماولاني ودويجا إيسوارا، فإن الألعاب اللغوية هي نشاط يحتوي على عناصر التسلية، وفي الوقت نفسه تعمل كوسيلة لتدريب المهارات اللغوية، والتي تشمل الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة، حتى تتحقق أهداف التعلم المصممة³⁷.

٢. أهداف لعبة اللغة

وأما أهداف لعبة اللغة في التعليم فهي كما يلي:

³⁵ Arifin Ahmad, "Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat," *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar* 9, No. 2 (2017): 77. <https://doi.org/10.17509/Eh.V9i2.7024>

³⁶ Moh Syaifudin, "Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya," *Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, No. 2 (2022): 136, <https://doi.org/10.32923/Al-Muarrib.V2i2.2712>.

³⁷ Siska Maulani dan Prana Dwija Iswara, "Metode Permainan Bahasa Dalam Keterampilan Menulis Tegak Bersambung," *JURNAL BASIC EDU* 6, No. 4 (2022): 7022, <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3008>.

- أ) تهدف الألعاب اللغوية إلى تحفيز التفاعل اللفظي تشجيع الطلاب على إبداء آرائهم وأسبابهم المتعلقة بالمادة، بحيث يشتركون بنشاط عملية التعلم.
- ب) تساهم اللعبة في رفع الطلاقة والثقة بالنفس لأنها توفر فرصة الطلاب لممارسة التواصل طبيعي، بما في ذلك لأولئك الذين يواجهون صعوبات في التعلم.
- ج) توفر اللعبة سياقاً تعليمياً ذا معنى لأنها تشرك التفاعل وفق قواعد محددة تدعم تحقيق الأهداف التعليمية.
- د) تعد اللعبة وسيلة لتقليل الملل والروتين في الصف خلق نشاط ممتع، ومع ذلك يبقى مركزاً على التعلم، تعمل اللعبة كأداة للاسترجاع، والتثبيت، والتغني بالمعرفة، حيث تساعد في تعزيز المادة دون التسبب في الملل عبر تدريبات مقدمة بأسلوب جذاب .

٣٨

٣. مزايا ومساوئ الألعاب اللغوية

مزايا الألعاب اللغوية في التعلم فهي كما يلي³⁹ :

- أ) تتميز الألعاب اللغوية بكونها وسيلة تعليمية تحقق مستوى عال من نشاط الطلاب.
- ب) تساعد اللعبة في تقليل الشعور بالملل أثناء عملية التعلم
- ج) يمكن لعناصر التنافس بين الطلاب ان تحفز روح الحماس والدافعية لديهم لتحقيق اداء افضل.

³⁸NUR ISTAQAM, "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab," *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya* 5, No. 2 (2021): 1-16, <https://doi.org/10.52266/Al-Afidah.V5i2.331>.

³⁹ Margiati Nurmi, Kaswari, "Pengaruh Metode Permainan Bahasa Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi di Sekolah Dasar Pontianak," 2015, 4. <https://doi.org/10.22460/Semantik.V13i1.P103-114>

(د) تساعد الألعاب اللغوية في بناء التعاون الجماعي وتطوير المهارات الاجتماعية لدى الطلاب.

(هـ) غالبا ما تكون المادة التعليمية المقدمة عبر اللعبة أكثر تأثيرا مما يجعل تجربة التعلم أكثر رسوخا وصعوبة في النسيان.

مساوئ لعبة اللغة في التعلم فهي كما يلي:

(أ) تحتوي الألعاب اللغوية على قيود لأنها صعبة التطبيق في الصفوف ذات العدد الكبير من الطلاب.

(ب) غالبا ما تؤدي أنشطة اللعبة إلى أصوات أو حركات قد تشوش على الصفوف الأخرى.

(ج) لا يمكن تقديم كل المواد التعليمية في شكل لعبة لذلك يقتصر استخدامها على مواضيع محددة.

(ث) لا يزال بعض المعلمين يرون اللعبة كطريقة أقل جدية مما يجعل تطبيقها غالبا دون الاهتمام الكافي.⁴⁰

٥. أنواع الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع

(أ) الهمس المتسلسل (bisik berantai).

(ب) اسمع قصة (Dengarkan cerita).

(ج) اسمع واقتنص الكلمة (Dengarkan dan tangkap kata)

(د) الأمر المشروط (Perintah bersyarat).

(هـ) من يتكلم (Siapa yang berbicara).

⁴⁰ Dian Damariswara dan karimatus Saidah, "Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan* 9, No. 1 (2020): 139, <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V9i1.127Pengembangan>.

(و) كيف أذهب (Bagaimana saya pergi).^{٤١}

و. متورط الطلاب (Student Engagement)

١. تعريف متورط الطلاب (Student Engagement)

يعد متورط الطلاب (Student Engagement) أحد المفاهيم المهمة في مجال التربية، لارتباطه بجودة متورط الطلاب أثناء سير عملية التعلم. ولا يقتصر متورط الطلاب على الحضور الجسدي داخل الفصل الدراسي، بل يشمل أيضا المتورط العقلي، والانفعالي، والسلوكي للطلاب في الأنشطة التعليمية.

وفقا ل فريدريكس (Fredrick) في محمود جونيانتو أن متورط الطلاب (Student Engagement) هو ارتباط الطلاب بعملية التعلم، سواء في الأنشطة الأكاديمية أم غير الأكاديمية، والذي يمكن ملاحظته الجوانب السلوكية والانفعالية والمعرفية التي يظهرها الطلاب في المدرسة أو داخل الفصل الدراسي.^{٤٢} ويبين هذا الرأي أن متورط الطلاب يمثل صورة من صور العلاقة النشطة بين الطلاب وعملية التعلم الجارية.

واتساقا مع هذا الرأي، وفقا ل سكينر وبيتزر (Skinner dan Pitzer) في مريتا أن متورط الطلاب هو قدرة الطلاب على إشراك أنفسهم أثناء عملية التعلم من الناحية المعرفية

⁴¹ Mujib dan Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab* (2), 2012. 152 <https://perpustakaan.jakarta.go.id/book/detail?cn=INLIS000000000787654>.

⁴² Mahmud Junianto DKK., "Validitas dan Reliabilitas Skala Student Engagement," *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi)* 11, No. 2 (2020): 240, <https://doi.org/10.24036/Rapun.V11i2>.

والانفعالية والسلوكية.⁴³ وبناء على ذلك، فإن متورط الطلاب لا يرتبط بالأنشطة الظاهرة جسدياً فقط، بل يشمل كذلك الانتباه، والاهتمام، والدافعية، وبذل الجهد في فهم المواد التعليمية.

٢. أبعاد متورط الطلاب

بوجه عام، يتكون متورط الطلاب من ثلاثة أبعاد رئيسية، وهي: المتورط السلوكي (*Behavioral Engagement*)، والمتورط الانفعالي (*Emotional Engagement*)، والمتورط المعرفي (*Cognitive Engagement*) وفقاً لـ فريدريكس (*Fredrick*) في محمود وآخرون. هذا التقسيم، وأصبح من أكثر النظريات استخداماً في الدراسات المتعلقة بمتورط الطلاب.

44

٣. المتورط الطلابي في تعليم اللغة العربية

يعد تعريف المتورط الطلابي من المفاهيم المرتبطة ارتباطاً وثيقاً بتعليم اللغة العربية، إذ إن تعليم اللغة يقوم أساساً على المتورط الفاعلة للطلاب في مختلف الأنشطة اللغوية، مثل الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة.

⁴³ Mareta Nurrindar dan Eko Wahjudi, "Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar," *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 9, No. 1 (2021): 141, <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p140-148>.

⁴⁴ Junianto DKK., "Validitas dan Reliabilitas Skala Student Engagement."

وفقا ل دوي آيو وولانداري أن مبدأ التعلم المتمركز حول الطالب يعد مناسباً في تعليم اللغة العربية لأن هذه المادة تتطلب متورط نشطة من الطلاب في الكتابة، والاستماع، والفهم، والكلام.⁴⁵

وفي تعليم مهارة الاستماع، تبرز أهمية متورط الطلاب بصورة واضحة، لأن تنمية مهارة الاستماع لا تتحقق إذا اقتصر دور الطالب على الاستماع السلبي. ولذلك، تقتضي عملية التعلم متورط فاعلة من الطلاب الانتباه إلى الأصوات اللغوية، وفهم المعاني، وتقديم الاستجابات، والمتورط في الأنشطة التعليمية.

ويظهر المتورط السلوكي في تعليم اللغة العربية متورط الطلاب الفاعلة في الألعاب اللغوية، والإجابة عن الأسئلة، والانتباه إلى شرح المعلم، واتباع التعليمات أثناء سير عملية التعلم. أما المتورط العاطفي فيتجلى في الحماس، والاهتمام، وشعور الطلاب بالمتعة أثناء المتورط في أنشطة تعليم اللغة العربية. في حين يظهر المتورط المعرفي في الجهود التي يبذلها الطلاب لفهم المفردات، وتفسير معاني الجمل، واستخدام بعض الاستراتيجيات لفهم المعلومات المسموعة باللغة العربية.

٤. مؤشرات المتورط الطلابي في البحث

تعتمد مؤشرات المتورط الطلابي في هذا البحث على ثلاثة أبعاد رئيسية، وهي:

المتورط السلوكي، والمتورط العاطفي، والمتورط المعرفي.

أ) مؤشرات المتورط السلوكي

تتمثل مؤشرات المتورط السلوكي في هذا البحث فيما يأتي:

١. متورط الطلاب الفاعلة في الألعاب اللغوية .
٢. متورط الطلاب في الإجابة عن الأسئلة .
٣. انتباه الطلاب إلى شرح المعلم .
٤. التزام الطلاب بقواعد اللعبة والتعلم .
٥. متورط الطلاب في الأنشطة الجماعية والفردية أثناء عملية التعلم .

ب) مؤشرات المتورط العاطفي

تتمثل مؤشرات المتورط العاطفي فيما يأتي:

١. حماس الطلاب أثناء المتورط في التعلم .
٢. اهتمام الطلاب بالألعاب اللغوية .
٣. دافعية الطلاب ورغبتهم في المتورط في أنشطة الاستماع .
٤. الاستجابات العاطفية الإيجابية، مثل الشعور بالمتعة وعدم الملل أثناء عملية التعلم .

ج) مؤشرات المتورط المعرفي

تتمثل مؤشرات المتورط المعرفي فيما يأتي:

١. جهود الطلاب في فهم المفردات ومحتوى المادة المسموعة .
 ٢. تركيز الطلاب أثناء أنشطة الاستماع .
 ٣. قدرة الطلاب على استيعاب المعلومات الرئيسة من الخطاب باللغة العربية .
 ٤. قدرة الطلاب على الإجابة عن الأسئلة أو تقديم الاستجابات بناء على فهم المادة المسموعة .
 ٥. جهود الطلاب في استخدام استراتيجيات معينة لفهم محتوى التعلم .
- و هذه المؤشرات الثلاثة، يمكن تحليل متورط الطلاب في تعليم مهارة الاستماع بصورة أكثر شمولاً، سواء من الجانب السلوكي، أو العاطفي، أو المعرفي أثناء استخدام وسائط الألعاب اللغوية.
- ز. الدراسات السابقة

أما الدراسات السابقة في هذا البحث فهي كالتالي:

جدول ٢,١ الدراسات السابقة

اسم الباحثة	العنوان	منهج البحث	ونائج البحث
إيرما جوليانا حسب الله وفوزية بختيار وميسناه منهالي (٢٠٢٤)	تطوير مهارة الاستماع وسائل التعلم المعتمدة على لعبة الاسرار المتسلسلة (Rahasia berantai)	البحث والتطوير	من بدء الدورة الاولى الى نهاية الدورة الثانية تحسنت درجات الطلاب بوضوح في تقييم نهاية الدورة الثانية لم يتخلف الا طالب واحد عن بلوغ حد النجاح بينما حقق سائر الطلاب السابقين وعددهم سبعة عشر مستوى النجاح المطلوب وعلى هذا فان تطبيق وسيلة لعبة الاسرار المتسلسلة (Rahasia berantai) لعبة الهمس المتناقل قد اثبت قدرته على تنمية مهارة الاستماع لدى

طالب الصف الحادي عشر العاشر بمعهد ما مدرسة المعهد الاسلامي العروة الوثقى بينتج سيدراب.		لطلاب المعاهد الاسلامية في محافظة سيدراب. ⁴⁶	
كانت درجات التقييم في معيار التقييم الادنى الكفاية الادنى في البداية لم تبلغ المستوى المطلوب لدى معظم الطلبة فقبل تطبيق طريقة لعبة الاسرار المتسلسلة (Rahasia berantai) لم يستطع جل المتعلمين الوصول الى حد الكفاية الذي تم تحديده ولكن بعد تطبيق هذه الطريقة الالعبية اصبح الطلبة ايسر حفظا للمفردات فارتفعت درجاتهم وبلغوا بل ووفوا معايير الكفاية المتوقعة	البحث الكيفي	تطبيق لعبة الاسرار المتسلسلة (Rahasi a berantai) في تعليم مهارة الاستماع في مدرسة دار السلام الثانية الاعدادية في واتوكوسك جمل. ⁴⁷	ناصر سلاسا وحسن سيف الرزال (٢٠٢٢)
بناء على نتائج البحث ومناقشته يمكن الاستنتاج ان لعبة الصور المتسلسلة (Game gambar berangkai) في تعليم مهارة الاستماع قادرة على مساعدة الطلاب في تنمية جميع جوانب مهارات اللغة وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة كما	البحث والتطوير	وسائل التعلم المبنية على لعبة الصور المتسلسلة (Game gambar berangkai)	خير النساء داليمونته ورحماني (٢٠٢٣)

⁴⁶ Irma Juliana Hasbullah, Fauziah Bachtar, dan Misnah Mannahali, "Peningkatan Maharah Al Istima ' Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsil Siswa Pesantren di Kabupaten Sidrap," *PINISI JOURNAL OF ART, HUMANITY & SOCIAL STUDIES* 4, No. 2 (2024): 126–34. <https://doi.org/10.59562/Al-Fashahah.V1i1.15484>

⁴⁷ Nasir Salasa dan Hasan Syaiful Rizal, "Penerapan Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsilah Dalam Pembelajaran Maharah Istima ' di SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol," *Studi Arab* 13, No. 1 (2022): 66–76, <https://doi.org/10.35891/Sa.V13i1.3131>.

ان هذه اللعبة تساهم ايضا في تعزيز ملكة الطلاب في مفردات اللغة العربية.	في تعليم مهارة الاستماع ⁴⁸	
--	---------------------------------------	--

١. إيرما جوليانا حاسب الله وفوزية بختيار وميسناه منهالي (٢٠٢٤)

أوجه الشبه: إن الباحثين استفادوا من استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية
من أجل تنمية مهارة الاستماع لدى الطلاب.

أوجه الاختلاف: إن البحوث السابقة اقتصرت على منهج البحث الإجرائي الصفّي تطبيق
تعلم لم ينفذ من قبل. أما هذه الدراسة فتستخدم المنهج الكيفي من أجل تحليل مختلف
الألعاب اللغوية التي طبقت من قبل المعلم من قبل.

٢. ناصر سلاسا وحسن سيف الرزال (٢٠٢٢)

أوجه الشبه: إن كلتا الدراستين تستخدمان المنهج الكيفي.

أوجه الاختلاف: إن الدراسة السابقة اقتصرت على دراسة لعبة لغوية واحدة، وهي الأسرار
المتسلسلة (Rahasia berantai)، بينما تتناول هذه الدراسة دراسة عدد من الألعاب اللغوية.

٣. نورول خير النساء داليمونته ورحمائي (٢٠٢٣)

⁴⁸ Nurul Khoirunnisa Dalimunthe dan Rahmaini, "Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai Dalam Pembelajaran Maharah Istima", *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, No. 3 (2023): 1381, <https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i3.5539>.

أوجه الشبه: إن كلتا الدراستين تستخدمان الألعاب اللغوية كطريقة تعليمية في تدريس مهارة الاستماع، وقد نفذتا في الصف السابع من مرحلة الثانوية الأولى.

أوجه الاختلاف: إن الدراسة السابقة استخدمت بحث التطوير (R&D)، وكان تركيزها على تطوير لعبة الصور المتسلسل (Game gambar berangkai)، بينما تعتمد هذه الدراسة المنهج الكيفي وتركز على تحليل تنفيذ تلك اللعبة.

الباب الثالث

منهجية البحث

أ. مكان البحث ومدته

تنفيذ هذا البحث بمعهد الجعفرية الواقع في هوتايبوس في ناحية لوبوك بارومون في محافظة بادانج لاواس في سومطرة الشمالية. وقد تم اختيار هذا المكان بناء على الملاحظة الأولية التي أجرتها الباحثة في تاريخ ٢٧ أغسطس ٢٠٢٥م في معهد الجعفرية بادانج لاواس، حيث لاحظت الباحثة أن المعلم يستخدم الألعاب اللغوية، ولا سيما لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai)، في تعليم مهارة الاستماع داخل الصف.

وتنفيذ هذا النشاط بدا الطلاب يشاركون في عملية التعلم بنشاط ملحوظ، مما يدل على أن استعمال الألعاب اللغوية يمكن أن يسهم في تنمية مهارة الاستماع لديهم. وبناء على ذلك، يعد هذا المكان مناسباً لتنفيذ البحث المعنون: تحليل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع عند طلاب الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية.

ويستعمل هذا البحث أن يستمر ابتداء من تاريخ ٥ سبتمبر إلى شهر مايو من السنة الدراسية ٢٠٢٥/٢٠٢٦، ويشمل مراحل الإعداد والتنفيذ وإعداد التقرير. أما تنفيذ البحث الميداني أو جمع البيانات فقد تم في شهر مارس إلى أبريل عام ٢٠٢٦.

ب. نوع البحث ومنهجه

تعتمد هذه الدراسة المقارنة النوعية بتصميم وصفي، بهدف تصوير عملية تطبيق الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع تصويراً متعمقاً. لا يقتصر هذا التصميم على رصد ما يحدث داخل الصف، بل يتجاوزه إلى شرح كيفية تنفيذ الأنشطة التعليمية وأسبابها، مما يوفر صورة شاملة عن الاستراتيجيات التعليمية المستخدمة.

ج. موضوع البحث

يتمثل موضوع البحث في طلاب الصف الحادي عشر بمعهد الجعفرية بادانج لاواس.

د. مصادر البيانات

تنقسم مصادر البيانات إلى فئتين:

١. المصادر الأولية: تشمل معلم اللغة العربية للصفالحادي عشر باعتباره المخطط والمنفذ والمقيم لتطبيق الألعاب اللغوية، وطلاب الصفالحادي عشر باعتبارهم الفاعلين الرئيسيين، فضلاً عن نتائج الملاحظة المباشرة لأنشطة التعلم.

٢. المصادر الثانوية: تشمل وثائق المدرسة كالخطط الدراسية وخطط الدروس وأدوات التقييم، والملف التعريفي للمؤسسة، إضافة إلى المراجع العلمية المتعلقة بنظريات الألعاب اللغوية ومهارة الاستماع ومناهج تعليم اللغة العربية.

هـ. أداة جمع البيانات وإجراءاتها

١. الملاحظة

تجري الباحثة ملاحظة مباشرة غير متورط شبه منظمة في الصف الحادي عشر، الذي يضم ثلاثون طالبا تحت إشراف الأستاذ شاكر، معلم مادة اللغة العربية. استعين بورقة ملاحظة ومذكرات ميدانية وتسجيلات صوتية/مرئية عند الحاجة، وتركزت الملاحظة على أربعة محاور: أسلوب تنفيذ الألعاب اللغوية، واستجابات الطلاب ومستوى مشاركتهم، وأنماط التفاعل بين المعلم والطلاب، وقدرة الطلاب على الاستجابة للمنبهات السمعية والتعاون في أنشطة الاستماع.

٢. المقابلة

تعتمد الباحثة المقابلة شبه المنظمة مستعينة بدليل مقابلة يشتمل على أسئلة محورية قابلة للتطوير وفق سياق النقاش، إلى جانب أجهزة تسجيل صوتي/مرئي وأدوات كتابة . أجريت المقابلات في معهد الجعفرية الفصل الدراسي الحادي عشر من عام ٢٠٢٦ مع : مدير المدرسة، ومعلم اللغة العربية، وطلاب الصف الثاني.

٣. التوثيق

تجمع الوثائق المكتوبة والتقطت صور أثناء سير عملية التعلم داخل الصف، بهدف تعزيز نتائج البحث وتوفير دليل داعم له.

و. تصحيح البيانات

لضمان صحة البيانات، طبقت الباحثة أسلوب التثليث (Triangulation) بمقارنة البيانات المستخلصة من أدوات جمع البيانات المختلفة ملاحظة، ومقابلة، وتوثيق. وعند تقاطع النتائج وتوافقها عدت البيانات صالحة وموثوقة.

ز. تحليل البيانات

اتبعت الباحثة نموذج مايلز وهوبرمان في التحليل النوعي، وفق المراحل الآتية:

١. تحليل ما قبل الميدان

تحليل أولي للبيانات المتاحة قبل الدخول إلى الميدان، بهدف تحديد محاور البحث وتوجيه الملاحظة في معهد الجعفرية.

٢. تحليل أثناء الميدان وبعده

يشمل هذا التحليل ثلاثة عناصر وفق مايلز وهوبرمان:

(١) اختزال البيانات : اختزال البيانات : انتقاء البيانات ذات الصلة وتصنيفها حسب المحاور

الرئيسية : نوع الألعاب اللغوية المستخدمة، واستجابات الطلاب، وعملية تعليم

الاستماع، والعوامل المساعدة والمعوقة.

(٢) عرض البيانات : تنظيم النتائج في شكل سرد منهجي يوضح كيفية تطبيق الألعاب

اللغوية ويكشف العلاقات بين البيانات.

(٣) استخلاص الاستنتاجات : صياغة نتائج شاملة تجيب على أسئلة البحث، مستندة

إلى البيانات الميدانية المتكاملة، بعد التحقق منها عبر أسلوب التثليث.

الباب الرابع

نتائج البحث

أ. نتائج العامة

١. تاريخ تأسيس المعهد الجعفرية بادانج لاواس

يعد المعهد الجعفرية بادانج لاواس مؤسسة تعليمية إسلامية تقع في قرية هوتاييوس التابعة لناحية لوبوك بارومون بمنطقة بادانج لاواس في محافظة سومطرة الشمالية. وتعد هذه المؤسسة المعهد الإسلامي الوحيد الذي يواصل نشاطه التعليمي في تلك المنطقة.

ومن الناحية التاريخية، تم تأسيس هذا المعهد حوالي سنة ١٩٧٠م على يد الحاج محمد جعفر هاسيبيوان، وهو عالم ديني عرف بتأثيره الاجتماعي والديني البارز في المجتمع المحلي، وكان مشهورا بلقب (توان جعفر). وفي المرحلة الأولى، لم تكن المؤسسة تتمتع بصفة مؤسسية رسمية في صورة هيئة أو مؤسسة وقفية، بل كانت تعمل بوصفها حديقة التربية الإسلامية، مع تولي التعليم في مرحلتي المدرسة المتوسطة الإسلامية والمدرسة الثانوية الإسلامية. وقد اشتهر هذا المعهد بين أفراد المجتمع باسم معهد لوبوك سورييادا هوتاييوس، وكان عدد الطلاب فيه يقارب ثلاثمائة طالب من المناطق المجاورة.

ومع تطور المؤسسة، ظهرت عدة صعوبات تتعلق باستمرار النشاط التعليمي، ولا سيما في الجانب المالي، مما أدى إلى توقف العملية التعليمية مدة طويلة نسبيا. وقد استمر هذا التوقف قرابة ثلاث وأربعين سنة قبل الشروع في جهود إعادة إحياء المؤسسة.

وفي سنة ٢٠١٣م، تمت إعادة تفعيل المعهد مجلس تشاوري ضم أسرة المؤسس وعددا من الشخصيات الدينية المحلية، وقد أسفر ذلك الاجتماع عن قرار استئناف نشاط المعهد من جديد. غير أن مؤسس المعهد، وبعد مدة وجيزة من هذه العملية، أدى مناسك العمرة، ثم تعرض عقب عودته إلى الوطن لوعكة صحية انتهت بوفاته بعد تلقي العلاج في مستشفى إسكان الحجاج بمدينة ميدان.

وبعد وفاة المؤسس، استمرت إدارة المعهد وتطويره على يد ابنه الحاج فوزان حميدي هاسيوان، الماجستير، بمتورط الأسرة وبدعم من الحاج هوراس ناستيون، اليسانس. ثم أسست مؤسسة الجعفرية لبوك سوريبادا بوصفها هيئة قانونية تشرف على المعهد وتحتضن أنشطته التعليمية. وفي الهيكل التنظيمي للمؤسسة، تولى الحاج هوراس ناستيون، اليسانس، منصب رئيس المؤسسة، في حين أسندت قيادة المعهد إلى الحاج فوزان حميدي هاسيوان، الماجستير. ومع تطور المؤسسة، أصبح المعهد الجعفرية يشرف حاليا على عدة مراحل تعليمية، وهي: المدرسة المتوسطة الإسلامية (MTs)، والمدرسة الثانوية الإسلامية (MA)، والمدرسة الثانوية المهنية (SMK)، والمدرسة الدينية الابتدائية (MDA).⁴⁹

⁴⁹ Ebin Saleh, "Kepala Sekolah MA Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Komplek Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas" Rabu, 11 Maret, 2026.

٢. الموقع الجغرافي للمعهد الجعفرية بادانج لاواس

يقع المعهد الجعفرية هوتائيوس جغرافيا على طريق غونونج توا العام، وتحديدًا في قرية هوتائيوس التابعة لناحية لوبوك بارومون بمنطقة بادانج لاواس. ويحد المعهد عدد من المناطق الإدارية المجاورة، وهي: قرية هوتانوبان من الجهة الشرقية، وقرية باغاران جالو-جالو من الجهة الغربية، وقرية تانغابوسي من الجهة الجنوبية، وقرية هانديس من الجهة الشمالية. ويظهر هذا الموقع أن المعهد يقع في منطقة استراتيجية نسبيًا، وترتبط بعدة قرى محيطة به.

50

٣. الرؤية والرسالة للمعهد الجعفرية هوتائيوس

أ) الرؤية للمعهد الجعفرية بادانج لاواس

تكوين شخصية أبناء الأمة وتربيتهم ليكونوا أفرادًا مؤمنين ومتقين لله سبحانه وتعالى، متحلين بالأخلاق الكريمة، ومتميزين في مجالي العلوم والتكنولوجيا.

ب) الرسالة للمعهد الجعفرية بادانج لاواس

- ١) إقامة التعليم والتدريس على أساس القيم الإسلامية .
- ٢) تنمية روح الاستقلالية في مختلف مجالات العلوم، والمهارات التكنولوجية، والفنون.

⁵⁰ Ebin Saleh, "Kepala Sekolah MA Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Komplek Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas" Rabu, 11 Maret, 2026.

٣) تطبيق التعليم والتدريس نماذج التعلم النشط، والابتكاري، والإبداعي،

والفعال، والممتع (PAIKEM).⁵¹

٤. معلمون والمعلمات في المعهد الجعفرية بادانج لاواس

استنادا إلى البيانات التي تم الحصول عليها من المعهد الجعفرية بادانج لاواس، بلغ عدد أعضاء الهيئة التعليمية الذين يزاولون التدريس واحدا وأربعين معلما ومعلمة. ومن هذا العدد، يوجد ستة عشر من المعلمين الذكور، وخمس وعشرون من المعلمات الإناث. ويشمل هذا العدد جميع عناصر الهيئة التعليمية في المدرسة، بما في ذلك مدير المدرسة، ونائب المدير للشؤون المنهجية، ومعلمي الفصول، ومعلمي المواد الدراسية.

ويتحمل جميع أعضاء الهيئة التعليمية مهام ومسؤوليات متنوعة في دعم عملية التعلم وتنفيذ الأنشطة التعليمية في المعهد الجعفرية بادانج لاواس.

٥. بيانات طلاب الصفالحادي عشري المرحلة الثانوية بمعهد جعفرية بادانج لاواس

بناء على البيانات المتوفرة في المعهد الإسلامي جاءت على النحو الآتي⁵² :

الجدول ٤,١ بيانات طلاب الصفالحادي عشري المرحلة الثانوية بمعهد جعفرية بادانج لاواس

⁵¹ Ebin Saleh, "Kepala Sekolah MA Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Komplek Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas" Rabu, 11 Maret, 2026.

⁵² Putra Hasibuan.

الرقم.	الجنس	العدد
١.	الذكور	٨ طلاب
٢.	الإناث	٢٢ طالبة
المجموع:		٣٠ طالبا وطالبة

٦. المرافق والبنية التحتية في معهد جعفرية بادانج لاواس⁵³

الجدول ٤,٢

بيانات المرافق والبنية التحتية في معهد جعفرية بادانج لاواس

الرقم	المرافق والبنية التحتية	العدد
١.	مكتب مدير المدرسة	١
٢.	مكتب الإدارة	١
٣.	غرفة المعلمين	١
٤.	الفصول الدراسية	١٨
٥.	المصلى	١
٦.	الحمام	٤
٧.	غرفة الصحة	١

⁵³ Putra Hasibuan.

٨.	المخزن	١
٩.	التعاونية المدرسية	١
١٠.	مقصف	٣

ب. نتائج الخاصة

١. تطبيق وسائط الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي

عشر بامعهد الجعفرية بادانج لاواس

ينفذ تعليم مهارة الاستماع في معهد جعفرية بادانج لاواس بتوظيف وسائط الألعاب

اللغوية بوصفها أداة لرفع مستوى كفاءة الاستماع لدى طلاب . وقد جاء اعتماد هذه

الوسائل بهدف تحقيق متورط أكثر نشاطا وتركيزا وبعدا عن الملل طوال سير العملية

التعليمية. وقد أوضح معلم اللغة العربية أن تعليم مهارة الاستماع لا يكفيه الاقتصار على

أسلوب الإلقاء والتلقين، بل يستوجب توافر أنشطة تشرك طلاب مباشرة في عملية

الاستماع إلى المنطوق العربي وفهمه.⁵⁴ ذلك أن عملية الاستماع ليست مجرد تلق سلبي،

بل هي نشاط فاعل يتطلب الانتباه والتركيز والقدرة على استيعاب الرسالة المسموعة

وتحليلها. وقد أوضح إصلاح، أحد الطالب الصفالحادي عشر، أن توظيف الألعاب اللغوية

⁵⁴ Hasil Observasi dan Wawancara Peneliti Dengan Guru Bahasa Arab di Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas. Rabu, 11 Maret, 2026.

في تعليم الاستماع يعينه على استيعاب المادة بيسر أكبر، إذ تغدو بيئة التعلم أكثر جذبا وقدرة على تعزيز تركيزه أثناء الاستماع. علاوة على ذلك، تسهم الألعاب اللغوية في إزالة الرتابة عن الجو الدراسي، وتيسر على الطلاب حفظ المفردات والمعلومات التي يقدمها المعلم⁵⁵.

تكشف هذه التصريحات أن الألعاب اللغوية لا تؤدي دور التنويع الأسلوبي في التدريس، بل تسهم في الارتقاء بجودة انتباه طلاب ومشاركتهم الفاعلة أثناء عملية الاستماع. فمع توافر بيئة تعليمية أكثر تفاعلا، يتحفز طلاب للمتورط بصورة أفعال في استقبال المعلومات المسموعة ومعالجتها، مما يفضي إلى تحسن ملموس في مستوى استيعابهم للمادة.

بناء على نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية أستاذ شاكر، يبين وجود عدة أنواع من الألعاب اللغوية المطبقة في تعليم مهارة الاستماع، وهي: لعبة الهمس المتسلسل، ولعبة استمع والتقط الكلمة (Dengarkan dan tangkap kata)، ولعبة استمع إلى القصة، ولعبة

⁵⁵ Islah, Siswa Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", (Rabu, 11 Maret, 2026).

الخطوة يمينا ويسارا. وقد استخدمت هذه الألعاب لتدريب الطلاب على التركيز، ودقة الاستماع، والقدرة على فهم المعلومات الشفوية باللغة العربية⁵⁶.

أ) لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai)

تطبيق تنفيذ لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) وفق مراحل تعليمية متتابعة تستهدف تنمية دقة الاستماع والذاكرة السمعية وقدرة الطلاب على الإبقاء على المعلومات الشفهية باللغة العربية. وفي المرحلة الأولى، يفتح المعلم النشاط بشرح قواعد اللعبة وتوضيح الأهداف التعليمية المرجوة، ثم يقسم طلاب إلى أربع مجموعات تتراوح بين ستة وسبعة أعضاء.

وعقب تشكيل المجموعات، يعد المعلم أوراقا تحتوي على جمل أو كلمات مفتاحية بالعربية، تستخدم مرجعا ضابطا للتحقق من دقة الرسائل التي يتداولها طلاب اللعبة. وتختار الجمل وفق موضوع المادة المدروسة، فعلى سبيل المثال، يستخدم في وحدة السفر جملة من قبيل: سافر طلاب إلى المطار في الصباح. ويحرص المعلم على انتقاء جمل ذات بنية بسيطة في المراحل الأولى، ثم يرفع تدريجيا مستوى الصعوبة والتعقيد تبعا لقدرات طلاب.

⁵⁶ Ahmad Syakir Hasibuan, "Guru Bahasa Arab di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Ruang Guru Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", (Rabu, 11 Maret, 2026).

تنطلق اللعبة حين يستدعي المعلم الطالب الأول من كل مجموعة ليطلع على مضمون الجملة في الورقة. وفي هذه المرحلة، يتعين عليه قراءة الرسالة وحفظها بعناية فائقة، إذ هو المصدر الأول لنقل المعلومة إلى بقية أعضاء مجموعته. وبعد تلقيه الرسالة، يعود إلى مجموعته ليهمس بها في أذن الطالب الثاني، وتتواصل السلسلة على هذا المنوال حتى تبلغ الطالب الأخير.



صورة (٤١) تنفيذ لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) في تعليم مهارة الاستماع.

وطوال مجريات اللعبة، يطالب جميع طلاب بالمحافظة على تركيزهم ودقة سمعهم كي لا يطرأ أي تحريف على مضمون الرسالة أثناء تمريرها. ولا يسمح لأي طالب بالتكرار أكثر من ثلاث مرات، فيما يشرف المعلم على سير اللعبة ليضمن نزاهتها وحسن تنفيذها. وحين تصل الرسالة إلى الطالب الأخير، يطلب منه تلاوة الجملة التي تلقاها أمام الفصل بصوت مسموع. ثم يقابل المعلم ما أداه الطالب بالجملة الأصلية المدونة في ورقة

الضبط، ويناقش مع طلاب الانحرافات التي طرأت على الجملة سواء في النطق أم الترتيب اللفظي أم المعنى. كما يقدم المعلم شرحاً للأخطاء الواردة حتى يدرك طلاب موطن الخلل في عملية الاستماع وإعادة صياغة الرسالة.

وتدرب هذه اللعبة طلاب على تركيز انتباههم على الأصوات العربية، واستيعاب المعلومات الشفهية في وقت قصير، وإعادة بث الرسالة بصورة آمنة. فضلاً عن ذلك، تعزز العمل التعاوني داخل المجموعة وترفع من مستوى متورط طلاب، إذ تقع على عاتق كل عضو مسؤولية الحفاظ على سلامة الرسالة حتى نهاية اللعبة.

وللأوراق المرجعية وظيفة محورية في هذه اللعبة بوصفها أداة للضبط والتقييم، فهي يستطيع المعلم المقارنة الفورية بين الجملة الأصلية وما أداه الطلاب، مما يتيح تحليلاً أكثر وضوحاً للأخطاء التي وقعت أثناء الاستماع. كما تعينه هذه الوسيلة على تقييم مستوى الدقة السمعية لدى طلاب وتحديد الجوانب اللغوية التي لا تزال تشكل عائقاً أمامهم.

وبناء على نتائج الملاحظة الميدانية التي أجرت الباحثة في الصف الحادي عشر يوم الأربعاء الموافق ١١ مارس ٢٠٢٦، استعان المعلم بجملة من موضوع السفر، وهي: "سافر طلاب إلى المطار في الصباح". وأظهرت نتائج الملاحظة أن بعض المجموعات ارتكبت أخطاء عند إعادة الجملة، وتمثلت هذه الأخطاء غالباً في تغيير الفعل أو المفعول به. ومن

أمثلة ذلك أن الجملة الأصلية كانت: "سافر الطلاب إلى المطار في الصباح"، إلا أن بعض الطلاب أعادوا نقلها بصيغة: "سافر الطلاب إلى القطار في الصباح"، حيث تغيرت كلمة "المطار" إلى "القطار". مثال الأخرى: "اشترى أبي تذكرة القطار أمس" إلا أن بعض الطلاب أعادوا نقلها بصيغة: "اشترى أخي تذكرة القطار أمس" حيث تغيرت كلمة "أبي" إلى "أخي". ويعزى ذلك إلى ضعف تركيز بعض الطلاب وعدم قدرة بعضهم الآخر على الاحتفاظ بالمعلومات التي تلقوها أثناء عملية نقل الرسالة وتداولها.⁵⁷

وقد صرح جاندرى، أحد الطالب الصفالحادي عشر، بأن هذه اللعبة تلزمهم بالإنصات الجيد إلى ما يلقيه عليهم زملائهم، إذ إن أدنى شرود ينجم عنه خطأ في المعلومة، فهو ما يجعله أكثر يقظة واهتماما خشية الوقوع في خطأ حين يتولى بدوره نقل الرسالة .

58

أما السبيل الذي ينتهجه المعلم للتغلب على صعوبات طلاب في هذه اللعبة، فيتمثل في البدء بجمل مبسطة مع تكرار نطق المفردات الصعبة قبيل انطلاق النشاط.

(ب) لعبة استمع والتقط الكلمة (Dengarkan dan tangkaplah kata)

⁵⁷ Hasil Observasi Peneliti di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Rabu, 11 Maret, 2026.

⁵⁸ Jandri, "Siswa Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", (Rabu, 11 Maret, 2026).

تنفذ لعبة الاستماع والتقاط الكلمة وفق مراحل تعليمية متتابعة تركز على الاستماع المكثف. وفي مستهل النشاط، يشرح المعلم قواعد اللعبة ويوضح للطلاب أهداف التعلم المنشودة، ثم يعد مكبر الصوت وسيلة صوتية مساعدة تكفل وضوح الجمل العربية المذاعة وانتظام وصولها إلى جميع أرجاء الفصل، مما يقلص الإشكاليات السمعية الناجمة عن تباين أماكن جلوس طلاب، ولا سيما من يجلسون من يجلسون في المقاعد الخلفية.

وبعد ذلك، يذيع المعلم تدريجياً عدداً من الجمل العربية المرتبطة بموضوع الدرس حول وحدة السفر، بنطق واضح وسرعة مدروسة تتناسب مع مستوى طلاب. ويحدد المعلم في كل جملة كلمة مستهدفة أو أكثر ينبغي على طلاب التقاطها عبر الاستماع، دون أن يخبرهم بها مسبقاً، مما يحملهم على إيلاء انتباه كامل لكل ما ينطق.

الجدول ٤,٣

أمثلة الكلمات المستهدفة في لعبة استمع والتقط الكلمة (Dengarkan dan tangkap kata)

الرقم	الجملة المسموعة	الكلمة المستهدفة	المعنى
١.	ذهب أحمد إلى المطار مع أسرته	المطار	Bdanara
٢.	سافر طلاب بالطائرة إلى جاكرتا	الطائرة	Pesawat

٣.	اشترى أبي تذكرة القطار أمس	تذكرة	Tiket
٤.	وضع المسافر حقيبته في السيارة	حقيبة	Tas
٥.	ذهب أحمد في رحلة إلى المتحف الإسلامي	الرحلة	Perjalanan

جدول (٤,٣) الكلمات المستهدفة والجمل المسموعة في لعبة استمع والتقط الكلمة (Dengarkan dan tangkap kata)

أثناء سياتلعة، يقسم الطلاب إلى عدة مجموعات. وبعد الاستماع إلى الجملة، تتناقش كل مجموعة حول الكلمة التي تظن أنها الكلمة المستهدفة اعتمادا على نتائج استماعهم. ثم يتقدم ممثل عن كل مجموعة إلى أمام الفصل ليدون الكلمة التي تمكنت مجموعته من التقاطها على السبورة. وبعد ذلك، يفحص المعلم إجابات جميع المجموعات مطابقتها بالكلمة المستهدفة الواردة في الجملة المسموعة. وتحصل المجموعة التي تنجح في كتابة الكلمة الصحيحة على درجة، في حين توظف الإجابات غير الدقيقة مادة للتقويم والمناقشة الجماعية. و هذه الآلية، لا تسهم هذه اللعبة في تدريب الطلاب على دقة الاستماع إلى المنطوق العربي، بل تعمل أيضا على تنمية مستوى التركيز، وتعزيز التعاون الجماعي، وتقوية قدرة الطلاب على التمييز بين أصوات المفردات المتقاربة في النطق.



صورة (٤,٢) تنفيذ لعبة استمع والتقط الكلمة (Dengarkan dan tangkap kata) في تعليم مهارة الاستماع

وبناء على نتائج الملاحظة الميدانية للباحثة في الصف ا الحادي عشر يوم الخميس الموافق ١٢ مارس ٢٠٢٦، بدا على طلاب ارتفاع واضح في مستوى الانتباه طوال مجريات اللعبة، وكانوا يحرصون على الإصغاء بجدية إذ عليهم كتابة الكلمة الصحيحة فور سماعها .

59

وتعزز هذا الاستنتاج ما أدلت به أسمى، إحدى الطالبة الصف الحادي عشر، في المقابلة التي أجرت الباحثة، من أن هذه اللعبة تضاعف تركيزها لجهلها المسبق بالكلمة التالية التي سينطق بها المعلم، مما يضطرها إلى متابعة كل جملة تتلى⁶⁰.

قال المعلم أن هذه اللعبة تدرب طلاب على التمييز بين الأصوات المتقاربة في المفردات، مما يكسبهم دقة أعلى في استيعاب المنطوق العربي⁶¹.

⁵⁹ Hasil Observasi Peneliti di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Kamis, 11 Maret, 2026.

⁶⁰ Asmi, "Siswa Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", Rabu, 11 Maret, 2026.

⁶¹ Ahmad Syakir Hasibuan, "Guru Bahasa Arab di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Ruang Guru Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", Rabu, 11 Maret, 2026.

يبد أن الباحثة رصد جملة من العقبات تطبيق اللعبة، فقد اعترض بعض طلاب صعوبة في تحديد الكلمة المستهدفة بدقة، ولا سيما حين يعرض المعلم مفردات متقاربة في لفظها. فبعضهم كتب كلمة تختلف عن المستهدفة، وبعضهم وقع في أخطاء إملائية كالتباس حرف السين بالصاد، أو الذال بالزاي. وطلب بعضهم إعادة التسجيل لعجزهم عن إدراك الكلمة في المحاولة الأولى.

وللتغلب على هذه العقبات، كرر المعلم نطق الجمل بوتيرة أبطأ مع التشديد على نطق الكلمات العسيرة، وكتب الإجابات الصحيحة على السبورة، وشرح الفوارق بين الأحرف المتشابهة لفظاً كي يرسخ طلاب نطق المفردات ورسمها بصورة صحيحة.

ج) لعبة استمع إلى القصة (dengarkanlah cerita)

تنفذ لعبة الاستماع إلى القصة استماع الطلاب إلى قصة قصيرة تتعلق بوحدة الحج والعمرة، ثم مطابقة المعلومات المسموعة مع بطاقات الصور التي وزعت على المجموعات. ويقرأ المعلم القصة تدريجياً مع التوقف عند بعض الأحداث الرئيسة، بينما تتنافس المجموعات في رفع الصورة المناسبة وفق ما سمعته. وبعد انتهاء النشاط يطرح المعلم أسئلة شفوية حول مضمون القصة للتأكد من مستوى الفهم والاستيعاب.

النص القصصي في لعبة استمع إلى القصة

في يوم الأحد، ذهب أحمد مع والديه إلى المطار للسفر إلى مكة. بعد ذلك، ركبوا الطائرة ووصلوا إلى المملكة العربية السعودية. ثم ذهبت الأسرة إلى المسجد الحرام، ورأى أحمد الكعبة لأول مرة. بعد ذلك، بدأوا الطواف حول الكعبة سبع مرات. بعد الطواف، ذهب أحمد ووالداه إلى الصفا والمروة لأداء السعي. ثم قاموا بالتحلل وقصوا شعرهم. في المساء، عادت الأسرة إلى الفندق للراحة، وكان أحمد سعيداً لأنه أدى العمرة مع أسرته.

صورة (٤٣) النص القصصي المستخدم في لعبة استمع إلى القصة

وبناء على نتائج الملاحظة الميدانية التي أجرتها الباحثة في الصف الحادي عشر يوم الأربعاء الموافق ٢٢ أبريل ٢٠٢٦، تبين أن هذه اللعبة تساعد الطلاب على التركيز في متابعة أحداث القصة وفهم مضمونها. كما ظهر حماس الطلاب للمتورط أثناء النشاط، خاصة عند التنافس في رفع البطاقات المناسبة للحصول على النقاط، مما دفعهم إلى الإنصات بعناية إلى المعلومات المسموعة.⁶²

قالت سكيمة في المقابلة أن لعبة الاستماع إلى القصة تعد نشاطاً ممتعاً يساعدها على فهم المادة الأسلوب القصصي، وترى أن المعلومات تصبح أسهل استيعاباً عندما تقدم في صورة قصة مترابطة الأحداث. كما أشار جاندرى إلى أن اللعبة مفيدة في تنمية

⁶² Hasil Observasi Peneliti di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, (Rabu, 22 April, 2026).

الفهم السمعي، إلا أنه يواجه أحيانا صعوبة عند طول القصة أو احتوائها على جمل معقدة

تتطلب تركيزا أكبر.⁶³

وترى الباحثة أن لعبة تسهم في تنمية مهارة الاستماع لدى الطلاب؛ لأنها لا تقتصر على تمييز الأصوات أو الكلمات المفردة، بل تدرجهم على فهم المعنى العام وتتبع تسلسل الأحداث وربط المعلومات المسموعة بالصور والسياق. ومع ذلك، كشفت الملاحظة عن بعض التحديات، مثل ضعف تركيز بعض الطلاب وارتفاع مستوى الضوضاء داخل الفصل، وهو ما قد يؤثر في جودة الاستيعاب السمعي. وللتغلب على هذه الصعوبات، يعتمد المعلم إلى تقديم المفردات الأساسية قبل الاستماع وإعادة الأجزاء التي يصعب فهمها، مما يساعد الطلاب على متابعة القصة بصورة أفضل.



صورة (٤,٤) تفاعل الطلاب مع لعبة استمع إلى القصة مطابقة الصور بالمعلومات المسموعة

⁶³ Sakinah Harahapdan Jandri, "Siswa Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", (Rabu, 11 Maret, 2026).

(د) لعبة الخطوة يمينا ويسارا (langkah kiri kanan)

تنفذ لعبة الخطوة يمينا ويسارا استماع الطلاب إلى جمل أو نصوص قصيرة تتعلق بموضوع الحج والعمرة، ثم تحديد ما إذا كانت المعلومات المسموعة صحيحة أم خاطئة. فإذا كانت الجملة صحيحة يتحرك الطالب نحو اليمين، وإذا كانت خاطئة يتحرك نحو اليسار. ويحرص المعلم على متابعة استجابات الطلاب ومناقشة أسباب اختياراتهم، ثم يقدم التوضيح عند الحاجة.

وبناء على نتائج الملاحظة الميدانية التي أجرتها الباحثة في الصف الحادي عشر يوم الخميس الموافق ٢٣ أبريل ٢٠٢٦، تبين أن اللعبة أجريت في جو من النشاط والحيوية، وأظهرت حماس الطلاب للاستجابة السريعة لما يسمعون. ومع ذلك، ظهر تردد لدى بعض الطلاب عند مواجهة مفردات غير مألوفة أو جمل أطول نسبياً، كما لوحظ أن بعضهم كان يميل إلى متابعة حركة زملائه دون الاعتماد الكامل على فهمه الشخصي للمعلومات المسموعة.⁶⁴

وفقال إصلاح في المقابلة أن لعبة الخطوة يمينا ويسارا تتطلب سرعة التفكير واتخاذ القرار في التمييز بين الصواب والخطأ، كما أنها تجعل عملية التعلم أكثر تشويقاً وإثارة

⁶⁴ Hasil Observasi Peneliti di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, (Kamis, 23 April, 2026).

بالنسبة إليه.⁶⁵

وترى الباحثة أن لعبة الخطوة يمينا ويسارا تسهم في تنمية مهارة الاستماع تدريب الطلاب على فهم المعنى وتقييم المعلومات واتخاذ استجابة سريعة بناء على ما يسمعون. كما تساعد الحركة الجسدية على زيادة التركيز ورفع مستوى المتورط الصفية. ومع ذلك، كشفت النتائج عن وجود بعض الصعوبات المرتبطة بفهم المفردات الجديدة وتأثر بعض الطلاب بإجابات زملائهم. ولذلك يعتمد المعلم إلى إعادة الجمل التي يكثر فيها الخطأ وشرحها، مما يجعل اللعبة أداة تعليمية وتقييمية في الوقت نفسه.



صورة (٤٥) تفاعل الطلاب مع لعبة الخطوة يمينا ويسارا أثناء تحديد صحة الجمل المسموعة

٢. متورط الطلاب في استخدام وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع بمعهد جعفرية

بادانج لاواس

تعد متورط طلاب من الركائز الأساسية في تنفيذ تعليم مهارة الاستماع. وبناء

⁶⁵Islah, "Siswa Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", (Rabu, 11 Maret, 2026).

على نتائج الملاحظة والمقابلات التي أجرت الباحثة مع مدير المعهد ومعلم اللغة العربية وعدد من طلاب الصف الحادي عشر، أثبتت توظيف وسائل الألعاب اللغوية أنه يرفع مستوى متورط طلاب طوال العملية التعليمية، إذ بات طلاب أكثر نشاطا وأجراً في الاستجابة للأسئلة وأشد تركيزاً حين تعتمد الدروس على الألعاب اللغوية مقارنة بالدروس التقليدية.

أوضح مدير معهد جعفرية بادانج لاواس أن توظيف الألعاب اللغوية يضيف على جو التعليم روحاً من الحيوية لما يبدية طلاب من نشاط متصاعد أثناء حصص اللغة العربية. وأكد معلم اللغة العربية أن طلاب باتوا أكثر تفاعلاً مع مادة التعليم في أعقاب تطبيق الألعاب اللغوية في نشاطات مهارة الاستماع.⁶⁶ وأفاد جل طلاب في المقابلات بأن التعليم عبر الألعاب اللغوية يعزز ثقتهم بأنفسهم ويشجعهم على المشاركة الفاعلة في العملية التعليمية.⁶⁷

وقد تجلت مشاركة طلاب في أربعة أنواع من الألعاب اللغوية المطبقة في تعليم مهارة الاستماع، وهي: الهمس المتسلسل، والاستماع والتقاط الكلمة، والاستماع إلى القصة، والخطوة يمينا ويسارا.

⁶⁶ Ahmad Syakir Hasibuan, "Guru Bahasa Arab di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Ruang Guru Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", Rabu, 11 Maret, 2026.

⁶⁷ Jandri, "Siswa Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", Rabu, 11 Maret, 2026.

أ) متورط طلاب في لعبة الهمس المتسلسل

نفذت لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) في التاريخ ١١ مارس ٢٠٢٦،

وكان موضوعها السفر. وفي هذه اللعبة يقسم طلاب إلى مجموعات وتكرر الرسائل في سلسلة متتابعة حتى يؤدي الطالب الأخير الجملة التي وصلته. واستعان المعلم في التنفيذ بأوراق تحتوي على جمل أو كلمات مفتاحية بالعربية بوصفها مرجعا ضابطا يثبت دقة الرسائل طوال سير النشاط، وأداة للمقارنة بين الجملة الأصلية ونتيجة أداء الطالب بما يتيح رصد الأخطاء بموضوعية.

يقسم طلاب إلى مجموعات وتكرر الرسائل في سلسلة متتابعة حتى يؤدي الطالب الأخير الجملة التي وصلته. واستعان المعلم بأوراق تحتوي على جمل أو كلمات مفتاحية بالعربية بوصفها مرجعا ضابطا يثبت دقة الرسائل، وأداة للمقارنة بين الجملة الأصلية ونتيجة أداء الطالب.

وبناء على نتائج الملاحظة الميدانية للباحثة، أسهمت اللعبة في خلق جو تعليمي نشط تفاعلي، إذ شارك جميع طلاب تقريبا في النشاط، وبدأ عليهم الحرص على الإصغاء بتأنٍ نظرا لعنصر التنافس بين المجموعات. بيد أن مستوى تركيز بعض طلاب ينخفض

حين تمتد اللعبة أو حين تتضمن الجملة مفردات غير مألوفة، ولا سيما طلاب المقاعد

الخلفية.⁶⁸

قال إصلاح إن لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) تلزم الطالب بتركيز انتباهه على الاستماع بصورة مثلى، لأن أصغر خطأ في استقبال المعلومة قد يغير مضمون الرسالة حين تنتقل إلى التالي.⁶⁹

وتتمثل إجراءات المعلم للحفاظ على مشاركة طلاب في استخدام جمل مبسطة في مطلع اللعبة، وضبط مدتها لضمان استدامة التركيز.

ب) متورط طلاب في لعبة الاستماع والتقاط الكلمة

يتلو المعلم جملاً عربية أو يذيعها، ويطلب طلاب بالتقاط كلمة بعينها وتدوينها. استعان المعلم بمكبر الصوت وسيلة سمعية مساعدة لضمان وضوح الصوت لجميع الطلاب بما فيهم الجالسون في المقاعد الخلفية.

بناءً على نتائج الملاحظة الميدانية للباحثة، بدت مشاركة طلاب جلية انتباههم وتركيزهم على كل جملة، إذ كانوا يصغون بجدية لعدم معرفتهم بالكلمة المستهدفة مسبقاً. وفي المرحلة الأولى، صعب على بعضهم تمييز الكلمة المستهدفة حين تتشابه مفردتان في

⁶⁸ Hasil Observasi Peneliti di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, (Rabu, 11 Maret, 2026).

⁶⁹Islah, "Siswa Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", Rabu, 11 Maret, 2026.

لفظيهما، فضلا عن بعض الأخطاء الإملائية كالتباس السين بالصاد والذال بالزاي. غير أنهم مع تكرار التدريب بدأوا يظهرون تحسنا في التركيز وسرعة أكبر في التعرف على الكلمة.

70

قالا جاندري وأسمي بأن هذه اللعبة تدرب طلاب على التركيز لاضطرارهم إلى الإصغاء بدقة والتقاط الكلمة من منطوق المعلم بسرعة ودقة، مؤكدين أن الجهل المسبق

بالكلمة المستهدفة يحملهم على مواكبة كل جملة تذايع اللعبة.⁷¹

وتشمل إجراءات المعلم: إعادة نطق الجمل بوتيرة أبطأ مع التشديد على المفردات الصعبة، وكتابة الإجابات الصحيحة على السبورة مع بيان الفوارق الصوتية بين الحروف المتشابهة.

ج) متورط الطلاب في لعبة استمع إلى القصة

يتلو المعلم قصة قصيرة بالعربية ويطالب طلاب بالإجابة عن أسئلة أو إعادة سرد ما استمعوا إليه. عرض المعلم في مستهل النشاط صوراً متعلقة بمناسك الحج والعمرة، وحصلت

⁷⁰ Hasil Observasi Peneliti di Kelas XI Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Kamis, 11 Maret, 2026.

⁷¹ Jandri dan Asmi "Siswa Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", (Rabu, 11 Maret, 2026).

كل مجموعة على بطاقات صور لمطابقة المعلومات الشفهية مع الصور الملائمة طوال إذاعة القصة.

بناء على نتائج الملاحظة الميدانية، تجلّت مشاركة طلاب في حرص كل مجموعة على رفع البطاقة المطابقة لمقطع القصة المتلو اكتساباً للنقاط، مما حولهم من مستمعين سلبيين إلى مشاركين فاعلين. بيد أنه حين امتدت القصة، بدأ بعضهم يفقدون التركيز ويتهايمسون استفساراً عن معاني مفردات لم يستوعبوها، وتأخر بعضهم في رفع البطاقة المناسبة.⁷²

وأعربت أسمي عن أن لعبة الاستماع إلى القصة تبدو لها جاذبة لكون نشاط الاستماع يجري في قالب قصصي يضيف على التعلم بهجة. وأشارت سكينه إلى أن المادة تغدو أيسر فهما حين تقدم في شكل قصة يرفدها استخدام الصور. أما جاندرى فأفاد بأنه يصادف أحياناً عسراً حين تطول القصة أو تتضمن كثيراً من الجمل الصعبة، مما يستدعي منه تعزيز تركيزه نشاط الاستماع.⁷³

⁷² Hasil Observasi Peneliti di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, (Kamis, 22 April, 2026).

⁷³ Sakinah Harahap dan Asmi, "Siswa Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", (Rabu, 11 Maret, 2026).

وتتمثل إجراءات المعلم في معالجة هذه الصعوبات في تقديم المفردات الجوهرية قبل الشروع في الاستماع، وتوظيف الصور لمعاونة طلاب على فهم السياق، وإعادة تلاوة الأجزاء العسيرة بنبرة أبطأ.

(د) متورط طلاب في لعبة الخطوة يمينا ويسارا

وبناء على نتائج الملاحظة الميدانية للباحثة، يخطو طلاب نحو اليمين إذا رأوا أن الجملة التي يتلوها المعلم صحيحة، ونحو اليسار إذا رأوها خاطئة. سجلت هذه اللعبة أعلى مستوى من المشاركة الجماعية المتوازنة، إذ بدا جميع طلاب تقريبا منخرطين في النشاط بمن فيهم من كانت تغلب عليهم السلبية في الحصص السابقة. وجرؤ بعضهم على تقديم مبررات موجزة لخياراتهم حين يطلب المعلم التوضيح.⁷⁴

وفقال إصلاح في المقابلة من أن لعبة الخطوة يمينا ويسارا تستأثر باهتمامه لاضطراره فيها إلى الحسم السريع في تحديد الصواب من الخطأ. وأضاف جاندرى أن الجو يزداد تشويقا ومرحا حين يخطئ أحد الزملاء في تحديد الاتجاه.⁷⁵

⁷⁴ Hasil Observasi Peneliti di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Kamis, 23 April, 2026.

⁷⁵Islah dan Jandri, "Siswa Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", (Rabu, 11 Maret, 2026).

غير أن عددا من طلاب ما زالوا ينحون نحو محاكاة حركة زملائهم دون استيعاب مضمون الجملة بأنفسهم، مما يدل على تفاوت في مستوى الثقة بالنفس وفي القدرة على فهم المنطوق. وعند ذلك يوقف المعلم اللعبة ليشرح الجمل التي أخطأ فيها الغالبية.

هـ) العوامل الداعمة والمعيقة لمتورط طلاب

بناء على نتائج المقابلات والملاحظات الميدانية للباحثة، تشمل العوامل الداعمة لمشاركة طلاب: عنصر التنافس في اللعبة، والجو التعليمي الممتع، واعتماد مادة وثيقة الصلة بالحياة اليومية، فضلا عن الحركة الجسدية التي تفضي إلى نشاط متصاعد. وأشار مدير المعهد إلى أن المؤسسة تقدم دعمها للمعلم في تطوير أساليب تعليمية أكثر إبداعا.⁷⁶ وإلى جانب ذلك، رصدت عوامل معيقة أبرزها: محدودية المخزون المعجمي العربي، وميل طلاب المقاعد الخلفية إلى فقدان التركيز بسهولة، وإطالة مدة النشاط، والتفاوت في القدرات بين طلاب في استيعاب ما يقدمه المعلم.

و) أثر الألعاب اللغوية في فهم الطلاب وتورطهم في التعلم

بناء على نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية، أسفر توظيف الألعاب اللغوية عن نتائج إيجابية في سير تعليم مهارة الاستماع، إذ أوضح المعلم أن طلاب باتوا أكثر نشاطا

⁷⁶ Putra Hasibuan, "Tenaga Pendidik di Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Komplek Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas."

وجرة في الاستجابة للأسئلة والتعليمات العربية مقارنة بما كانوا عليه قبل تطبيق الألعاب اللغوية⁷⁷.

ومن منظور طلاب، رأى كثيرون أن الألعاب اللغوية تعينهم على استيعاب المفردات والتعابير العربية، مفيدون بأن حفظ المفردات الجديدة أيسر عليهم نظرا لتكرارها المستمر اللعبة.

وبناء على نتائج الملاحظة الميدانية للباحثة، جعل توظيف الألعاب اللغوية جو التعليم أكثر تفاعلية، فبدأ طلاب أشد انصرافا إلى الاستماع وأكثر إقبالا على المتورط طوال الحصص. وبذلك لا تقتصر الألعاب اللغوية على كونها وسيلة للتعليم الممتع، بل تسهم في الارتقاء التدريجي بمستوى الاستيعاب ومهارة الاستماع لدى طلاب⁷⁸.

ج. تحليل نتائج البحث

بناء على نتائج الملاحظة والمقابلة والتوثيق التي أجرت الباحثة، يتبين أن توظيف وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع بمعهد جعفرية بادانج لاواس يثبت أن هذه الألعاب تؤدي دورا محوريا في رفع مستوى متورط طلاب طوال عملية تعليم الاستماع.

⁷⁷ Ahmad Syakir Hasibuan, "Guru Bahasa Arab di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, Wawancara di Ruang Guru Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas", Rabu, 11 Maret, 2026.

⁷⁸ Hasil Observasi Peneliti di Kelas 11 Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas, 2026.

وقد كشفت نتائج البحث أن الألعاب اللغوية لا تنحصر وظيفتها في التسلية داخل الفصل، بل تشكل وسيطا قادرا على دفع طلاب نحو مزيد من التركيز والفاعلية والمتورط المباشر في عملية استيعاب المعلومات المنطوقة بالعربية.

وتكشف النتائج بصفة عامة أن كل نوع من الألعاب اللغوية المطبقة يتميز بخصائصه الخاصة ويسهم بأثر متفرد في تنمية مهارة الاستماع لدى طلاب . فلعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) تركز على الدقة السمعية والذاكرة السمعية والقدرة على الإبقاء على المعلومات الشفهية، إذ يطالب طلاب بالإصغاء الدقيق ضمانا لعدم تحريف الرسالة حين تنتقل إلى عضو المجموعة التالي. وقد أثبتت النتائج أن عنصري التنافس والمسؤولية الفردية داخل المجموعة قادران على تعزيز تركيز طلاب أثناء نشاط الاستماع. غير أن البحث كشف في الوقت ذاته أن القدرة على الإبقاء على المعلومات الشفهية لا تزال متفاوتة بين طلاب، ولا سيما حين تكون الجملة مطولة أو تحتوي على مفردات غير مألوقة. ويدل هذا على أن الذاكرة السمعية والمخزون المعجمي لا يزالان يحددان في قدر بالغ مدى نجاح تعليم الاستماع هذه اللعبة.

وفي لعبة الاستماع والتقاط الكلمة، تبين أن كفاءة طلاب الاستماعية تنمو في جانب التمييز الصوتي بين المفردات والدقة في التقاط المعلومات الشفهية. وقد أثبتت هذه اللعبة أن استخدام مكبر الصوت يعين طلاب على سماع المنطوق بوضوح أكبر فيصوب انتباههم

نحو الأصوات اللغوية بصورة أكثر انتظاما .وأظهرت النتائج أن طلاب يميلون إلى مزيد من التركيز لعدم معرفتهم بالكلمة المستهدفة مسبقا، مما يلزمهم بمواكبة كل جملة تداع. بيد أن الباحثة رصد أن عددا من طلاب لا يزالون يواجهون عسرا في التمييز بين أصوات الحروف المتقاربة في لفظها .وتدل هذه النتيجة على أن مهارة التمييز الصوتي في اللغة العربية لا تزال تحتاج إلى تدريب متكرر ومنهجي.

وكشفت لعبة الاستماع إلى القصة أن كفاءة طلاب الاستماعية تنمو على مستوى أعمق من الفهم، إذ لا يطالب طلاب بسماع الأصوات، بل بمتابعة مجرى القصة والتقاط المعلومات الجوهرية وربط الدلالات بالصور والإجابة عن أسئلة مستقاة من القصة المسموعة. وقد ثبت أن وسائط الصور تعين طلاب على استيعاب السياق القصصي والحفاظ على تركيزهم. غير أن النتائج أثبتت أن طول القصة يتناسب طرديا مع احتمال فقدان طلاب لتركيزهم. وأدت محدودية المخزون المعجمي إلى صعوبة فهم بعضهم للقصة فهما كاملا، مما يشير إلى أن الاستيعاب الاستماعي لا يحدده مستوى السمع وحده، بل يتضافر معه المخزون المعجمي ومستوى التركيز والقدرة على فهم السياق اللغوي.

أما لعبة الخطوة يمينا ويسارا فقد أبدت أعلى مستوى من المتورط الجماعية المتوازنة مقارنة بسائر الألعاب، إذ دفعت هذه اللعبة جميع طلاب تقريبا إلى المتورط لاضطرارهم إلى الاستجابة الفورية عبر الحركة الجسدية. وقد أسهمت الحركة في تنشيط جو الفصل وإعانة

طلاب على الحفاظ على انتباههم تجاه الجمل المذاعة. بيد أن البحث كشف أن بعض طلاب ما زالوا يميلون إلى محاكاة إجابات زملائهم دون استيعاب مضمون الجملة باستقلالية، وهو ما يشير إلى أن المتورط الجسدية لم تترجم بعد كلياً إلى متورط معرفي عميق. بمعنى آخر، لا تعكس فاعلية الطالب في اللعبة دائماً استيعاباً استماعياً بمستوى أمثل.

وبناء على مجمل نتائج البحث، يمكن تحليل أن توظيف الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع قادر على إيجاد بيئة تعليمية أكثر تفاعلاً ومحورية الطالب لا المعلم، إذ لم يعد الطالب يتلقى المادة سلبياً عبر شرح المعلم، بل بات منخرطاً مباشرة في نشاط الاستماع الاستماع والاستيعاب والتذكر والاستجابة واتخاذ القرار استناداً إلى المعلومات الشفهية المستقاة. ويدل هذا على أن الألعاب اللغوية قادرة على إيجاد بيئة تعليمية تنمي في الطالب المتورط السلوكية والوجدانية والمعرفية معا في آن واحد.

فمن حيث المتورط السلوكية، تجلت متورط طلاب متورطهم الفاعل في كل لعبة: تمريراً للرسائل والتقاطاً للكلمات ورفعاً للصور وتحركاً في تحديد الصواب والخطأ. ومن حيث المتورط الوجدانية، أبدى طلاب حماساً واهتماماً وحيوية طوال الدروس لأن البيئة التعليمية اكتسبت طابعاً من المتعة وانكسرت رتابتها. ومن حيث المتورط المعرفية، كان طلاب يسعون إلى استيعاب المعلومات الشفهية والحفاظ على تركيزهم والتمييز بين الأصوات اللغوية وربط ما يسمعون به بالسياق الملائم.

ومع ذلك، كشفت النتائج أن تطبيق الألعاب اللغوية لا يخلو من عقبات، أبرزها: محدودية المخزون المعجمي العربي، وتفاوت القدرات الاستماعية بين طلاب، وضعف تركيز بعضهم حين تطول مدة اللعبة، ونزوع بعضهم إلى محاكاة إجابات زملاء دون استيعاب مضمون ما سمعوا. وأدى ارتفاع الضجيج في بعض الألعاب إلى إضعاف قدرة طلاب على التقاط المعلومات الشفهية على نحو أمثل. لذا لا يصح النظر إلى الألعاب اللغوية بوصفها وسيطا يرفع قدرة الاستماع آليا وبصورة تلقائية، بل إن فاعليتها مشروطة في قدر بعيد بكفاءة إدارة المعلم ومستوى صعوبة المادة ومدى جاهزية طلاب اللغوية.

وقد ثبت أن للمعلم دورا محوريا بالغ الأهمية في صون فاعلية توظيف الألعاب اللغوية، فالإجراءات التي يتخذها من قبيل تقديم المفردات قبيل انطلاق اللعبة، وإعادة نطق المفردات الصعبة، وتوظيف وسائل دعم صوتية وبصرية، وتبسيط الجمل في المراحل الأولى، كل ذلك أثبت جدواه في إعانة طلاب على استيعاب مادة الاستماع. وعليه، لا يقتصر نجاح توظيف الألعاب اللغوية على الشكل الذي تتخذه اللعبة نفسها، بل يمتد ليشمل استراتيجية المعلم في تكييف اللعبة مع مستوى طلاب.

وتتربط نتائج هذا البحث مع ما توصلت إليه عدد من الدراسات السابقة. فدراسة إيرما جوليانا حسب الله وفوزية بختيار وميسناه منهالي عام ٢٠٢٤ أثبتت أن لعبة الأسرار المتسلسلة قادرة على تنمية مهارة الاستماع لدى طلاب ومساعدتهم على بلوغ معايير

الكفاءة في التعلم. وتتوافق هذه النتيجة مع ما توصل إليه البحث الحالي، ولا سيما في لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) التي أظهرت ارتفاعاً في مستوى تركيز طلاب وانتباههم ومشاركتهم في نشاط الاستماع. غير أن الدراسة السابقة اعتمدت منهج البحث والتطوير (R&D) القائم على قياس نتائج تحسن كفاءة طلاب، في حين يعتمد البحث الحالي المنهج الوصفي النوعي المركز على تحليل مسار تطبيق الألعاب اللغوية ومتورط طلاب الحصص. وقد أثبتت دراسة ناصر سلاسا وحسن سيف الرزال عام ٢٠٢٢ بدورها أن لعبة الأسرار المتسلسلة تعين طلاب على حفظ المفردات بيسر أكبر وترفع من نتائج تعليم الاستماع. وتنسجم هذه النتيجة مع ما كشفه البحث الحالي من أن الألعاب اللغوية تيسر حفظ المفردات لتكرار الكلمات المنطوقة اللعبة. بيد أن الدراسة السابقة اقتصرَت على نوع واحد من الألعاب، في حين يثبت البحث الحالي أن لكل لعبة لغوية خصائصها ومؤثراتها المتميزة في مهارة الاستماع ومتورط طلاب.

وكشفت دراسة نورول خير النساء داليمونتي وراحمائي عام ٢٠٢٣ حول لعبة الصور المتسلسلة أن توظيف وسائط الصور في تعليم الاستماع قادر على إعانة طلاب على فهم مادة التعليم وتعزيز حصيلتهم من مفردات اللغة العربية. وتتوافق هذه النتيجة مع ما توصل إليه البحث الحالي، ولا سيما في لعبة الاستماع إلى القصة التي وظفت الصور لإعانة طلاب على استيعاب السياق القصصي والحفاظ على تركيزهم. غير أن البحث الحالي أثبت أن

توظيف الصور وحدها لا يكفي إذا ظل طلاب يعانون من محدودية في المخزون المعجمي ومن ضعف تركيزهم عند الاستماع إلى قصص طويلة.

وخلاصة القول، تثبت نتائج هذا البحث أن توظيف وسائل الألعاب اللغوية في تعليم مهارة الاستماع يسهم إسهاماً ذا قيمة في رفع مستوى متورط طلاب وتيسير استيعابهم للمعلومات الشفهية العربية. غير أن فاعلية الألعاب اللغوية تبقى مشروطة بالكفاءة الأساسية للطلاب وإدارة المعلم لعملية التعليم واختياره للمادة الملائمة وتوظيفه لوسائل الدعم الكفيلة بإعانة طلاب على استيعاب مادة الاستماع على أفضل وجه.

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

استنادا إلى نتائج البحث الذي أجري في الصف الحادي عشر بمعهد جعفرية بادانج لاواس، وبناء على الملاحظة في أربع لقاءات، والمقابلات مع معلم اللغة العربية، وأربعة من الطلاب، ومدير المدرسة، إضافة إلى الوثائق، يمكن استخلاص النتائج الآتية:

أولا، تم تنفيذ استخدام وسائل ألعاب اللغة في تعليم مهارة الاستماع في الصف الحادي عشر بمعهد جعفرية بادانج لاواس أربعة أنواع من الألعاب، وهي: لعبة الهمس المتسلسل، ولعبة الاستماع والتقاط الكلمة، ولعبة الاستماع إلى القصة، ولعبة الخطوة يمينا ويسارا. وقد طبقت هذه الألعاب متناوب على موضوعين رئيسيين هما السفر والحج والعمرة. وتم تنفيذها وفق تسلسل منظم يبدأ بالتمهيد وتقديم المفردات، ثم شرح قواعد اللعبة، ثم النشاط الأساسي، وأخيرا التأمل الختامي. وقد صممت كل لعبة لتنمية جانب معين من مهارة الاستماع، بدءا من الدقة الصوتية، وانتقاء المفردات، وفهم النص المسموع، وصولا إلى القدرة على تقييم المعلومات المسموعة. وقد أثبت هذا التطبيق فاعليته في خلق بيئة تعلم أكثر نشاطا وتنوعا وذات معنى للطلاب.

ثانياً، كان مستوى متورط الطلاب في الصف الحادي عشر في تعلم مهارة الاستماع باستخدام ألعاب اللغة نشطا وإيجابيا. ويتجلى ذلك في متورط غالبية الطلاب في جميع أنشطة الألعاب، سواء كانت جسدية أو لفظية أو معرفية. وقد حققت الألعاب التي تتضمن المنافسة والحركة مثل الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) والخطوة يمينا ويسارا أعلى مستويات المتورط، بما في ذلك الطلاب الذين كانوا يميلون إلى السلبية سابقا. كما أن استخدام ألعاب اللغة ساهم في رفع دافعية التعلم، وتقليل العوائق الانفعالية، وتنمية مهارة الاستماع تدريجيا من اللقاء الأول إلى اللقاء الرابع. وقد أكد المعلم والطلاب ومدير المدرسة متسق أن استخدام هذه الألعاب كان له أثر إيجابي واضح في عملية ونتائج تعلم مهارة الاستماع.

ب. التوصيات

بناء على النتائج السابقة، يقدم الباحثة التوصيات الآتية:

أولاً، للمعلمين، ضرورة تنويع ألعاب اللغة وتطويرها، مع تقديم استراتيجيات استماع واضحة للطلاب، وتعزيز شرح المفردات قبل بدء النشاط.

ثانياً، للمؤسسات التعليمية في الصف الحادي عشر بمعهد جعفرية بادانج لاواس توفير تدريب للمعلمين ودعم الوسائل التعليمية، خاصة الأدوات الصوتية.

ثالثاً، للباحثين المستقبليين، التوسع في عدد العينة والمواقع، واستخدام أدوات قياس كمية إلى جانب البحث النوعي، وإجراء دراسات مقارنة بين أنواع الألعاب.

رابعاً، للطلاب، ضرورة ممارسة الاستماع إلى اللغة العربية خارج الصف مستمر عبر الوسائط الصوتية والمرئية، لما لذلك من أثر مباشر في تنمية مهارة الاستماع مستدام.

المراجع

- Agustin, Linda, dan Dodi Irawan. "Pengertian : Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)." *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2023): 294. <https://doi.org/10.00000/pjpi.v1n22023>.
- Ahmad, Arifin. "Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A Negeri 01 Metro Pusat." *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2017): 77. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7024>
- Aini, Andanyah Nur, dan Taufik. "Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Pembelajar Pemula." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2024): 289. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i3.2692>.
- Alhamdi, Fikri, dan Rezky Afril. "Maharah Lughawiyah dalam Komponen Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 4, no. 1 (2025): 217. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/almuyassar.v4i1.13003>.
- Ali, Aisyah, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, dan Hanida Listiani. *Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Mpengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar)*. Edited by Sepriano. jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. <https://doi.org/10.26555/jim.v12i2.31185>
- Aminah, Siti. "Pentingnya Mengembangkan Ketrampilan Mendengarkan Efektif dalam Konseling." *Jurnal EDUCATION Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 2 (2018): 110. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/120182203>.
- Baroroh, R. Umi, dan Fauziyah Nur Rahmawati. "Metode-Metode dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif." *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 9, no. 2 (2020): 179 <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v9i2>.
- Damariswara, Dian, dan SettingsKarimatus Saidah. "Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (2020): 139.

<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v9i1>.

Dodego S. “Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 1, no. 2 (2022): 67. <https://doi.org/10.56799/peshum.v1i2.48>

Fauzi, Safran. “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab pada Aspek Keterampilan Mendengar dan Berbicara di Madrasah Tsanawiyah Serta Solusinya.” *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 4, no. 2 (2023): 562. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i2>.

Febriani, suci rahmadhanti, Ilya Husna, Yasmadi, Afrina Refdianti, desriwela ade Mela, and kddour bedra Guettaoi. “Improving Listening Skills Through Project Based Learning and Native Speakers as Learning Sources in Mastering Vocabulary and Sentence Comprehension.” *Jurnal Tarbiyah E* 31, No. 1 (2024): 45.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/tar.v3i1i1>.

Gajah, Azizah Sabrina, Umairah Muthia Inayah, dan Nadya Dwi Haryuni. “Peranan Bahasa Arab dalam Pengembangan Studi Islam.” *Jurnal Ekshis* 1, no. 2 (2023): 78.

<https://doi.org/10.59548/je.v1i2>.

Hasbullah, Irma Juliana, Fauziah Bachtiar, dan Misnah Mannahali. “Peningkatan Maharah Al Istima ’ Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsil Siswa Pesantren di Kabupaten Sidrap.” *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies* 4, no. 2 (2024): 126–34.

<https://doi.org/10.59562/al-fashahah.v1i1.15484>

Hilmani, Muhammad Fauzan, Sidqi Adam Syauqi, dan Dina Indriana. “Pengaruh Belajar Bahasa Arab Terhadap Kemampuan Maharotul Istima ’(Mendengar)” 3, no. 1 (2025): 281.

<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3452>.

Ilmiatun, Nelis Jamilah. “Perkembangan Makna Bahasa Arab.” *Diwan : Jurnal Bahasa dan Sastra Arab* 14, no. 2 (2023): 134.

<https://doi.org/10.15548/diwan.v14i2.826>.

Irsyad, Muhammad. “Media Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Al-Naqdu Kajian Keislamanrnal Al-Naqdu Kajian Keislaman* 03, no. 2723–

- 3995 (2022): 4. <https://doi.org/10.32764/allahjah.v6i2.3717>
- Iskandar, muhamad rozi. “Pembelajaran Inovatif Maharah Istimah’ di Jurusan Bahasa Arab (PBA) Institut Agama Islam (IAI) Qamarul Huda Bagu NTB” 6, no. 2 (2021): 17. <https://doi.org/10.59702/elhuda.v12i02.23>
- Istaqam, Nur. “Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab.” *AL-AF’IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya* 5, no. 2 (2021): 1–16.
<https://doi.org/10.52266/al-afidah.v5i2.331>.
- Junianto, Mahmud, Khoirudin Bashori, Nurul Hidayah, dan Universitas Ahmad Dahlan. “Validitas Dan Reliabilitas Skala Student Engagement.” *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi)* 11, no. 2 (2020): 240.
<https://doi.org/10.24036/rapun.v11i2>.
- Kalsum, Ummi, dan Muhammad Taufiq. “Upaya Guru Meningkatkan Maharah Istimah’ Melalui Metode Storytelling pada Siswa Kelas X.” *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023): 1251–58.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.314>.
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, dan Usep Setiawan. “Evaluasi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research(JSR)* 1, no. 2 (2023): 22.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>.
- Khoirunnisa Dalimunthe, Nurul, dan Rahmaini. “Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai dalam Pembelajaran Maharah Istimah’.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (2023): 1381.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5539>.
- Lovita, Ike, dan Syahrul Ismet. “Studi Permainan Bisik Berantai dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini” 5, no. 1 (2021): 109.
<https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.501>
- Masdul, Muh Rizal. “Komunikasi Pembelajaran Learning Communication.” *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 13, no. 2 (2018): 3.
<https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/259>.
- Maulani, Siska, dan Prana Dwija Iswara. “Metode Permainan Bahasa dalam Keterampilan Menulis Tegak Bersambung.” *JURNAL BASIC EDU* 6, no. 4

(2022): 7022.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3008>.

Mujib, Fathul, dan Nailur Rahmawati. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Edited by dirusdi tianto at All. jogjakarta: DIVA press, 2012.

<https://perpustakaan.jakarta.go.id/book/detail?cn=INLIS000000000787654>.

Muradi, Ahmad , “Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab (Asing) di Indonesia,” *AL-MAQOYIS* I, No. 20 (2013): 130.

<https://id.scribd.com/document/516020914/In-tujuan-Pembelajaran-Bahasa-Asing-Arab>

Nasihudin, dan Hariyadin. “Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 4 (2021): 735.

<https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.150>

Nasution, Novita Sari, dan Lahmuddin Lubis. “Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam.” *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 1 (2023): 88.

<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.227>.

Nurmi, Kaswari, Margiati. “Pengaruh Metode Permainan Bahasa terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi di Sekolah Dasar Pontianak,” 2015, 4. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p103-114>

Nurrindar, Mareta, dan Eko Wahjudi. “Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 9, no. 1 (2021): 141.

<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p140-148>.

Nurrita, Teni. “Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 3, no. 1 (2018): 171.

<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Piqri, Muhammad Hairul. *Implementasi Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional..* Google Book, 2021.

https://books.google.co.id/books/about/Implementasi_Bahasa_Arab_Sebagai_Bahasa

Rosikh, Fahrur, Alif Kafa Thoyyibah, dan Muhimmatus Sholihah. “Pengaruh Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsilah terhadap Keterampilan Mendengar Bahasa Arab Siswa.” *Kilmatuna: Journal of Arabic Education* 1, no. 2 (2021): 140.

<https://doi.org/https://doi.org/10.55352/pba.v1i2.68>.

- Sabaria, Agustina, Muhammad Nasirun, dan Delrefi D. “Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain dengan Barang Bekas.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 3, no. 20 (2018): 26.
<https://doi.org/10.33369/jip.3.1.24-33>
- Salasa, Nasir, dan Hasan Syaiful Rizal. “Penerapan Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsilah dalam Pembelajaran Maharah Istima’ di SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol.” *Studi Arab* 13, no. 1 (2022): 66–76.
<https://doi.org/10.35891/sa.v13i1.3131>.
- Setyadi, Ary. ““ Pasangan Minimal ’ Fonem Alat ‘ Permainan Bahasa .”” *NUSA* 13, no. 3 (2018): 405.
<https://doi.org/10.14710/nusa.13.3.405-417>
- Setyawan, Cahya Edi, dan Mahdir Muhammad. “Peran Bahasa Arab dalam Menghadapi Paradigma Pendidikan di Indonesia Era Society 5.0.” *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2021): 190.
<https://doi.org/10.36668/jih.v4i2.314>
- Sholeh. “Pendidikan dalam Al- Qur’an (Konsep Ta’lim QS. Al-Mujadalah Ayat 11).” *Jurnal Al-Thariqah* 1, no. 2 (2016): 214.
[https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(2\).633](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(2).633)
- Syaifudin, Moh. “Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya.” *Al-Mu’arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2022): 136.
<https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v2i2.2712>.
- Syarifah, dan Juriana. “Pembelajaran Bahasa Arab di Pesantren Al-Islam dan Darul Abror (Antara Tradisional dan Modern).” *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan* 6, no. 2 (2020): 142–69.
<https://doi.org/10.32923/edugama.v6i2.1411>.
- Yustuti, Sherly, Masrun, dan Hikmah. “Development of Listening Skills Evaluation Instruments | Pengembangan Instrumen Evaluasi Keterampilan Menyimak.” *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language* 3, no. 1 (2023): 3–4.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25217/mantiquatayr.v3i1.2614>.
- Zaky Syabani, dan Qois Azizah. “Ath-Thariq ; Jurnal Dakwah dan Komunikasi, Vol. 07 No. 01, Januari-Juni 2023 97.” *Ath-Thariq; Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 07, no. 01 (2023): 99
<https://doi.org/10.32332/ath-thariq.v7i1.6532>

الملحقات

الملحق ١ : ورقة الملاحظة

اسم المدرسة : معهد الجعفرية بادانج لاواس

المادة الدراسية : مهارة الإستماع

الصف : الحادي عشر

تاريخ الملاحظة : ١١ مارس ٢٠٢٦

رقم	الجوانب الملاحظة				درجة			
					١	٢	٣	٤
١	مقدمة							
	أ. يفتح المعلم عملية التعليم بالسلام وشرح أهداف مهارة الاستماع.				√			
	ب. يشرح المعلم قواعد لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) شرحا واضحا للطلاب قبل بدء اللعبة.				√			
	أ. يقسم المعلم الطلاب إلى مجموعات صغيرة ويوجه أماكن جلوس كل مجموعة.					√		
	ب. يعد المعلم أوراقا مرجعية تتضمن جملا أو كلمات مفتاحية باللغة العربية لاستخدامها رسائل للهمس.				√			
٢	الأنشطة الأساسية							
	أ. يختار المعلم جملا مناسبة لموضوع السفر ويراعي مستوى صعوبتها وفق قدرات الطلاب.				√			
	ب. يقرأ الطالب الأول الرسالة من الورقة المرجعية، ويحفظها، ثم يهمس بها إلى الطالب التالي بالتتابع.					√		
	أ. ينقل الطلاب رسالة الهمس بدقة دون تكرارها أكثر من ثلاث مرات للعضو التالي.					√		

√				د. يذكر الطالب الأخير الجملة التي تلقاها بصوت مرتفع أمام الفصل.
	√			هـ. يراقب المعلم سير اللعبة للتأكد من عدم وجود غش كالنظر إلى الورقة أو التكرار المفرط ونحو ذلك.
√				و. يظهر الطلاب حماسا وتركيزا ومتورط فعالة في تلقي الرسائل ونقلها.
	√			ز. يوجد تعاون جيد داخل المجموعة؛ حيث يتحمل كل عضو مسؤولية المحافظة على دقة الرسالة حتى نهاية السلسلة.
الختام				
√				أ. يقارن المعلم بين الجملة الأخيرة التي ذكرها الطالب والجملة الأصلية الموجودة في الورقة المرجعية أمام الفصل.
	√			ب. يناقش المعلم أوجه الانحراف (كتغيير الفعل أو المفعول به أو المعنى) ويبين مواضع الأخطاء التي حدثت أثناء عملية الهمس المتسلسل.
√				ج. يقدم المعلم تغذية راجعة ويختتم الدرس، بما في ذلك الجوانب المتعلقة بدقة الاستماع التي تحتاج إلى تحسين.
استخدام الوقت				
√				يختتم المعلم عملية التعليم بالسلام أو بالختام الرسمي وفق الإجراءات المتبعة.
حالة غرفة الصف اثناء التعلم				
	√			يدير المعلم وقت اللعبة بفعالية بحيث تحصل جميع المجموعات على دورها وتستمر جلسة التقويم بصورة مناسبة.

تاريخ الملاحظة : ١٢ مارس ٢٠٢٦

رقم	الجوانب الملاحظة				درجة	
	١	٢	٣	٤		
١	مقدمة					

√			أ. يفتتح المعلم عملية التعليم بالسلام ويبين أهداف تعليم مهارة الاستماع المراد تحقيقها.
√			ب. يشرح المعلم قواعد لعبة استمع والتقط الكلمة (Dengarkan dan tangkap kata) شرحا واضحا قبل بدء اللعبة.
	√		ج. يقسم المعلم الطلاب إلى عدة مجموعات ويوجه أماكن جلوس كل مجموعة.
√			د. يعد المعلم مكبر الصوت وسيلة مساعدة حتى تسمع الجمل العربية بوضوح إلى جميع أنحاء الفصل.
الانشطة الاساسية			
√			أ. يقرأ المعلم الجمل العربية المتعلقة بموضوع الدرس (مثل موضوع السفر) تدريجيا بلفظ واضح وسرعة تناسب قدرات الطلاب.
√			ب. يحدد المعلم كلمة واحدة أو أكثر بوصفها الكلمة المستهدفة في كل جملة دون إخبار الطلاب بها مسبقا.
	√		ج. يستمع الطلاب إلى الجمل المقروءة بتركيز كامل لالتقاط الكلمة المستهدفة المقصودة.
	√		د. تناقش كل مجموعة الكلمة التي تعدها الكلمة المستهدفة، ثم يكتب ممثلها الإجابة على السبورة.
	√		هـ. يفحص المعلم إجابات جميع المجموعات بمطابقتها مع الكلمة المستهدفة الواردة في الجملة المقروءة، ويمنح الدرجة للمجموعة التي تجيب إجابة صحيحة.
√			و. يظهر الطلاب حماسا وجدية واهتماما بكل جملة يقرأها المعلم؛ لأنهم لا يعرفون الكلمة المستهدفة التالية.
	√		ز. يستطيع الطلاب التمييز بين أصوات الكلمات العربية المتقاربة في اللفظ أو الحروف (مثل السين-الصاد، والذال-الزاي) أثناء عملية التقاط الكلمة المستهدفة.
الختام			

				أ . يعيد المعلم قراءة الجمل بسرعة أبطأ ويؤكد نطق الكلمات الصعبة بعد انتهاء اللعبة.
	✓			
	✓			ت. يكتب المعلم الإجابات الصحيحة على السبورة ويشرح الفروق بين أصوات الحروف المتشابهة في اللفظ لتعزيز فهم الطلاب.
	✓			ج. يلخص المعلم الدرس ويقدم تغذية راجعة حول دقة الاستماع وكتابة الكلمات العربية التي حققها الطلاب.
	✓			ز. يختتم المعلم عملية التعليم بالسلام أو بالختام الرسمي وفق الإجراءات المتبعة.
٤	استخدام الوقت			
	✓			يدير المعلم وقت اللعبة بفعالية بحيث تقرأ جميع الجمل المستهدفة وتستمر جلسة التقويم والتغذية الراجعة ضمن الوقت المحدد.
٥	حالة غرفة الصف اثناء التعلم			
	✓			يسود الفصل جو نشط ومنضبط؛ حيث ينصت الطلاب بجدية إلى الجمل المقروءة ولا يحدثون ضوضاء تعيق تركيز المجموعات الأخرى.

تاريخ الملاحظة: ٢٢ أبريل ٢٠٢٦

رقم	الجوانب الملاحظة				درجة	
					١	٢
١	مقدمة				٤	٣
	✓			أ. يفتتح المعلم عملية التعليم بالسلام ويبين موضوع الدرس وأهداف تعليم مهارة الاستماع المراد تحقيقها.		
	✓			ب. يعرض المعلم صوراً تتعلق بموضوع الحج والعمرة (الكعبة، الطواف، السعي، الوقوف بعرفة) بوصفها تمهيداً وتقديماً للمفردات.		
	✓			هـ. يقدم المعلم المفردات الأساسية التي سترد في القصة قبل بدء نشاط الاستماع.		

√			و. يقسم المعلم الطلاب إلى عدة مجموعات ويوزع بطاقات الصور (المطار، الكعبة، الطواف، السعي، التحلل، الفندق) على كل مجموعة.
√			ز. يشرح المعلم قواعد اللعبة، بما في ذلك كيفية مطابقة بطاقات الصور مع أجزاء القصة المقروءة.
الانشطة الاساسية			
√			أ. يقرأ المعلم قصة قصيرة باللغة العربية حول موضوع الحج أو العمرة بصوت واضح ونطق صحيح وسرعة تناسب قدرات الطلاب.
	√		ت. يقرأ المعلم القصة تدريجياً ويتوقف قليلاً عند بعض الأجزاء ليمنح الطلاب فرصة التعرف على بطاقة الصورة المناسبة.
	√		د. يستمع الطلاب إلى مضمون القصة دون تدوين مباشر حتى يبقى تركيزهم منصبا على المعلومات الشفهية المقدمة.
√			د. ترفع كل مجموعة بطاقة الصورة المناسبة للجزء الذي قرأه المعلم للتو، وتحصل المجموعة الأسرع والأدق على النقاط.
	√		هـ. يشير المعلم إلى الصورة المناسبة أو يعيد قراءة الجزء الصعب بسرعة أبطأ عندما يواجه الطلاب صعوبة في فهم بعض المفردات أو الجمل.
√			و. يظهر الطلاب حماساً ومتورطاً فعالاً، خاصة عند التنافس في رفع بطاقة الصورة الصحيحة للحصول على نقاط لمجموعتهم.
	√		ز. يستطيع الطلاب الربط بين المعلومات الشفهية (القصة) والمؤشرات البصرية (بطاقات الصور) بصورة دقيقة وسريعة.
	√		ث. يوجد تعاون فعال داخل المجموعة عند مناقشة بطاقة الصورة التي سترفع واتخاذ القرار المناسب.
الختام			

✓			أ. يطرح المعلم أسئلة شفوية و/أو كتابية حول مضمون القصة (الشخصيات، مكان الأحداث، ترتيب المناسك، أو معاني بعض المفردات) بعد انتهاء قراءة القصة.
	✓		ث. يطلب من بعض الطلاب إعادة سرد القصة بجملة بسيطة من تعبيرهم أو تقديم شرح مختصر أمام الفصل.
✓			ج. يلخص المعلم الدرس، ويوضح المفردات التي ما تزال صعبة، ويقدم تغذية راجعة حول فهم الطلاب لمهارة الاستماع.
✓			د. يختتم المعلم عملية التعليم بالسلام أو بالختام الرسمي وفق الإجراءات المتبعة.
استخدام الوقت			
	✓		يدير المعلم الوقت بفعالية بحيث تنفذ قراءة القصة، ونشاط مطابقة بطاقات الصور، وجلسة الأسئلة وإعادة السرد جميعها ضمن الوقت المحدد.
حالة غرفة الصف اثناء التعلم			
	✓		يسود الفصل جو مناسب ومفعم بالحماس؛ حيث يركز الطلاب على الاستماع إلى القصة رغم وجود المنافسة بين المجموعات، ولا تؤثر الضوضاء الناتجة في تركيز الاستماع بصورة عامة.

تاريخ الملاحظة: ٢٣ أبريل ٢٠٢٦

رقم	الجوانب الملاحظة				درجة			
					١	٢	٣	٤
١	مقدمة							
	أ. يفتح المعلم عملية التعليم بالسلام ويبين أهداف تعليم مهارة الاستماع المراد تحقيقها.				✓			

ب.	✓			يشرح المعلم قواعد لعبة الخطوة يمينا ويسارا شرحا واضحا؛ فالخطوة إلى اليمين تعني صحيح، والخطوة إلى اليسار تعني خطأ.
ج.	✓			يعلق المعلم ورقة مكتوبا عليها صحيح في الجانب الأيمن من السبورة، وورقة مكتوبا عليها خطأ في الجانب الأيسر بوصفهما علامتين لاتجاه حركة الطلاب.
د.	✓			يُنظم المعلم أماكن وقوف الطلاب في وسط الفصل أو في مساحة واسعة تسمح لهم بالحركة إلى اليمين واليسار بحرية.
٢	الأنشطة الأساسية			
أ.	✓			يقرأ المعلم جملا أو نصوصا قصيرة باللغة العربية حول موضوع الحج والعمرة تتضمن معلومات صحيحة وأخرى خصصت لتكون خاطئة وفقا للمادة التي سبق تعلمها.
ب.	✓			يستمع الطلاب إلى الجمل التي يقرأها المعلم بدقة، ثم يتحركون فورا إلى اليمين إذا رأوا أن الجملة صحيحة، أو إلى اليسار إذا رأوا أنها خاطئة.
ج.	✓			تكون استجابة الطلاب تلقائية وفورية، دون انتظار أو تقليد حركة الزملاء، حتى يكون الحكم مبنيا على نتيجة استماعهم الشخصي.
ذ.	✓			يطلب المعلم من بعض الطلاب شرح سبب الحركة التي قاموا بها للتحقق مما إذا كانت الاستجابة مبنية على فهم مضمون الجملة أو مجرد تقليد للزملاء.
هـ.	✓			يوقف المعلم اللعبة مؤقتا عند الجمل التي يكثر فيها الخطأ، ثم يقدم شرحا مختصرا قبل الانتقال إلى الجملة التالية.
و.	✓			يرفع المعلم تدريجيا مستوى صعوبة الجمل، من الجمل البسيطة إلى النصوص الأطول أو الأكثر تعقيدا وفق قدرات الطلاب.
ر.	✓			يشارك معظم الطلاب، بمن فيهم الذين يكونون عادة أقل متورط في التعلم، متورط فعالة؛ لأن الاستجابة المطلوبة تكون في صورة حركة جسدية بسيطة لا إجابة شفوية طويلة.
٣	الختام			

	✓		أ. يوقف المعلم اللعبة ويناقش الجمل التي أخطأ فيها الطلاب كثيرا بوصفها مادة لتقويم فهم الاستماع.
	✓		ج. يوضح المعلم صحة أو خطأ كل جملة تمت قراءتها مع تقديم تفسير كافٍ لذلك.
	✓		ج. يلخص المعلم الدرس ويقدم تغذية راجعة حول مستوى فهم مهارة الاستماع ودقة أحكام الطلاب على الجمل المقروءة.
	✓		د. يختتم المعلم عملية التعليم بالسلام أو بالختام الرسمي وفق الإجراءات المتبعة.
٤	استخدام الوقت		
	✓		يدير المعلم الوقت بفعالية بحيث تقرأ جميع الجمل، وتلاحظ استجابات الطلاب الحركية، وتستمر جلسة المناقشة والتوضيح ضمن الوقت المحدد.
٥	حالة غرفة الصف اثناء التعلم		
	✓		يسود الفصل جو حي ومفعم بالحماس بسبب الحركات الجسدية، لكنه يبقى منضبطا بحيث يستطيع الطلاب الاستماع إلى كل جملة والاستجابة لها بصورة جيدة دون ضوضاء مفرطة.

(١) ٤: ممتاز

(٢) ٣: جيد

(٣) ٢: مقبول

(٤) ١: ضعيف

Lampiran 1 : Lembar Observasi 1

Nama Sekolah : Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Kelas : XI

Materi Pokok : Safar (perjalanan)

Tanggal Observasi : XI Maret 2026

No	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
1	Pendahuluan				
	a. Guru membuka pembelajaran dengan salam serta penjelasan tujuan istimā'.				√
	b. Guru menjelaskan aturan permainan bisik berantai secara jelas kepada siswa sebelum permainan dimulai.				√
	c. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil (4–7 anggota) dan mengarahkan posisi duduk setiap kelompok.			√	
	d. Guru menyiapkan kertas referensi berisi kalimat atau kata kunci bahasa Arab yang akan digunakan sebagai pesan bisikan.				√
2	Kegiatan inti				
	a. Guru memilih kalimat yang sesuai dengan topik pelajaran (misalnya tema safar/perjalanan) dan menyesuaikan tingkat kesulitannya dengan kemampuan siswa.				√
	b. Siswa pertama membaca pesan dari kertas referensi, menghafalnya, lalu membisikkannya ke siswa berikutnya secara berurutan.			√	
	c. Siswa meneruskan pesan bisikan dengan tepat dan tidak mengulang lebih dari tiga kali kepada anggota berikutnya.			√	
	d. Siswa terakhir menyampaikan kalimat yang diterimanya dengan suara keras di depan kelas.				√
	e. Guru mengawasi jalannya permainan untuk memastikan tidak ada kecurangan (menoleh ke kertas, mengulang berlebihan, dsb.).			√	
	f. Siswa tampak antusias, berkonsentrasi, dan aktif berpartisipasi dalam menerima serta meneruskan pesan.				√
	g. Terdapat kerja sama yang baik dalam kelompok; setiap anggota bertanggung jawab menjaga ketepatan pesan hingga akhir rantai.			√	
3	Penutup				
	a. Guru membandingkan kalimat akhir yang disampaikan siswa dengan kalimat asli pada kertas referensi di depan kelas.				√
	b. Guru mendiskusikan penyimpangan (perubahan kata kerja, objek, atau makna) dan menjelaskan letak kesalahan yang terjadi selama proses bisik berantai.			√	
	c. Guru memberikan umpan balik dan menyimpulkan pembelajaran, termasuk aspek ketelitian mendengar yang perlu ditingkatkan.				√
	d. Guru menutup pembelajaran dengan salam/penutup formal sesuai prosedur.			√	
4	Penggunaan waktu				

	Guru mengelola waktu permainan secara efektif sehingga seluruh kelompok mendapat giliran dan sesi evaluasi tetap berlangsung.				√
5	Kondisi ruang kelas saat pembelajaran				
	Suasana kelas kondusif; siswa terfokus mendengarkan bisikan dan tidak mengganggu kelompok lain selama permainan berlangsung.			√	

Tanggal Observasi :12 Maret 2026

No	Aspek yang di amati	skor			
		1	2	3	4
1	Pendahuluan				
	a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran istimā' yang akan dicapai.				√
	b. Guru menjelaskan aturan permainan dengarkan dan tangkap kata secara jelas sebelum permainan dimulai.				√
	c. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan mengarahkan posisi duduk masing-masing kelompok.			√	
	d. Guru menyiapkan pengeras suara (speaker) sebagai media bantu agar kalimat Arab yang dibacakan terdengar jelas dan merata ke seluruh penjuru kelas.			√	
2	Kegiatan inti				
	a. Guru membacakan kalimat-kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan topik pelajaran (tema safar/perjalanan) secara bertahap dengan lafal jelas dan kecepatan yang sesuai kemampuan siswa.			√	
	b. Guru menentukan satu kata atau lebih sebagai kata target dalam setiap kalimat tanpa memberitahunya terlebih dahulu kepada siswa.				√
	c. Siswa mendengarkan kalimat yang dibacakan dengan penuh konsentrasi untuk menangkap kata target yang dimaksud.			√	
	d. Setiap kelompok mendiskusikan kata yang dianggap sebagai kata target, lalu perwakilannya menuliskan jawaban di papan tulis.			√	
	e. Guru memeriksa jawaban seluruh kelompok dengan mencocokkannya dengan kata target yang ada dalam kalimat yang dibacakan, dan memberikan skor kepada kelompok yang menjawab benar.				√
	f. Siswa tampak antusias, bersungguh-sungguh, dan memperhatikan setiap kalimat yang dibacakan guru karena tidak mengetahui kata target berikutnya.				√
	g. Siswa mampu membedakan bunyi kata-kata Arab yang berdekatan lafal/hurufnya (misalnya sin-shad, dzal-zai) dalam proses menangkap kata target.				√
3	Penutup				
	a. Guru mengulangi pembacaan kalimat dengan tempo lebih lambat dan menegaskan lafal kata-kata yang sulit setelah permainan selesai.			√	
	b. Guru menuliskan jawaban yang benar di papan tulis dan menjelaskan perbedaan bunyi huruf-huruf yang mirip lafal untuk memperkuat pemahaman siswa.				√

	c. Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan umpan balik mengenai ketepatan mendengar dan menulis kata Arab yang telah dicapai siswa.				√
	d. Guru menutup pembelajaran dengan salam/penutup formal sesuai prosedur.				√
4	Penggunaan waktu				
	Guru mengelola waktu permainan secara efektif sehingga semua kalimat target dapat dibacakan dan sesi evaluasi/umpan balik tetap berlangsung dalam alokasi waktu yang tersedia.			√	
5	Kondisi ruang kelas saat pembelajaran				
	Suasana kelas aktif namun terkendali; siswa bersungguh-sungguh mendengarkan kalimat yang dibacakan dan tidak membuat keributan yang mengganggu konsentrasi kelompok lain.			√	

Tanggal Observasi :22 april 2026

No	Aspek yang di amati	skor			
		1	2	3	4
1	Pendahuluan				
	a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menyampaikan topik serta tujuan pembelajaran istimā' yang akan dicapai.				√
	b. Guru menampilkan gambar-gambar yang berkaitan dengan tema haji dan umrah (Ka'bah, tawaf, sa'i, wukuf di Arafah) sebagai apersepsi dan pengantar kosakata.				√
	c. Guru memperkenalkan kosakata kunci yang akan muncul dalam cerita sebelum kegiatan mendengarkan dimulai.			√	
	d. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan membagikan kartu gambar (bdanara, Ka'bah, tawaf, sa'i, tahallul, hotel) kepada setiap kelompok.				√
	e. Guru menjelaskan aturan permainan, termasuk cara mencocokkan kartu gambar dengan bagian cerita yang dibacakan.				√
2	Kegiatan inti				
	a. Guru membacakan cerita pendek berbahasa Arab tentang tema haji/umrah dengan suara jelas, lafal tepat, dan kecepatan yang sesuai kemampuan siswa.				√
	b. Guru membacakan cerita secara bertahap dan berhenti sejenak pada bagian tertentu untuk memberi siswa kesempatan mengenali kartu gambar yang sesuai.			√	
	c. Siswa mendengarkan isi cerita tanpa mencatat langsung agar konsentrasi tetap terfokus pada informasi lisan yang disampaikan.			√	
	d. Setiap kelompok mengangkat kartu gambar yang sesuai dengan bagian cerita yang baru dibacakan guru; kelompok tercepat dan paling tepat mendapatkan poin.				√
	e. Guru menunjuk gambar yang relevan atau mengulang bagian yang sulit dengan tempo lebih lambat ketika siswa kesulitan memahami kosakata/kalimat tertentu.			√	

	f. Siswa tampak antusias dan terlibat aktif, terutama saat berlomba mengangkat kartu gambar yang tepat untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya.				√
	g. Siswa mampu menghubungkan informasi lisan (cerita) dengan petunjuk visual (kartu gambar) secara tepat dan cepat.			√	
	h. Terdapat kerja sama yang efektif dalam kelompok saat mendiskusikan dan memutuskan kartu gambar yang akan diangkat.			√	
3	Penutup				
	a. Guru mengajukan pertanyaan lisan dan/atau tertulis tentang isi cerita (tokoh, tempat kejadian, urutan manasik, atau makna kosakata tertentu) setelah cerita selesai dibacakan.				√
	b. Beberapa siswa diminta menceritakan kembali isi cerita dengan kalimat sederhana mereka sendiri atau memberikan penjelasan singkat di depan kelas.			√	
	c. Guru menyimpulkan pembelajaran, mengklarifikasi kosakata yang masih sulit, dan memberikan umpan balik atas pemahaman mendengar siswa.				√
	d. Guru menutup pembelajaran dengan salam/penutup formal sesuai prosedur.				√
4	Penggunaan waktu				
	Guru mengelola waktu secara efektif sehingga pembacaan cerita, kegiatan mencocokkan kartu gambar, dan sesi tanya jawab/penceritaan kembali seluruhnya dapat terlaksana dalam alokasi waktu yang tersedia.			√	
5	Kondisi ruang kelas saat pembelajaran				
	Suasana kelas kondusif dan bersemangat; siswa fokus mendengarkan cerita meskipun terdapat kompetisi antar kelompok, dan keributan yang timbul tidak mengganggu konsentrasi mendengar secara keseluruhan.			√	

Tanggal Observasi :23 april 2026

No	Aspek yang di amati	skor			
		1	2	3	4
1	Pendahuluan				
	a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran istimā' yang akan dicapai.				√
	b. Guru menjelaskan aturan permainan langkah kiri kanan secara jelas: langkah ke kanan berarti صحيح (benar) dan langkah ke kiri berarti خطأ (salah).				√
	c. Guru menempelkan kertas bertuliskan صحيح di sisi kanan papan tulis dan خطأ di sisi kiri sebagai pendana arah langkah siswa.				√
	d. Guru mengatur posisi siswa berdiri di tengah kelas atau di area yang cukup luas agar siswa dapat bergerak ke kanan dan ke kiri dengan bebas.			√	
2	Kegiatan inti				
	a. Guru membacakan kalimat atau teks pendek berbahasa Arab tentang tema haji dan umrah yang mengandung informasi benar maupun yang sengaja dibuat salah berdasarkan materi yang telah dipelajari.				√

	b. Siswa mendengarkan kalimat yang dibacakan guru dengan seksama, lalu segera melangkah ke kanan jika menilai kalimat itu benar atau ke kiri jika menilai salah.				√
	c. Respons siswa bersifat spontan dan segera, tidak menunggu atau meniru gerakan teman agar penilaian didasarkan pada hasil mendengarnya sendiri.			√	
	d. Guru meminta beberapa siswa menjelaskan alasan langkah yang mereka ambil untuk memverifikasi apakah respons didasarkan pada pemahaman isi kalimat atau sekadar meniru teman.			√	
	e. Guru menghentikan permainan sementara pada kalimat yang banyak dijawab salah, lalu memberikan penjelasan singkat sebelum melanjutkan ke kalimat berikutnya.			√	
	f. Guru secara bertahap meningkatkan tingkat kesulitan kalimat, dari kalimat sederhana menuju teks yang lebih panjang atau kompleks sesuai kemampuan siswa.			√	
	g. Siswa tampak antusias, bersemangat, dan aktif merespons setiap kalimat yang dibacakan guru melalui gerakan fisik yang cepat dan tegas.				√
	h. Hampir seluruh siswa, termasuk yang biasanya pasif dalam pembelajaran, turut berpartisipasi aktif karena respons yang dituntut berupa gerakan fisik sederhana, bukan jawaban lisan yang panjang.				√
3	Penutup				
	a. Guru menghentikan permainan dan mendiskusikan kalimat-kalimat yang paling banyak dijawab salah oleh siswa sebagai bahan evaluasi pemahaman mendengar.			√	
	b. Guru mengklarifikasi kebenaran atau kesalahan setiap kalimat yang telah dibacakan disertai penjelasan alasan yang memadai.				√
	c. Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan umpan balik atas tingkat pemahaman istimā' serta ketepatan penilaian siswa terhadap kalimat yang dibacakan.				√
	d. Guru menutup pembelajaran dengan salam/penutup formal sesuai prosedur.				√
4	Penggunaan waktu				
	Guru mengelola waktu secara efektif sehingga seluruh kalimat dapat dibacakan, respons fisik siswa dapat diamati, dan sesi diskusi/klarifikasi tetap berlangsung dalam alokasi waktu yang tersedia.			√	
5	Kondisi ruang kelas saat pembelajaran				
	Suasana kelas hidup dan bersemangat karena adanya gerakan fisik, namun tetap terkendali sehingga siswa dapat mendengarkan dan merespons setiap kalimat dengan baik tanpa keributan yang berlebihan.			√	

Catatan: 1 4: Sangat Baik
2. 3: Baik
3. 2: Cukup
4. 1: Kurang

الملحق ٢ : دليل المقابلة

أسئلة المقابلة لمعلم اللغة العربية والطلاب ومدير المدرسة

رقم	أسئلة المقابلة	معلومات
١	المقابل: مدرس اللغة العربية	
	١. كيف يعلم الاستاذ عادة مهارة الاستماع لدى طلاب ؟ ٢. اي وسائل التعليم يستخدمها الاستاذ عادة لدعم مهارة الاستماع؟ ٣. هل يستخدم الاستاذ العاب اللغة في تدريس مهارة الاستماع؟ ٤. اي العاب يستخدمها الاستاذ في تدريس مهارة الاستماع؟ ٥. كيف يطبق الاستاذ لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) في تدريس مهارة الاستماع؟ ٦. بحسب رأي الاستاذ، اي وسيلة هي الافضل في تعزيز قدرة طلاب على الاستماع؟ ٧. هل توجد صعوبات يواجهها الاستاذ عند تطبيق هذه الالعاب في تدريس مهارة الاستماع؟ اذا وجدت، كيف يواجهها؟	
٢	المقابل: طلاب الصف الحادي عشر	
	١. هل تجعل العاب اللغة مهارة الاستماع اسهل في الفهم ام تصعبها؟ ٢. كيف كانت مشاعرك عند المتورط في العاب اللغة اثناء تدريس مهارة الاستماع؟ ٣. هل تساعدك العاب اللغة على التركيز ؟ ٤. أكثر عند الاستماع الى المواد باللغة العربية؟	

	٥. هل واجهتم صعوبات او مشاكل عند المتورط في العاب اللغة في تدريس مهارة الاستماع؟ وما هي؟ ٦. هل تجعل العاب اللغة من الاسهل عليكم تذكر المفردات والتعابير العربية التي تم تدريسها؟ ٧. برأيك، هل مهارة الاستماع باستخدام العاب اللغة اكثر متعة من طريقة التعلم العادية؟ ولماذا؟	
المقابل: مدير المدرسة		٣
	١. هل يعلم الاستاذ ان المعلمين يستخدمون العاب اللغة في تدريس مهارة الاستماع في الصف الحادي عشر من المدرسة الثانوية الاسلامية؟ ٢. كيف يرى الاستاذ استخدام العاب اللغة كاستراتيجية تعليمية حتى وان لم تكن ضمن المواد التي يدرسها؟ ٣. برأي الاستاذ، ما هي الاهداف التربوية من استخدام العاب اللغة في تعليم مهارة الاستماع في هذا المعهد؟ ٤. هل يرى الاستاذ ان العاب اللغة يمكن تطبيقها في مواد اخرى؟ ولماذا؟ ٥. هل لاحظ الاستاذ وجود صعوبات او عقبات تواجه المعلمين عند تطبيق لعبة الهمس المتسلسل (Bisik Berantai) في الصف؟ اذا نعم، كيف يدعم الاستاذ المعلم للتغلب عليها؟ ٦. ما هي اقتراحات الاستاذ لجعل استخدام العاب اللغة، بما فيها الهمس المتسلسل، اكثر فعالية في تحسين مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر في هذا المعهد؟	

Lampiran 2 : Pedoman Wawancara

Pertanyaan wawancara untuk guru, kepala sekolah, siswa, dan guru mata

No	Pertanyaan wawancara	informasi
1	Informan: Guru bahasa arab a. Bagaimana Ustadz biasanya mengajarkan keterampilan mendengarkan (maharah istima') kepada siswa? b. Media pembelajaran apa saja yang biasanya Ustadz gunakan untuk mendukung keterampilan mendengarkan? c. Apakah Ustadz menggunakan permainan bahasa dalam pembelajaran mahārah istima'? d. Permainan apa saja yang Ustadz gunakan dalam pembelajaran mahārah istima'? e. bagaimana Ustadz menerapkan permainan bisik berantai dalam pembelajaran mahārah istimā' f. Menurut Ustadz, media apa yang paling efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa? g. Apakah terdapat kendala yang Ustadz hadapi saat menerapkan permainan tersebut dalam pembelajaran mahārah istima'? Jika ada, bagaimana Ustadz mengatasinya?	
3	Informan: Siswa kelas 2 MA a. apakah permainan bahasa membuat kegiatan menyimak menjadi lebih mudah dipahami atau justru lebih sulit? b. Bagaimana perasaan kalian saat mengikuti permainan bahasa dalam pembelajaran istimā'? c. Apakah permainan bahasa membantu kalian lebih fokus ketika mendengarkan materi berbahasa Arab? d. Apakah ada kendala atau kesulitan yang di rasakan saat mengikuti permainan bahasa dalam pembelajaran istima'? apa saja? e. Apakah permainan bahasa membuat kalian lebih mudah mengingat kosakata dan ungkapan bahasa Arab yang diajarkan? f. Menurut kalian, kegiatan menyimak dengan permainan bahasa lebih menyenangkan dibandingkan metode belajar biasa? Mengapa?	
4	Informan: kepala sekolah a. Apakah ustadz mengetahui bahwa guru menggunakan permainan bahasa dalam pembelajaran mahārah istimā' di kelas XI? b. Bagaimana persepsi ustadz terhadap penggunaan permainan bahasa sebagai strategi pembelajaran, meskipun bukan pada mata pelajaran yang ustadz ampu?	

	c. Menurut ustadz, apa tujuan pedagogis dari penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran keterampilan menyimak di pesantren ini? d. Menurut ustadz, apakah permainan bahasa layak diterapkan pada mata pelajaran lain? Mengapa? e. Apakah ustadz melihat adanya kendala atau hambatan yang dialami guru saat menerapkan permainan bisik berantai dalam kelas? Jika ya, bagaimana ustadz mendukung guru mengatasinya? f. Apa saran ustadz agar penggunaan permainan bahasa, termasuk bisik berantai, lebih optimal dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa XI di pesantren ini?	
--	---	--

الملحق ٣: التوثيق



المقابلة مع أحد المعلمين في معهد الجعفرية



المقابلة مع مدير المعهد جعفرية



المقابلة مع أحد طلاب الصف الحادي عشر



المقابلة مع معلم اللغة العربية



المقابلة مع أحد طلاب الصف الحادي عشر



المقابلة مع أحد طلاب الصف الحادي عشر



تنفيذ لعبة الهمس المتسلسلي تعليم مهارة الاستماع.



المقابلة مع أحد طلاب الصف الحادي عشر



تنفيذ لعبة استمع إلى القصة في تعليم مهارة الاستماع



تنفيذ لعبة استمع والتقط الكلمة في تعليم مهارة الاستماع



تنفيذ لعبة استمع والتقط الكلمة في تعليم مهارة الاستماع



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 0096/Un.28/E.1/ PP.00.9/03/2026

17 Maret 2026

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Madrasah Aliyah Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Misri Hoiriah
NIM : 2220400034
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul " **Analisis Media Permainan Bahasa Pada Pembelajaran Keterampilan Mendengar Pada Siswa Kelas Dua Madrasah Aliyah di Ma'had Ja'fariyah Padang Lawas**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n.Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



YAYASAN JA'FARIYAH LUBUK SORIPADA
MAS JA'FARIYAH HUTAIBUS
KEC. LUBUK BARUMUN KAB. PADANG LAWAS

Jln Lintas : Sibuhuan-Gunung Tua Km 4, Desa Hutaibus. Kode Pos.22763 Kec.Lubuk Barumon Kab.Padang Lawas

Nomor : 421.5/0114/SMK IT JF/IV/2026
Perihal : **Balasan Izin Riset Penyelesaian Skripsi**

Yth. Dekan Fakultas Bidang Akademik dan Kelembagaan.
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan
di

Tempat

Dengan hormat,

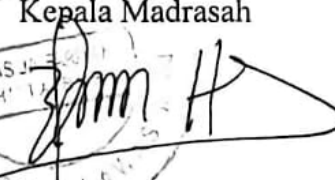
Menindaklanjuti Surat Permohonan Izin Penelitian dari Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor: B-0896/Un.28/E.1/PP.00.9/03/2026 Tanggal 10 Maret 2026 perihal Permohonan Izin Riset Penyelesaian Skripsi :

Nama : **Misri Hoiriah**
NIM : 2220400034
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami **Mengizinkan** mahasiswa tersebut di atas untuk melakukan penelitian di MAS Ja'fariyah Hutaibus dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul:

"Analisis Media Permainan Bahasa Pada Pembelajaran Keterampilan Mendengkan Pada Siswa Kelas Dua Madrasah Aliyah di MAS Ja'fariyah Hutaibus"

Demikian surat balasan ini kami sampaikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Hutaibus, 24 April 2026
Kepala Madrasah

Ebin Saleh Hasibuan, M.Pd

السيرة الذاتية



أ. البيانات الشخصية

الاسم : مصري خيرية
مكان وتاريخ الميلاد : بادانج بولو جائي، ١٧ فبراير ٢٠٠٣
الجنس : أنثى
الديانة : الإسلام
الجنسية : إندونيسية
العنوان : سيبوهوان

ب. بيانات الوالدين

اسم الأب : جائيلا ب لوييس
اسم الأم : سيتي ماهراني هاسيوان
مهنة الأب : معلم
مهنة الأم : معلمة
عنوان الوالدين : باتنج بولو جائي

ج. السيرة التعليمية

المدرسة الابتدائية : المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٥٠٥ هوتانوبان
المدرسة المتوسطة : معهد جعفرية بادانج لاواس
المدرسة الثانوية : معهد جعفرية بادانج لاواس