

## فعالية لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت في تنمية مهارة الاستماع لدى تلاميذ الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة بيدي

Millaty Amalia Ridsni<sup>1</sup>, Syarifuddin<sup>2</sup>, M.Syifa Al-Musyarrat<sup>3</sup>, Rifqi Darmil<sup>4</sup>

<sup>12</sup> Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia

<sup>3</sup> Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Indonesia

<sup>4</sup> Universitas Al Azhar, Kairo Mesir

Email: amaliamillaty@gmail.com<sup>1</sup>, syarifuddin.msaman@ar-raniry.ac.id<sup>2</sup>, mhmmdsyifa998@gmail.com<sup>3</sup>, arifqidar5@gmail.com<sup>4</sup>

**Abstrak:** Pembelajaran maharah istima' di MIN 3 Pidie masih didominasi oleh metode konvensional tanpa media berbasis audio interaktif, sehingga menyebabkan siswa kesulitan memahami bunyi bahasa Arab, mudah kehilangan fokus, dan mengalami kebosanan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Media Memory Game Interaktif Berbasis Audio dalam meningkatkan maharah istima' serta mengetahui respon siswa terhadap penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain nonequivalent control group design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 5 MIN 3 Pidie, dengan sampel sebanyak 46 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling, terdiri dari 23 siswa kelas eksperimen dan 23 siswa kelas kontrol. Instrumen penelitian meliputi tes maharah istima' dalam bentuk pretest dan posttest serta angket respon siswa berbasis skala Likert dengan 15 butir pernyataan. Analisis data menggunakan uji Mann-Whitney U karena sebagian besar data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 ( $< 0,05$ ), dengan ukuran efek (*effect size*) sebesar  $r = 0,45$  yang tergolong sedang menuju besar, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen (rata-rata nilai posttest = 81,74) dan kelas kontrol (rata-rata = 69,13). Respon siswa mencapai 91,3% dan termasuk dalam kategori sangat positif. Dengan demikian, Media Memory Game Interaktif Berbasis Audio terbukti efektif dan dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang inovatif di madrasah ibtida'iyyah.

**Kata Kunci :** *Memory Game Interaktif; Pembelajaran Berbasis Audio; Maharah Istima'; Madrasah Ibtida'iyyah.*

**Abstract:** Learning of *maharah istima'* at MIN 3 Pidie is still dominated by conventional methods without interactive audio-based media, causing students to have difficulty understanding Arabic sounds, lose focus easily, and experience boredom. This study aimed to analyze the effectiveness of an Audio-Based Interactive Memory Game in improving *maharah istima'* and to examine students' responses to its implementation. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The population consisted of all fifth-grade students at MIN 3 Pidie, with a

sample of 46 students selected through purposive sampling, including 23 students in the experimental class and 23 students in the control class. Research instruments included *maharah istima'* tests (pretest and posttest) and a student response questionnaire based on a 15-item Likert scale. Data were analyzed using the Mann-Whitney U test because most data were not normally distributed. The results showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.002 ( $< 0.05$ ) with an effect size of  $r = 0.45$ , classified as moderate to large, indicating a significant difference between the experimental class (mean posttest score = 81.74) and the control class (mean = 69.13). Students' responses reached 91.3%, categorized as very positive. Therefore, the Audio-Based Interactive Memory Game proved effective and can be recommended as an innovative Arabic learning medium in Islamic elementary schools.

**Keywords :** *Interactive Memory Game; Audio-Based Learning; Maharah Istima'; Madrasah Ibtidaiyyah.*

## المقدمة

تُعَدُّ مهارة الاستماع إحدى المهارات الأساسية التي تحتلُّ مكانةً بالغة الأهمية في تعليم اللغة العربية، ولا سيما في المرحلة الابتدائية بالمدارس الإسلامية. وتُعَدُّ هذه المهارة أساسًا أوليًا في عملية اكتساب اللغة، إذ يتمكن التلاميذ من خلال نشاط الاستماع من التعرف إلى الأصوات، وفهم المفردات، واستيعاب معاني التراكيب والتعبيرات العربية بصورة تدريجية.<sup>1</sup> ولا تقتصر وظيفة مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية على كونها مهارةً استقبالية فحسب، بل تُعَدُّ أيضًا مدخلًا رئيسًا لاكتساب المهارات اللغوية الأخرى، مثل مهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. فهي تُسهم في إكساب المتعلم الأصوات والمفردات والتراكيب التي يحتاج إليها في تنمية مهاراته اللغوية الأخرى، ولا سيما مهارة الكلام.<sup>2</sup> كما أن التكامل بين مهارة الاستماع والمهارات اللغوية الأخرى يسهم في بناء الكفاية اللغوية لدى المتعلم.<sup>3</sup> ومن ثمَّ، فإن نجاح تعليم اللغة العربية يتأثر بدرجة كبيرة بقدرة التلاميذ على فهم اللغة المسموعة واستيعابها.<sup>4</sup> ومع ذلك، لا يزال تعليم اللغة العربية في المدارس الابتدائية الإسلامية يواجه عددًا من التحديات، ولا سيما في مجال تعليم مهارة الاستماع الذي يعتمد في كثير من الأحيان على الأساليب التقليدية، مثل الإلقاء والحفظ. كما أن اعتماد العملية التعليمية على المعلم بوصفه محورًا رئيسًا للتعلُّم يجعل التلاميذ أقلَّ حصولًا على خبرات استماعية نشطة وتواصلية

<sup>1</sup> Muhammad Iqbal Trenggono, R. Umi Baroroh, and Abd. Rauf Tan Sri Hassan, "The Concept of Learning Maharah Istima According to Ali Ahmad Madkur," *Izdiyar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 6, no. 3 (2023): 325–46, <https://doi.org/10.22219/jiz.v6i3.28964>.

<sup>2</sup> Adil bin Hamdan bin Zayed al-Radini and Abdullah bin Khamis bin Abdullah al-Neyadi, "Athar Maharat al-Istima' fi Intaj al-Kalam lada al-Natiqin bi-Ghayr al-'Arabiyyah," *Majallat Jami'at al-Mahrah li-l-'Ulum al-Insaniyyah* 6, no. 1 (2025): 111–130, <https://doi.org/10.71311/v6i1.212>.

<sup>3</sup> Restu Budiansyah Rizki and Abdul Ghofur, "Funūn Mahārāh al-Istima' fi al-Qur'ān wa Dawruhā fi Ta'allum Arba' al-Mahārāt al-Lughawiyah," *EL-FUSHA: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 1–14, <https://doi.org/10.33752/el-fusha.v4i1.4485>.

<sup>4</sup> Hikmatuddiniah, Ela Isnaini Munawaroh, and Dailatus Syamsiah, "Maharah Istima' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Bagi NonPenutur Asli Perspektif: Perspektif Muhammad Kamil An- Naqoh," *Al-Muarrib: Journal Of Arabic Education* 5, no. 2 (2025): 77–86, <https://doi.org/10.32923/60v73558>.

ومرتبطة بالسياق الواقعي.<sup>٥</sup> ونتيجةً لذلك، يواجه التلاميذ صعوباتٍ في تمييز الأصوات العربية وفهمها، ويعانون من ضعف التركيز أثناء أنشطة الاستماع، كما يشعرون بالملل بسهولة خلال سير العملية التعليمية.<sup>٦</sup> وتدل هذه الظروف على أن تعليم مهارة الاستماع بحاجة إلى ابتكار وسائل تعليمية قادرة على إيجاد بيئة تعليمية جذابة وتفاعلية، تتناسب مع خصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية واحتياجاتهم.

وباعتبار المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثالثة ببيدي (Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pidie) إحدى المؤسسات التعليمية الإسلامية الرسمية، فإنها تجعل اللغة العربية من المواد الدراسية الأساسية. غير أن الملاحظة الأولية التي أُجريت في الصف الخامس الابتدائي خلال حصتين تعليميتين بتاريخ ٥ و ١٢ مارس ٢٠٢٦م، باستخدام بطاقة ملاحظة ميدانية منظمة شملت رصد أساليب التدريس المتبعة، ومدى توظيف الوسائل التعليمية، ومستوى تفاعل التلاميذ وانتباههم، أظهرت أن تعليم مهارة الاستماع في الصف الخامس لا يزال يعتمد على الأسلوب التقليدي المتمركز حول المعلم، دون الاستعانة بوسائل تعليمية صوتية تفاعلية. إذ يهيمن المعلم على العملية التعليمية من خلال الشرح الشفهي والحفظ، مما يجعل التلاميذ أقل تفاعلاً وحامساً، وأكثر عرضةً لفقدان التركيز. وقد أدى ذلك إلى مواجهة التلاميذ صعوباتٍ في فهم المفردات، وعدم قدرتهم على التمييز بين الأصوات العربية على النحو الأمثل، فضلاً عن ضعف ثقتهم بأنفسهم عند التفاعل مع المادة المسموعة. وتشير هذه الظاهرة إلى أن تعليم مهارة الاستماع في هذه المدرسة يحتاج إلى وسائل تعليمية مبتكرة وتواصلية، بما يُسهم في توفير بيئة تعليمية نشطة وممتعة للتلاميذ.

أظهرت دراساتٌ متعددة أن ضعف مهارة الاستماع لدى التلاميذ يرجع من بين أسبابه إلى استخدام أساليب تعليمية محدودة التنوع، وقلة الاعتماد على المثيرات الصوتية الأصلية. ويؤدي الاعتماد على الأساليب التقليدية التي تركز على شرح المعلم والتدريب المحدود على الاستماع إلى صعوبة تمييز التلاميذ للأصوات العربية وفهمها، فضلاً عن انخفاض مستوى تركيزهم أثناء أنشطة الاستماع.<sup>٧</sup> فتعليم الاستماع الذي يقتصر على شرح المعلم دون الاستعانة بوسائل تعليمية تفاعلية يجعل التلاميذ يواجهون صعوبةً في تنمية قدرتهم على التمييز بين الأصوات وفهم المعاني اللغوية العربية على نحوٍ أمثل.<sup>٨</sup> وفي ضوء الاتجاهات التربوية الحديثة، ينبغي أن يقوم تعليم اللغة على خبرات تعليمية نشطة ومتعددة الوسائط ومرتبطة بالسياق الواقعي، حتى يتمكن

<sup>5</sup> Abdul Muqit, "Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyyah: Analisis Deskriptif-Kritis Terhadap Kurikulum, Metode, Dan Tantangan Implementasi," *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 6, no. 2 (2025): 165–73.

<sup>6</sup> Samsul Haq et al., "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Medan," *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2024): 200–208, <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i2.969>.

<sup>7</sup> Haq et al.

<sup>8</sup> Fatimah Azzahra, "Muatan Lokal Menyimak Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Melalui Media Audio Visual : Systematic Literature Review," *JPI: Jurnal Pena Ilmiah* 6, no. 1 (2024): 51–66, <https://doi.org/10.17509/jpi.v6i1.65459>.

التلاميذ من اكتساب اللغة وفهمها من خلال عملية الاستماع المباشر.<sup>9</sup> ولذلك، يُنظر إلى استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الصوت والألعاب التعليمية بوصفه أكثر فاعلية، لما توفره من خبرات تعليمية ممتعة تُسهم في تعزيز تركيز التلاميذ وزيادة مشاركتهم أثناء العملية التعليمية.<sup>10</sup> ومن الوسائل التعليمية التي تمتلك إمكانات واعدة في هذا المجال لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت، وهي وسيلة تعليمية تجمع بين آلية مطابقة البطاقات والمثيرات الصوتية باللغة العربية. وتتيح هذه الوسيلة للتلاميذ تعلُّم المفردات من خلال الاستماع والمطابقة والتذكر في وقت واحد، مما يجعل عملية التعلم أكثر نشاطاً وجاذبية. ومع ذلك، لا تزال الدراسات التي تناولت فاعلية لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت في تنمية مهارة الاستماع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الإسلامية محدودة، ولا سيما في سياق تلاميذ الصف الخامس بمدرسة ابتدائية إسلامية الحكومية الثالثة بببدي (Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pidie).

أُجريت العديد من الدراسات السابقة حول استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية في تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مجال تنمية مهارة الاستماع. فمنها أولاً دراسة Nurul Khoirunnisa Dalimunthe و Rahmaini بعنوان: "الوسائل التعليمية القائمة على لعبة الصور المتسلسلة في تعليم مهارة الاستماع"،<sup>11</sup> التي بيّنت أن الوسائل التعليمية المعتمدة على الألعاب القائمة على الصور المتسلسلة قادرة على إيجاد بيئة تعليمية أكثر نشاطاً وجاذبية، وتسهم في تحسين مهارة الاستماع لدى التلاميذ، إلا أن هذه الدراسة اقتصرَت على الوسائط البصرية ولم تتضمن عناصر صوتية تفاعلية ضمن أنشطة اللعب. وثانياً، دراسة Ayu Rahma Fitri و Prameswari Zain و Mamluatul Hasanah و Abdul Basid بعنوان: "أثر استخدام الوسائط الصوتية القائمة على برنامج Voicemaker باستخدام الأسلوب التفاعلي في تنمية مهارة الاستماع"،<sup>12</sup> والتي أظهرت أن المثيرات الصوتية تساعد التلاميذ على فهم الأصوات والمعاني العربية بصورة أكثر تواصلية، غير أنها لم تعتمد على مدخل التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) الذي يتيح للمتعلمين المشاركة الفاعلة من خلال أنشطة اللعب التفاعلية. وثالثاً، دراسة Lidiyah Habibatul Fuadiyah و Umi Hanifah و Theresia و Akhadiyah بعنوان: "البطاقات المصورة في لعبة الذاكرة: مدخل تفاعلي لتنمية حصيلة المفردات لدى

<sup>9</sup> Tan Shaojie, Arshad Abd Samad, and Lilliaty Ismail, "Systematic Literature Review on Audio-Visual Multimodal Input in Listening Comprehension," *Frontiers in Psychology* Volume 13 (2022), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.980133>.

<sup>10</sup> Ahmad Farhan Rifan Najib, "Integrasi Game Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Analisis Efektivitas, Tantangan, Dan Optimalisasi," *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan* 24, no. 2 (2025): 774–87, <https://doi.org/10.17509/e.v24i2.80544>.

<sup>11</sup> Nurul Khoirunnisa Dalimunthe and Rahmaini, "Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai Dalam Pembelajaran Maharah Istima," *Jurnal Educatio* 9, no. 3 (2023): 1378–85, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5539>.

<sup>12</sup> Ayu Rahma Fitri Prameswari Zain, Mamluatul Hasanah, and Abdul Basid, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Berbasis Voicemaker Dengan Metode Interaktif Terhadap Peningkatan Maharah Istima," *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 9, no. 3 (2026): 3124–31.

التلاميذ"،<sup>١٣</sup> التي أثبتت فاعلية الألعاب التفاعلية في تنمية المفردات من خلال أنشطة مطابقة البطاقات والتكرار البصري، إلا أنها ركزت على تنمية المفردات من الجانب البصري فقط، دون دمج العناصر الصوتية أو مهارة الاستماع. ورابعاً، دراسة Novi Rahmawati بعنوان: "أثر الوسائط السمعية البصرية في فهم مهارة الاستماع باللغة العربية"،<sup>١٤</sup> التي بينت أن الوسائط السمعية البصرية تؤثر إيجاباً في تنمية فهم مهارة الاستماع من خلال تعزيز تركيز التلاميذ ودافعيتهم نحو التعلم، إلا أنها لم تستخدم وسائل تعليمية قائمة على الألعاب التفاعلية التي تتيح للمتعلمين المشاركة النشطة أثناء عملية التعلم. وتكشف هذه المراجعة عن فجوة بحثية جلية؛ حيث اقتصرَت الدراسات السابقة إما على الوسائط البصرية، أو المثيرات الصوتية دون ألعاب، أو الألعاب البصرية للمفردات دون تركيز على مهارة الاستماع. وتكمن أصالة هذا البحث (Novelty) في ردم هذه الفجوة عبر الدمج المبتكر بين لعبة الذاكرة الصوتية التفاعلية ونظام المستويات المتدرجة لتنمية مهارة الاستماع وتقييم استجابات التلاميذ.

وانطلاقاً من الخلفية السابقة، يتركز هذا البحث على سؤالين رئيسيين، أولهما: ما مدى فاعلية لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت في تنمية مهارة الاستماع لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة ابتدائية إسلامية الحكومية الثالثة ببيدي (Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pidie)؟ وثانيهما: ما استجابات التلاميذ تجاه استخدام هذه الوسيلة التعليمية؟. ويهدف هذا البحث إلى تحليل فاعلية لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت في تنمية مهارة الاستماع لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة ابتدائية إسلامية الحكومية الثالثة ببيدي (Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pidie)، فضلاً عن التعرف إلى استجابات التلاميذ تجاه استخدام هذه الوسيلة التعليمية. وتكمن أصالة هذا البحث وتميُّزه في آلية مطابقة البطاقات الثنائية التي صُمِّمت في خمسة مستويات متدرجة، وهي: مطابقة ملف صوتي واحد بصورة مفردة واحدة (المستوى الأول)، ومطابقة ملف صوتي يتضمن مفردتين متتاليتين بصورتين مناسبتين (المستوى الثاني)، ومطابقة ملف صوتي يشمل على ثلاث مفردات متتابعة بثلاث صور مقابلة (المستوى الثالث)، ومطابقة العبارات الدالة على وظائف أعضاء الجسم بالصور المناسبة (المستوى الرابع)، ومطابقة التراكيب العربية البسيطة ببطاقات المعاني المقابلة لها (المستوى الخامس). ويمثل التكامل بين المثيرات الصوتية والصور ونظام المستويات الخمسة المتدرجة في وسيلة تعليمية واحدة مخصصة لتنمية مهارة الاستماع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الإسلامية إسهاماً جديداً لم تتناوله الدراسات السابقة. ومن المتوقع أن يسهم هذا البحث في إثراء الجانبين النظري والتطبيقي في مجال تطوير وسائل تعليم اللغة العربية، من خلال تقديم نموذج تعليمي أكثر ابتكاراً وتفاعلية.

<sup>13</sup> Lidiyah Habibatul Fuadiyah, Umi Hanifah, and Theresia Akhadiyah, "Kartu Bergambar Dalam Permainan Memory Game : Pendekatan Interaktif Untuk Penguasaan Mufrodad Siswa," *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 6 (2025): 6478–83.

<sup>14</sup> Novi Rahmawati, "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Maharah Istima' Bahasa Arab," *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 02 (2019): 217–31, <https://doi.org/10.37542/7bzxdc96>.

ينطلق هذا البحث من افتراض مفاده أن استخدام لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت قادرٌ على توفير خبرات تعليمية أكثر نشاطاً ومتعةً وارتباطاً بالسياق التعليمي المناسب لتلاميذ المرحلة الابتدائية. كما يُفترض أن التكامل بين لعبة الذاكرة والمثيرات الصوتية باللغة العربية يُسهم في مساعدة التلاميذ على إدراك الأصوات اللغوية وفهمها بصورة أوضح، من خلال عمليتي الاستماع والتذكر المتكررتين. ويتفق هذا الافتراض مع نظرية القنواتين (Dual Channel Theory) التي أوضحها Richard Mayer ، كما ورد في دراسة Anggraini، والتي تنص على أن التعلم يصبح أكثر فاعلية عندما تُقدّم المعلومات من خلال النصوص والصور والأصوات في الوقت نفسه؛ وذلك لأن الدماغ البشري يعالج المعلومات عبر قناتين رئيسيتين، هما: القناة البصرية والقناة السمعية.<sup>١٥</sup> وبناءً على ذلك، يُتوقع أن يسهم الجمع بين بطاقات لعبة الذاكرة والتسجيلات الصوتية باللغة العربية في تعزيز الفهم، وتقوية الاحتفاظ بالمعلومات في الذاكرة، وزيادة مشاركة التلاميذ الفاعلة في تعلم مهارة الاستماع. كما يُنتظر أن تسهم الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التفاعلية في رفع دافعية التلاميذ نحو التعلم، وتعزيز استجاباتهم الإيجابية تجاه تعلم اللغة العربية.

## المنهج

اعتمد هذا البحث على المنهج الكمي باستخدام أسلوب شبه التجريب (Quasi Experiment) وفق تصميم المجموعتين غير المتكافئتين مع الاختبار القبلي والبعدي (Nonequivalent Control Group Design) ، وهو تصميم يشتمل على مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة لا تُختاران عشوائياً، ويهدف إلى قياس الفروق بين المجموعتين قبل تطبيق المعالجة التجريبية وبعدها.<sup>١٦</sup> وفي هذا البحث، تضمنت المعالجة لقاءين تعليميين بمدة ٧٠ دقيقة لكل لقاء حول موضوع "أعضاء الجسم"، حيث استُخدمت لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت في المجموعة التجريبية عبر النقر على البطاقات، والاستماع للنطق، ومطابقة الصوت بالصورة التوضيحية عبر ٥ مستويات متدرجة، في حين خضعت المجموعة الضابطة للتعليم التقليدي القائم على الشرح الشفهي والتكرار المباشر دون ألعاب أو وسائط صوتية. وقد أُجري الاختبار القبلي والاختبار البعدي على كلتا المجموعتين لقياس مدى تنمية مهارة الاستماع لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة MIN 3 بيدي. وتكوّن مجتمع البحث من جميع تلاميذ الصف الخامس بمدرسة MIN 3 بيدي. أما عينة البحث فقد اختيرت باستخدام أسلوب العينة القصدية (Purposive Sampling) ، وهو أحد أساليب المعاينة غير العشوائية

<sup>15</sup> Dwi Puspa Anggraini, Sofyan Sauri, and Shofa Musthofa Khalid, "Analisis Penerapan Prinsip Multimedia Mayer Dalam Video Pembelajaran Bahasa Arab Di Channel YouTube Learn Arabic with Asmae," *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 6, no. 1 (2026): 14–27, <https://doi.org/10.51454/decode.v6i1.1487>.

<sup>16</sup> Gisela Anantasia and Sulastri Rini Rindrayani, "Metodelogi Penelitian Quasi Eksperimen," *ADIBA: Journal Of Education* 5, no. 2 (2025): 183–92, <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/1042>.

التي تعتمد على معايير محددة تتوافق مع أهداف البحث وخصائصه.<sup>١٧</sup> وقد اختيرت شعبتان من الصف الخامس لتمامتهما في المستوى الدراسي وتساوي عدد التلاميذ، مع تقارب ظروف التعلم وخصائص التلاميذ. وبلغ عدد أفراد العينة ستة وأربعين (٤٦) تلميذاً، وُزِعوا إلى مجموعتين، تضم المجموعة التجريبية ثلاثة وعشرين (٢٣) تلميذاً، وتضم المجموعة الضابطة العدد نفسه.

جُمعت بيانات البحث باستخدام أداتين رئيسيتين. تمثلت الأداة الأولى في اختبار مهارة الاستماع بصورتيه القبلية والبعديّة، والذي استُخدم لقياس قدرة التلاميذ على الاستماع قبل تطبيق المعالجة التجريبية وبعدها. وقد أُجري الاختبار القبلي قبل عملية التعلم، في حين أُجري الاختبار البعدي بعد انتهاء عملية التعلم بهدف التعرف إلى مدى تحقق نواتج التعلم لدى التلاميذ.<sup>١٨</sup> وتكوّن كل اختبار من عشر (١٠) فقرات ذات طابع اختياري خصص لكل منها أربعة خيارات للإجابة، وتركزت الفقرات على فهم المفردات المسموعة ومعانيها وبعض المعلومات المرتبطة بأعضاء الجسم، حيث استمع التلاميذ إلى المادة الصوتية ثم اختاروا الإجابة الصحيحة، وأُعطيَت الإجابة الصحيحة درجة واحدة والخاطئة صفراً، ثم حُوّلت الدرجة إلى مقياس ١٠٠، وكانت فقرات الاختبار القبلي والبعدي متكافئة من حيث مستوى القياس. أما الأداة الثانية فتمثلت في استبانة استجابات التلاميذ المبنية على مقياس ليكرت، والتي والتي تكوّنت في صورتها الأولية من عشرين (٢٠) عبارة صاغتها الباحثة استناداً إلى أهداف البحث ومؤشرات استجابة التلاميذ تجاه استخدام لعبة الذاكرة التفاعلية، بما يشمل جاذبية الوسيلة وسهولة استخدامها ووضوح المادة والمتعة أثناء التعلم والفائدة التعليمية والرغبة في استخدامها، ثم استُخدمت خمس عشرة (١٥) عبارة بعد استبعاد خمس عبارات غير صالحة. واستُخدمت للتعرف إلى مستوى تقبل التلاميذ للوسيلة التعليمية. وتُعَدُّ الاستبانة إحدى أدوات جمع البيانات التي تعتمد على مجموعة من الأسئلة أو العبارات المصاغة بصورة منظمة للحصول على استجابات الباحثين.<sup>١٩</sup> وللتحقق من صدق الأداتين، استُخدم معامل ارتباط *Pearson* عند مستوى دلالة ٠,٠٥ و٢٥ مستجيباً، وكانت قيمة *r* الجدولية (*r tabel*) ٠,٣٩٦، فأظهرت النتائج صلاحية جميع فقرات الاختبار القبلي والبعدي، وصلاحية ١٥ عبارة من الاستبانة. كما استُخدم معامل *Cronbach's Alpha* للتحقق من الثبات، فبلغ ٠,٨٨٣ للاختبار القبلي، و٠,٩٥٣ للاختبار البعدي، و٠,٩٧٤ للاستبانة، مما يدل على ثبات أدوات البحث.

<sup>17</sup> Ika Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling," *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no. 1 (2021): 33–39, <https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>.

<sup>18</sup> Nur Asyiah Siregar, Nikmah Royani Harahap, and Hotni Sari Harahap, "Hubungan Antara Pre-Test Dan Post-Test Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cermin," *Jurnal Ilmiah Edunomika* 07, no. 01 (2023), <https://doi.org/10.29040/jie.v7i1.8307>.

<sup>19</sup> Ardiansyah, Risnita, and M.Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

جدول (١): ملخص صدق وثبات أدوات البحث

| الأداة          | عدد البنود | اختبار الصدق                 | النتيجة             | معامل الثبات |
|-----------------|------------|------------------------------|---------------------|--------------|
| الاختبار القبلي | ١٠         | $Pearson, r_{tabel} = 0,396$ | 10 صادقة            | 0.883        |
| الاختبار البعدي | ١٠         | $Pearson, r_{tabel} = 0,396$ | 10 صادقة            | 0.953        |
| الاستبانة       | ١٥-٢٠      | $Pearson, r_{tabel} = 0,396$ | 15 صادقة، ٥ مستبعدة | 0.974        |

وبدأ تحليل البيانات بإجراء الاختبارات التمهيدية، والتي شملت اختبار التوزيع الطبيعي واختبار تجانس التباين. واستُخدم اختبار التوزيع الطبيعي للتحقق مما إذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي أم لا. وفي الدراسات التي يقل عدد أفراد عينتها عن خمسين (٥٠) فردًا، يُعتمد اختبار شابيرو ويلك (*Shapiro-Wilk*)، في حين يمكن استخدام اختبار كولموغوروف سميرونوف (*Kolmogorov-Smirnov*) عندما يزيد حجم العينة على خمسين فردًا.<sup>٢٠</sup> وبعد ذلك، أُجري اختبار تجانس التباين باستخدام اختبار ليفين (*Levene's Test*) للتحقق من تكافؤ التباينات بين المجموعات محل المقارنة.<sup>٢١</sup> فإن تحليل الفروق يُجرى باستخدام اختبار - ت للعينات المستقلة (*Independent Sample t-Test*) بوصفه أحد الاختبارات الإحصائية المعلمية. أما إذا كانت البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي، فإن تحليل البيانات يُجرى باستخدام اختبار مان ويتني (*Mann-Whitney U Test*) باعتباره أحد الاختبارات الإحصائية الالاعلمية

## نتائج البيانات ومناقشتها

أ. فعالية لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت في تنمية مهارة الاستماع لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة ابتدائية إسلامية الحكومية الثالثة ببيدي (*Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pidie*). أجرت الباحثة الاختبار القبلي على كلٍّ من المجموعتين التجريبية والضابطة لقياس المستوى الأولي لمهارة الاستماع لدى التلاميذ. وقد تضمنت المعالجة التجريبية لقاءين تعليميين بمدة ٧٠ دقيقة لكل لقاء، حول موضوع "أعضاء الجسم"، حيث استُخدمت في المجموعة التجريبية لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت، إذ قام التلاميذ بالنقر على البطاقات، والاستماع إلى النطق الصوتي، ثم مطابقة الصوت المسموع بالصورة التوضيحية المناسبة، عبر أربعة مستويات متدرجة في الصعوبة. في حين خضعت المجموعة الضابطة، وبالعدد نفسه من اللقاءات ومدتها، للتعليم بالأسلوب التقليدي القائم على الشرح الشفهي المباشر من المعلم وتكرار المفردات، دون استخدام أي لعبة أو وسيلة صوتية تفاعلية. وبعد انتهاء عملية التعلم لدى المجموعتين،

<sup>20</sup> Andi Quraissy, "Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov Dan Saphiro-Wilk," *J-HEST: Journal of Health, Education, Economics, Science, and Technology* 3, no. 1 (2020): 7–11, <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>.

<sup>21</sup> Usmadi, "Penguian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62, <https://doi.org/https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

أُجري الاختبار البعدي بهدف مقارنة مدى التحسن في قدرتهما على الاستماع. أما الملخص الإحصائي الوصفي الذي يوضح المقارنة بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي في كلتا المجموعتين، فيمكن الاطلاع عليه في الجدول (٢) الآتي:

الجدول (٢): ملخص البيانات الإحصائية الوصفية

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Pre-Test Eksperimen    | 23 | 40      | 70      | 53.91 | 7.223          |
| Post-Test Eksperimen   | 23 | 60      | 100     | 81.74 | 14.350         |
| Pre-Test Kontrol       | 23 | 40      | 70      | 55.65 | 8.435          |
| Post-Test Kontrol      | 23 | 40      | 100     | 69.13 | 14.114         |
| Valid N (listwise)     | 23 |         |         |       |                |

يُظهر الجدول (٢) أن متوسط درجات الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية (٥٣,٩١) وللمجموعة الضابطة (٥٥,٦٥) كان متقاربًا نسبيًا، وهو ما يتسق مع إجراءات اختيار المجموعتين في هذا البحث، إذ اختيرت المجموعتان من صفين دراسيين متكافئين في المستوى الدراسي، ومتساويين في عدد التلاميذ، ومتقاربين في ظروف التعلم وخصائص التلاميذ. كما يؤكد تقارب قيم الانحراف المعياري بين المجموعتين (٧,٢٢٣) للمجموعة التجريبية و٨,٤٣٥ للمجموعة الضابطة) أن مستوى تشتت الدرجات في كلتا المجموعتين كان متقاربًا هو الآخر، مما يدعم افتراض تكافؤ المستوى الأولي بين المجموعتين قبل تطبيق المعالجة التجريبية. غير أن نتائج الاختبار البعدي أظهرت ارتفاعًا ملحوظًا في متوسط درجات المجموعة التجريبية ليصل إلى (٨١,٧٤)، في حين بلغ متوسط درجات المجموعة الضابطة (٦٩,١٣) فقط.

وقبل إجراء اختبار الفرضيات، خضعت بيانات الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة للاختبارات التمهيدية اللازمة للتحليل الإحصائي المعلمي، والمتمثلة في اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس، وذلك لضمان صحة النتائج ودقتها. وقد أُجري اختبار التوزيع الطبيعي للتحقق من مدى خضوع البيانات للتوزيع الطبيعي بوصفه أحد الشروط الأساسية لاستخدام الإحصاءات المعلمية. وتُعد نتيجة اختبار التوزيع الطبيعي هي المحدد الأساسي والحاسم لاختيار الاختبار الإحصائي النهائي المناسب، سواء كان معلميًا (اختبار - ت) في حال خضوع البيانات للتوزيع الطبيعي، أو لا معلميًا (اختبار مان-ويتني) في حال عدم خضوعها له. أما اختبار التجانس، فيظل يُجرى بغض النظر عن نتيجة اختبار التوزيع الطبيعي، إذ يُعزز تجانس التباين بين المجموعتين الثقة في أن أي فرق يُكتشف لاحقًا بين المجموعتين يعكس فرقًا حقيقيًا في الأداء، وليس ناتجًا عن تفاوت في تشتت البيانات بين المجموعتين. وفي هذه الدراسة، استُخدم اختبار

شايبرو-ويلك (*Shapiro-Wilk*) لإجراء هذا التحليل، وقد لُحِصت مؤشرات الاختبار ونتائجه في الجدول (٣) الآتي:

الجدول (٣): نتائج اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام اختبار شايبرو ويلك (*Shapiro-Wilk*)

#### Tests of Normality

|                     | Kelas                | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|---------------------|----------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                     |                      | Statistic                       | Df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Hasil Belajar Siswa | Pre-Test Eksperimen  | .271                            | 23 | .055 | .845         | 23 | .002 |
|                     | Post-Test Eksperimen | .196                            | 23 | .300 | .889         | 23 | .015 |
|                     | Pre-Test Control     | .227                            | 23 | .160 | .879         | 23 | .009 |
|                     | Post-Test Control    | .172                            | 23 | .455 | .930         | 23 | .108 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

استنادًا إلى الجدول (٣) أعلاه، استُخدم اختبار شايبرو-ويلك (*Shapiro-Wilk*) في هذه الدراسة؛ نظرًا إلى أن عدد أفراد العينة في كل مجموعة كان أقل من خمسين ( $n = 23$ ). وأظهرت نتائج التحليل أن قيمة الإحصائية (*Statistic*) للاختبار القبلي في المجموعة التجريبية بلغت (٠,٨٤٥)، بقيمة دلالة (٠,٠٠٢)، وقيمة الإحصائية للاختبار البعدي في المجموعة التجريبية بلغت (٠,٨٨٩)، بقيمة دلالة (٠,٠١٥)، في حين بلغت قيمة الإحصائية للاختبار القبلي في المجموعة الضابطة (٠,٨٧٩)، بقيمة دلالة (٠,٠٠٩)، وقيمة الإحصائية للاختبار البعدي (٠,٩٣٠)، بقيمة دلالة (٠,١٠٨). وتشير هذه النتائج إلى أن ثلاث مجموعات من أصل أربع أظهرت قيم دلالة إحصائية أقل من ٠,٠٥ ( $\text{Sig.} < 0,05$ )، مما يدل على أن معظم البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي. وبناءً على ذلك، استُخدمت الاختبارات الإحصائية اللامعلمية في تحليل البيانات. وبعد ذلك، أجرت الباحثة اختبار التجانس باستخدام اختبار ليفين (*Levene's Test*)، وقد عُرضت نتائج هذا الاختبار في الجدول (٤) الآتي:

الجدول (٤): نتائج اختبار التجانس باستخدام اختبار ليفين (*Levene's Test*)

#### Test of Homogeneity of Variance

|                     |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|---------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Hasil Belajar Siswa | Based on Mean                        | .496             | 1   | 44     | .485 |
|                     | Based on Median                      | .458             | 1   | 44     | .502 |
|                     | Based on Median and with adjusted df | .458             | 1   | 43.765 | .502 |
|                     | Based on trimmed mean                | .472             | 1   | 44     | .495 |

استنادًا إلى الجدول (٤) أعلاه، أظهرت نتائج اختبار تجانس التباين باستخدام اختبار ليفين (*Levene's Test*) الذي طُبِّق على درجات الاختبار البعدي (*post-test*) لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة أن قيمة الدلالة الإحصائية بلغت (٠,٤٨٥). وهذه القيمة أكبر من مستوى الدلالة ٠,٠٥ ( $\text{Sig.} > 0,05$ )،

مما يدل على أن تباين نتائج التعلم لدى المجموعتين التجريبية والضابطة متجانس أو متكافئ. وبعبارة أخرى، فإن المجموعتين كانتا في ظروف متقاربة قبل تطبيق المعالجة التجريبية. وعليه، وعلى الرغم من أن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي، فإن المقارنة بين المجموعتين تظل ممكنة بصورة صحيحة من خلال استخدام اختبار مان - ويتني (*Mann-Whitney U Test*) بوصفه أحد الاختبارات الإحصائية اللامعلمية، وقد عُرضت نتائج هذا الاختبار في الجدول (٥) الآتي:

الجدول (٥): نتائج اختبار مان-ويتني (*Mann-Whitney U Test*)

| Ranks               |                     |    |           |              |
|---------------------|---------------------|----|-----------|--------------|
|                     | Kelas               | N  | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Hasil Belajar Siswa | Posttest kontrol    | 23 | 29.52     | 679.00       |
|                     | Posttest eksperimen | 23 | 17.3489   | 402.00       |
|                     | Total               | 46 |           |              |

Test Statistics<sup>a</sup>

|                                | Hasil Belajar Siswa |
|--------------------------------|---------------------|
| Mann-Whitney U                 | 126.000             |
| Wilcoxon W                     | 402.000             |
| Z                              | -3.078              |
| Asymp. Sig. (2-tailed)         | .002                |
| Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)] | .002 <sup>b</sup>   |

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

استنادًا إلى الجدول (٥) أعلاه، أظهرت نتائج اختبار مان - ويتني (*Mann-Whitney U Test*) أن قيمة الاختبار بلغت ( $u = 126.000$ )، وقيمة ( $z = -3.078$ )، بينما بلغت قيمة الدلالة الإحصائية الشائبة (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) بلغت ( $0.002$ ). ونظرًا إلى أن هذه القيمة أقل من مستوى الدلالة ( $0.05$ ) ( $\text{Sig.} < 0.05$ )، فقد رُفضت الفرضية الصفرية ( $H_0$ )، وقُبِلت الفرضية البديلة ( $H_a$ ) وتشير هذه النتيجة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج تعلم تلاميذ المجموعة التجريبية ونتائج تعلم تلاميذ المجموعة الضابطة.

ولتحديد حجم هذا الفرق، حُسب حجم الأثر (*Effect Size*) باستخدام المعادلة  $r = Z/\sqrt{N}$ ، حيث تمثل ( $Z$ ) قيمة الاختبار المعياري المستخرجة من الجدول أعلاه ( $Z = -3.078$ )، وتمثل ( $N$ ) العدد الإجمالي لأفراد المجموعتين مجتمعيتين ( $N = 23 + 23 = 46$ ). وبتطبيق المعادلة، بلغت قيمة حجم الأثر ( $r = 3.078 \div \sqrt{46} = 0.45$ ). ووفقًا لمعيار *Cohen* لتصنيف حجم الأثر، تُعد القيمة ( $r = 0.10$ ) أثرًا صغيرًا، والقيمة ( $r = 0.30$ ) أثرًا

متوسطاً، والقيمة ( $r = 0.50$ ) أثراً كبيراً. وبما أن القيمة المحسوبة في هذه الدراسة ( $r = 0.45$ ) تقع بين فئتي الأثر المتوسط والأثر الكبير، وأقرب إلى الأثر الكبير، فإنها تُصنّف ضمن فئة الأثر المتوسط إلى الكبير. وهذا يعني أن الفرق بين نتائج المجموعتين لم يكن ضئيلاً أو عرضياً، بل كان فرقاً واضحاً وملموساً يمكن ملاحظته فعلياً في مستوى أداء التلاميذ، لا فرقاً ظهر فقط لأن حجم العينة كان كافياً لإظهار دلالة إحصائية. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت قد أثبت فاعليته في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة إبتدائية إسلامية الحكومية الثالثة ببيدي (Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pidie).

ب. استجابات التلاميذ تجاه استخدام لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت في تعلم اللغة العربية وللإجابة عن سؤال البحث الثاني، قامت الباحثة بتحليل استجابات تلاميذ الصف الخامس بمدرسة إبتدائية إسلامية الحكومية الثالثة ببيدي (Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pidie) تجاه تطبيق لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت. وتكتسب هذه العملية أهمية خاصة؛ لأنها تسهم في الكشف عن مستوى تقبل التلاميذ للوسيلة التعليمية، ومدى مشاركتهم في عملية التعلم، وسهولة استخدامها من وجهة نظرهم أثناء التعلم. وقد وزعت الاستبانة على تلاميذ المجموعة التجريبية فقط، البالغ عددهم (٢٣) تلميذاً، وذلك في اللقاء الأخير من التطبيق التجريبي، بعد انتهاء التلاميذ من استخدام لعبة الذاكرة التفاعلية مباشرة، وذلك بهدف قياس استجاباتهم وهي لاتزال حديثة العهد بالتجربة. واستناداً إلى مجموع درجات الاستبانة التي وُزعت على أفراد المجموعة التجريبية، فقد حُصت البيانات الكمية المتعلقة باستجابات التلاميذ في الجدول (٦) الآتي:

الجدول (٦): ملخص استجابات التلاميذ تجاه استخدام لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت

| الرقم | البيان                                                                                                                                      | استجابة الطلاب |    |   |    | النسبة المئوية |        |       |       |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----|---|----|----------------|--------|-------|-------|
|       |                                                                                                                                             | مج             | م  | غ | عج | مج             | م      | غ     | عج    |
| ١     | تميّز وسيلة لعبة الذاكرة التفاعلية المعتمدة على الصوت بتصميم بطاقات جذّاب وممتع، مما يجعلني أشعر بالحماس والدافعية نحو تعلّم اللغة العربية. | ١٠             | ١١ | ٢ | ٠  | ٤٣,٥ %         | ٤٧,٨ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |

| البيان                                                                                                                                                 | الرقم | استجابة الطلاب |    |   |    | النسبة المئوية |        |       |       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------------|----|---|----|----------------|--------|-------|-------|
|                                                                                                                                                        |       | مج             | م  | غ | عج | مج             | م      | غ     | عج    |
| تتسم الأصوات والمقاطع الصوتية للمفردات المُقدَّمة في اللعبة بالوضوح التام، مما يجعلها سهلة الفهم والاستيعاب بالنسبة لي.                                | ٢     | ١٢             | ٩  | ٢ | ٠  | ٥٢,٢ %         | ٣٩,١ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |
| يتَّسم أسلوبُ اللعب في لعبة الذاكرة بالبساطة والوضوح، مما يُمكنني من المشاركة في اللعبة دون أي صعوبةٍ تُذكر.                                           | ٣     | ١١             | ١٠ | ٢ | ٠  | ٤٧,٨ %         | ٤٣,٥ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |
| بعد الاستماع إلى المقاطع الصوتية للمفردات خلال اللعبة، أصبحتُ أقدر على التعرفُ إلى مفردات اللغة العربية وفهم معانيها بصورةٍ أفضل مما كنتُ عليه سابقًا. | ٤     | ١٣             | ٨  | ٢ | ٠  | ٥٦,٥ %         | ٣٤,٨ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |
| من خلال نشاط مطابقة الأصوات والصور في هذه اللعبة، أصبح بإمكانني حفظ مفردات اللغة العربية المتعلقة بأعضاء الجسم واستظهارها يُيسرُ وسهولة.               | ٥     | ١٤             | ٧  | ٢ | ٠  | ٦٠,٩ %         | ٣٠,٤ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |

| البيان                                                                                                                                           | الرقم | استجابة الطلاب |    |   |    | النسبة المئوية |        |       |       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------------|----|---|----|----------------|--------|-------|-------|
|                                                                                                                                                  |       | مج             | م  | غ | عج | مج             | م      | غ     | عج    |
| أستطيعُ مطابقة البطاقات<br>الصورية المناسبة مع<br>المفردات التي أسمعها بدقة<br>واتقان بعد تكرار التدريب<br>في اللعبة مرّات عدّة.                 | ٦     | ١٠             | ١١ | ٢ | ٠  | ٤٣,٥ %         | ٤٧,٨ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |
| أشعرُ بدافعيةٍ متزايدة<br>وحماسٍ أكبر نحو تعلُّم اللغة<br>العربية بعد استخدام وسيلة<br>لعبة الذاكرة التفاعلية<br>المعتمدة على الصوت.             | ٧     | ١٥             | ٦  | ٢ | ٠  | ٦٥,٢ %         | ٢٦,١ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |
| تتحوّل بيئةُ تعلُّم اللغة<br>العربية إلى جوٍّ أكثر متعةً<br>وبُعْدًا عن الرتابة والملل<br>حين يُوظَّف في التعليم هذه<br>الوسيلة التفاعلية.       | ٨     | ١٣             | ٨  | ٢ | ٠  | ٥٦,٥ %         | ٣٤,٨ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |
| أنخرطُ بصورةٍ فاعلة في<br>الاستماع إلى المقاطع<br>الصوتية وأشاركُ مباشرةً في<br>كل جلسة من جلسات<br>لعبة الذاكرة طوال مسار<br>العملية التعليمية. | ٩     | ١١             | ١٠ | ٢ | ٠  | ٤٧,٨ %         | ٤٣,٥ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |
| تدفعني هذه اللعبة إلى تعزيز<br>مستوى تركيزي والانتباه                                                                                            | ١٠    | ١٢             | ٩  | ٢ | ٠  | ٥٢,٢ %         | ٣٩,١ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |

| البيان                                                                                                                     | الرقم | استجابة الطلاب |    |   |    | النسبة المئوية |       |      |      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------------|----|---|----|----------------|-------|------|------|
|                                                                                                                            |       | مج             | م  | غ | عج | مج             | م     | غ    | عج   |
| بعناية أكبر إلى كل مفردة تُنطق خلال نشاط الاستماع.                                                                         |       |                |    |   |    |                |       |      |      |
| تتوافق مفردات أعضاء الجسم الواردة في هذه اللعبة توافقاً تاماً مع المحتوى الدراسي للغة العربية الذي سبق لي تعلّمه في الفصل. | ١١    | ١٠             | ١١ | ٢ | ٠  | %٤٣,٥          | %٤٧,٨ | %٨,٧ | %٠,٠ |
| أشعرُ بثقة أكبر بنفسي في الاستماع إلى مفردات اللغة العربية وفهمها بعد التدرب باستمرار على هذه الوسيلة التعليمية.           | ١٢    | ١٣             | ٨  | ٢ | ٠  | %٥٦,٥          | %٣٤,٨ | %٨,٧ | %٠,٠ |
| أرغبُ في مواصلة تعلّم اللغة العربية عبر وسائل تعليمية جذابة من قبيل لعبة الذاكرة التفاعلية المعتمدة على الصوت.             | ١٣    | ١٤             | ٧  | ٢ | ٠  | %٦٠,٩          | %٣٠,٤ | %٨,٧ | %٠,٠ |
| تُسهم هذه الوسيلة القائمة على لعبة الذاكرة الصوتية في تنمية قدرتي على سماع مفردات اللغة العربية                            | ١٤    | ١٢             | ٩  | ٢ | ٠  | %٥٢,٢          | %٣٩,١ | %٨,٧ | %٠,٠ |

| البيان                                                                                                                        | الرقم | استجابة الطلاب |     |    |    | النسبة المئوية |        |       |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------------|-----|----|----|----------------|--------|-------|-------|
|                                                                                                                               |       | مج             | م   | غ  | عج | مج             | م      | غ     | عج    |
| والتدرب عليها بأسلوب ممتع ومحبب .                                                                                             |       |                |     |    |    |                |        |       |       |
| أرغب في ترشيح وسيلة لعبة الذاكرة التفاعلية المعتمدة على الصوت وتوصية زملائي باستخدامها في تعلم اللغة العربية والاستفادة منها. | ١٥    | ١٥             | ٦   | ٢  | ٠  | ٦٥,٢ %         | ٢٦,١ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |
| المجموع                                                                                                                       |       | ١٨٥            | ١٣٠ | ٣٠ | ٠  | ٥٣,٦ %         | ٣٧,٧ % | ٨,٧ % | ٠,٠ % |

جداً موافق غير = عج | موافق غير = غ | موافق = م | جداً موافق = مج

استناداً إلى البيانات الناتجة عن توزيع استبانة استجابات التلاميذ تجاه استخدام لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت، والتي طُبِّقَت على عينة بلغ عدد أفرادها (N = 23) مستجيباً، أُجري التحليل الوصفي باستخدام معادلة النسبة المئوية لمقياس ليكرت، وذلك على النحو الآتي:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

حيث ترمز:

P : إلى النسبة المئوية لاستجابات التلاميذ

F : إلى مجموع الدرجات المتحصلة من إجابات جميع المستجيبين

N : إلى الدرجة الكلية القصوى المتوقعة

100% : إلى ثابت يُستخدم لتحويل نتائج الحساب إلى نسب مئوية.

وللحكم على مستوى النسب المئوية الناتجة عن هذا الحساب، اعتمد جدول معايير تفسير نتائج

استبانة استجابة التلاميذ الآتي:

الجدول (٧): معايير تفسير نتائج استبانة استجابة التلاميذ

| المعيار  | النسبة المئوية (%) |
|----------|--------------------|
| جيد جداً | ٨٦% - ١٠٠ %        |

|           |           |
|-----------|-----------|
| جيد       | ٪٧٤ - ٪٨٥ |
| مقبول     | ٪٦١ - ٪٧٣ |
| ضعيف      | ٪٤٧ - ٪٦٠ |
| ضعيف جداً | ٪٠ - ٪٤٦  |

استناداً إلى مجموع جميع فقرات الاستبانة، بلغ إجمالي تكرارات الإجابات (٣٤٥) استجابة، الناتجة عن ضرب عدد المستجيبين (٢٣) في عدد فقرات الاستبانة (١٥). وأظهر توزيع التكرارات أن فئة "موافق جداً" سجلت أعلى تكرار، حيث بلغت (١٨٥) استجابة. وعند حساب النسبة المئوية باستخدام المعادلة السابقة، كانت نسبة فئة موافق جداً على النحو الآتي:

$$P = \frac{185}{345} \times 100\% = 53,6\%$$

وجاءت فئة "موافق" في المرتبة الثانية، حيث بلغ عدد تكراراتها (١٣٠) استجابة، وهو ما أسفر عن النسبة المئوية الآتية:

$$P = \frac{130}{345} \times 100\% = 37,7\%$$

وهي نسبة تعكس تقبل التلاميذ لمؤشر سهولة استخدام اللعبة الصوتية ضمن الاستبانة. أما الاستجابات السلبية للتلاميذ، فقد كانت محدودة للغاية، إذ لم تُسجل فئة "غير موافق" إلا (٣٠) مرة فقط، بنسبة مئوية بلغت:

$$P = \frac{30}{345} \times 100\% = 8,7\%$$

وبجمع تكرارات الفئات الثلاث (٣٤٥ = ٣٠ + ١٣٠ + ١٨٥)، يتبين أن هذا المجموع يعادل النسبة الكلية للاستجابات (١٠٠٪)، وأن نسبة الاستجابات السلبية لم تتجاوز (٨,٧٪)، وهي نسبة ضئيلة جداً مقارنة بنسبتي الاستجابتين الإيجابيتين البالغتين (٥٣,٦٪) و (٣٧,٧٪) على التوالي.

وللتعرف إلى الاتجاه العام لاستجابات التلاميذ تجاه هذه الوسيلة التعليمية، جرى دمج النسب المئوية لفئتي الاستجابات الإيجابية، وهما "موافق جداً" و "موافق"، ومن خلال هذا الدمج بلغت النسبة المئوية الإجمالية (٩١,٣٪). وعند تحويل هذه النسبة إلى جدول معايير تفسير نتائج استبانة استجابة التلاميذ الوارد أعلاه (٨٦-١٠٠٪ = جيد جداً، ٧٤-٨٥٪ = جيد، ٦١-٧٣٪ = مقبول، ٤٧-٦٠٪ = ضعيف، ٠-٤٦٪ = ضعيف جداً)، تبين أن هذه النسبة تقع ضمن فئة "جيد جداً"، مما يدل على أنها تندرج ضمن فئة إيجابية جداً. وبناءً على ذلك، تؤكد هذه النتائج أن استخدام لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت قد حظي بمستوى مرتفع جداً من التقبل لدى التلاميذ. وتدعم هذه النتيجة الإيجابية في استجابات التلاميذ ما أظهرته نتائج اختبار مان ويتني ( $\text{Sig.} = 0.002 < 0.05$ ) من فعالية إحصائية للعبة الذاكرة

التفاعلية في تنمية مهارة الاستماع لدى التلاميذ في موضوع أعضاء الجسم لدى تلاميذ الصف الخامس، وليس اعتماداً على استجابات التلاميذ وحدها.

أثبتت نتائج اختبار مان ويتني (*Mann-Whitney U Test*) ( $\text{Sig.} = 0.002 < 0.05$ ) فعالية لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت في تنمية مهارة الاستماع لدى التلاميذ، وهو ما يتضح من ارتفاع متوسط درجات المجموعة التجريبية بمقدار (٢٧,٨٣) نقطة، أي ما يقارب ضعف الزيادة المسجلة في المجموعة الضابطة التي بلغت (١٣,٤٨) نقطة فقط. وتتفق هذه النتيجة مع ما توصل إليه Al Farisi و Mustamin و Masdar، الذين أثبتوا أن نسبة الكسب المعدل (N-Gain) في التعلم القائم على الألعاب في تعليم اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بلغت (٧٦,٩٥٪) ضمن الفئة المرتفعة.<sup>٢٢</sup> كما تتوافق مع نتائج Padilah التي بينت ارتفاع دافعية التعلم من (٢٨٪) إلى (٩٤٪) من خلال استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التفاعلية.<sup>٢٣</sup> كذلك، أكد Wan Daud وأصدقائه، أن التعلم القائم على الألعاب يُعد من أكثر الاستراتيجيات التربوية فاعلية في مواجهة تحديات تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية.<sup>٢٤</sup> إضافة إلى ذلك، أثبتت دراسة Zain و Hasanah و Basid أن الوسائط الصوتية التفاعلية تؤثر إيجابياً في قدرة التلاميذ على التمييز بين الأصوات وفهم معاني المفردات العربية المنطوقة.<sup>٢٥</sup> وفيما يتعلق بمهارة الاستماع على وجه الخصوص، توصلت دراسة Muhammad Zaenuri و Imam Makruf و Mokhamad Azis Aji Abdilah إلى أن الوسائط التفاعلية القائمة على الصوت والصورة فعالة في تعزيز المشاركة النشطة لدى التلاميذ من خلال عمليات الاستماع والملاحظة والاستجابة المباشرة بما يتوافق مع الخصائص النمائية والمعرفية لأطفال المرحلة الابتدائية.<sup>٢٦</sup> وتؤكد هذه المقارنات مجتمعة أن التكامل بين المثيرات الصوتية والألعاب التفاعلية يمثل مدخلاً تربوياً يتمتع بدرجة عالية من الفاعلية والموثوقية في تعليم مهارة الاستماع.

ويمكن تفسير هذا النجاح من خلال أربعة آليات سببية رئيسة. أولاً، إن التكامل بين المثيرات الصوتية والصور يخلق بيئة تعليمية متعددة الوسائط على نحو أمثل، بما ينسجم مع النظرية المعرفية للتعلم بالوسائط المتعددة (*Cognitive Theory of Multimedia Learning/CTML*) التي قدمها Richard Mayer. وفي هذا

<sup>22</sup> Moch Farkhan Yuangga Al Farisi, Mustamin, and Muhammad Ihsanuddin Masdar, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies* 2, no. 1 (2025): 1–16, <https://doi.org/10.64093/esijls.v2i1.281>.

<sup>23</sup> Alda Rizki Padilah, "Peningkatan Motivasi Dan Keaktifan Belajar Bahasa Arab Melalui Media Game Interaktif Di Kelas X SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta," *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)* 1, no. 3 (2025): 59–64, <https://doi.org/10.5281/zenodo.17271439>.

<sup>24</sup> Wan Ab Aziz Wan Daun et al., "Exploring the Challenges and Strategies of Learning Arabic Language among Primary School Teachers," *Bilingual Publishing Group* 07, no. 02 (2025): 94–103, <https://doi.org/10.30564/fls.v7i2.8002>.

<sup>25</sup> Zain, Hasanah, and Basid, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Berbasis Voicemaker Dengan Metode Interaktif Terhadap Peningkatan Maharah Istima'."

<sup>26</sup> Dyah Ayu Retno Kedhaton et al., "Effectiveness of Plotagon Interactive Media in Increasing Maharah Istima' of Madrasah Tsanawiyah Students," *Al-Qiblah: Jurnal Studi Islam Dan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2025): 93–106.

السياق، أثبتت دراسة Jaya أن الوسائط السمعية البصرية التي تجمع بين المدخلين السلوكي والمعرفي تسهم في تحسين مهارة الاستماع، لأن المثيرات الصوتية تساعد التلاميذ على الربط بين الأصوات والمعاني بصورة أكثر فاعلية.<sup>٢٧</sup> كما بينت دراسة Wenwen Li وأصدقائها أن الترميز المزدوج السمعي والبصري يعزز بصورة ملحوظة الروابط العصبية بين الأصوات ومعاني الكلمات.<sup>٢٨</sup> وعززت نتائج Amin و Ilmiani هذه الفكرة، حيث أثبتنا أن الوسائط السمعية البصرية القائمة على الرسوم المتحركة تشجع المشاركة النشطة في تعلم مهارة الاستماع، لأن تجسيد السياق بصرياً يساعد التلاميذ على ربط المفردات بالمواقف الواقعية.<sup>٢٩</sup> ثانياً، يضع تصميم المستويات الخمسة المتدرجة التلاميذ داخل منطقة النمو القريب (Zone of Proximal Development/ZPD) التي طرحها Vygotsky بصورة منظمة، بدءاً من التمييز بين الأصوات المفردة وصولاً إلى فهم التراكيب والتعبيرات البسيطة، مما يجعل عملية الدعم التدريجي (Scaffolding) تسير بصورة طبيعية ومنهجية. وقد أكدت دراسة Wardani وأصدقائها، أن الوسائل التعليمية القائمة على المستويات المتدرجة تسهم في تعزيز الانخراط المعرفي للتلاميذ بصورة أكثر عمقاً.<sup>٣٠</sup> ثالثاً، يسهم نظام التغذية الراجعة الفورية (Immediate Feedback) في تنمية القدرات ما وراء المعرفة لدى التلاميذ، من خلال تمكينهم من تصحيح فهمهم بصورة مستقلة ومتكررة. وقد أثبتت دراسة Najib، أن التغذية الراجعة المباشرة في الألعاب التعليمية تسهم بصورة ملحوظة في تحسين المهارات اللغوية العربية لدى المتعلمين.<sup>٣١</sup> رابعاً، تسهم الأجواء التعليمية الممتعة التي توفرها الألعاب في خفض مستوى القلق اللغوي لدى التلاميذ، وهو ما أكدته دراسة Kholifiana وأصدقائها التي بينت أن التلعيب (Gamification) يُعد وسيلة فعالة للحد من القلق، وتعزيز المشاركة النشطة في تعلم اللغة العربية.<sup>٣٢</sup>

بلغت نسبة استجابات التلاميذ الإيجابية نحو استخدام هذه الوسيلة التعليمية (٩١,٣٪)، مما يعكس مستوى مرتفعاً من التقبُّل والرضا تجاهها. وفي هذا السياق، خلصت دراسة Safitri وأصدقائها إلى أن الوسائط

<sup>27</sup> Nila Takrimah, Ahmad Umar Faruq, and Dwi Umar Jaya, "Effectiveness Of Audiovisual Media In Teaching Maharah Istima' Through Behaviorist and Kognitivist Approaches," *Kitaba: Journal Of Interdisciplinary Arabic Learning* 03, no. 2 (2025): 79–97, <https://doi.org/10.18860/kitaba.v3i2.35074>.

<sup>28</sup> Wenwen Li et al., "Dual Coding or Cognitive Load? Exploring the Effect of Multimodal Input on English as a Foreign Language Learners' Vocabulary Learning" 13, no. March (2022): 1–11, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.834706>.

<sup>29</sup> Isnaini Aprillia Nur Amin and Aulia Mustika Ilmiani, "Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Maharah Istima'," *Indonesian Journal of ARABIC Education and Learning* 1, no. 1 (2025): 66–75, <https://doi.org/10.58363/ijael.v1i1.587>.

<sup>30</sup> Dian Kusuma Wardani et al., "El-Syaker : Samarinda International Journal of Language Studies Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Wordwall Dalam Meningkatkan Antusiasme Dan Pemahaman Siswa MA Al-Bairuny," *El-Syaker: Samarinda International Journal Of Language Studies* 2, no. 1 (2025): 65–72, <https://doi.org/10.64093/esijls.v2i1.508>.

<sup>31</sup> Najib, "Integrasi Game Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Analisis Efektivitas, Tantangan, Dan Optimalisasi."

<sup>32</sup> Nanda Intan Kholifiana et al., "Enhancing Arabic Speaking Skills : The Potential of Gamification in Reducing Language Anxiety," *Arabiyyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 9, no. 1 (2025): 290–305, <https://doi.org/10.29240/jba.v9i1.12217>.

التعليمية التفاعلية القائمة على التقنيات الرقمية تسهم في زيادة اهتمام تلاميذ المرحلة الابتدائية الإسلامية وانخراطهم في عملية التعلم، من خلال توفير خبرات تعليمية نشطة.<sup>33</sup> كما أثبتت دراسة Faidlullah و Ulinnuha أن الوسائط السمعية البصرية قادرة على جعل البيئة التعليمية أكثر جاذبية، مع تعزيز المشاركة الفاعلة للتلاميذ بصورة ملحوظة.<sup>34</sup> ويعكس هذا المستوى المرتفع من الاستجابات نجاح الوسيلة التعليمية في تفعيل ثلاثة أبعاد رئيسية لمشاركة التلاميذ في التعلم في آن واحد. ويتمثل البعد المعرفي في تنمية المفردات من خلال المثبرات الصوتية، بينما يتجلى البعد الوجداني في الأجواء التعليمية الممتعة التي توفرها أنشطة اللعب، أما البعد المهاري الحركي فيظهر من خلال ممارسة التلاميذ لعملية مطابقة البطاقات بصورة مباشرة.

يسهم هذا البحث من الناحية النظرية في تعزيز مصداقية النظرية المعرفية للتعلم بالوسائط المتعددة (Cognitive Theory of Multimedia Learning/ CTML) ونظرية الترميز المزدوج (Dual Coding Theory) في سياق تعليم مهارة الاستماع بالمدارس الابتدائية الإسلامية في إندونيسيا، وهو مجال لم يحظَ بعد بقدر كافٍ من الدراسات التجريبية. أما من الناحية التطبيقية، فيقدم البحث نموذجًا للعبة الذاكرة متعددة المستويات ذات آلية المطابقة الثنائية، يمكن لمعلمي اللغة العربية في المدارس الابتدائية الإسلامية الأخرى الاستفادة منه وتطبيقه. ويتفق ذلك مع ما أوصت به دراسة Istikhomah وأصدقائها، التي أكدت أن الابتكار في الوسائل التعليمية القائمة على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) لا يزال يمثل حاجة ملحة في المدارس الابتدائية الإسلامية، لمواجهة تحديات تعليم اللغة العربية بصورة أكثر تفاعلية وفاعلية.<sup>35</sup> أما حدود البحث، فتتمثل في اقتصره على مؤسسة تعليمية واحدة، وتركيزه على موضوع مفردات واحد فقط، وهو موضوع أعضاء الجسم، فضلًا عن عدم إجراء اختبار بعدي مؤجل (Delayed Post-Test) لقياس مدى الاحتفاظ بالتعلم على المدى البعيد، إضافة إلى عدم التحكم بصورة صارمة في بعض المتغيرات الوسيطة أو المعدلة. وتفتح هذه المحددات المجال أمام إجراء دراسات مستقبلية متعددة المدارس، مع توظيف منهجية البحث المختلط (Mixed Methods) للحصول على نتائج أكثر شمولًا وعمقًا.

<sup>33</sup> Aulia Sofia Safitri et al., "Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa MI," *Wulang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah* 03, no. 2 (2025): 45–56, <https://doi.org/10.55656/wjp.v3i2.355>.

<sup>34</sup> Ahmad Faidlullah and Muhammad Afton Ulinnuha, "Implementation Of Audiovisual Media In Learning Arabic Maharat Al-Istima'," *El-Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 5, no. 1 (2024): 32–53, <https://doi.org/10.56874/ej.v5i1.1466>.

<sup>35</sup> Istikhomah et al., "Kajian Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis ICT Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyyah," *Incare: International Journal Of Educational Resources* 6, no. 4 (2025): 384–403, <https://doi.org/10.59689/incare.v6i4.1287>.

## الخلاصة

أثبت هذا البحث فاعلية لعبة الذاكرة التفاعلية القائمة على الصوت في تنمية مهارة الاستماع لدى تلاميذ الصف الخامس بمدرسة 3 MIN بيدي، كما يتضح من نتائج اختبار مان-ويتن (*Mann-Whitney U Test*) التي أظهرت قيمة دلالة إحصائية بلغت (0.05) ، ومن ارتفاع متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية إلى (81,74) مقارنة بالمجموعة الضابطة التي لم يتجاوز متوسطها (69,13). ويُعزى نجاح هذه الوسيلة التعليمية إلى التكامل بين المثيرات الصوتية وآلية اللعب المتدرجة، مما أوجد خبرة تعليمية متعددة الوسائط، نشطة وممتعة، تتوافق مع خصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية. كما بلغت نسبة استجابات التلاميذ الإيجابية (91,3%) ضمن فئة إيجابي جداً، وهو ما يعكس ارتفاع مستوى تقبُّل التلاميذ لهذه الوسيلة من الجوانب المعرفية والوجدانية والمهارية الحركية. ومن الناحية النظرية، تسهم نتائج هذا البحث في تعزيز مصداقية النظرية المعرفية للتعلم بالوسائط المتعددة (*Cognitive Theory of Multimedia Learning/ CTML*) ومبدأ الترميز المزدوج (*Dual Coding*) في سياق تعليم مهارة الاستماع بالمدارس الابتدائية الإسلامية. أما من الناحية التطبيقية، فيوصي البحث معلمي اللغة العربية بتبني التعلم القائم على الألعاب المدعومة بالصوت بوصفه بديلاً مبتكراً قادراً على تحويل عملية التعلم من نمط يتمحور حول المعلم إلى نمط يتمحور حول المتعلم. ولأغراض البحوث المستقبلية، يُقترح توسيع نطاق الدراسات المماثلة لتشمل عدداً أكبر من المؤسسات التعليمية وموضوعات مفردات أكثر تنوعاً، مع توظيف الاختبار البعدي المؤجل (*Delayed Post-Test*) لقياس مدى احتفاظ التلاميذ بالتعلم على المدى الطويل. كما يُوصى باستخدام منهجية البحث المختلط (*Mixed Methods*) للحصول على فهم أعمق للخبرات التعليمية التي يمر بها التلاميذ من المنظور النوعي.

## المراجع

- Amin, Isnaini Aprillia Nur, and Aulia Mustika Ilmiani. "Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Maharah Istima'." *Indonesian Journal of ARABIC Education and Learning* 1, no. 1 (2025): 66–75. <https://doi.org/10.58363/ijael.v1i1.587>.
- al-Neyadi, Abdullah bin Khamis bin Abdullah, and Adil bin Hamdan bin Zayed al-Radini. "Athar Maharat al-Istima' fi Intaj al-Kalam lada al-Natigin bi-Ghayr al-'Arabiyyah." *Majallat Jami'at al-Mahrah li-l-'Ulum al-Insaniyyah* 6, no. 1 (2025): 111–130. <https://doi.org/10.71311/.v6i1.212>.
- Anantasia, Gisela, and Sulastri Rini Rindrayani. "Metodelogi Penelitian Quasi Eksperimen." *ADIBA: Journal Of Education* 5, no. 2 (2025): 183–92. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/1042>.
- Anggraini, Dwi Puspa, Sofyan Sauri, and Shofa Musthofa Khalid. "Analisis Penerapan Prinsip Multimedia Mayer Dalam Video Pembelajaran Bahasa Arab Di Channel YouTube Learn Arabic with Asmae." *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 6, no. 1 (2026): 14–27. <http://dx.doi.org/10.51454/decode.v6i1.1487>.

- Ardiansyah, Risnita, and M.Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Azzahra, Fatimah. "Muatan Lokal Menyimak Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Melalui Media Audio Visual : Systematic Literature Review." *JPI: Jurnal Pena Ilmiah* 6, no. 1 (2024): 51–66. <https://doi.org/10.17509/jpi.v6i1.65459>.
- Dalimunthe, Nurul Khoirunnisa, and Rahmaini. "Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai Dalam Pembelajaran Maharah Istima'." *Jurnal Educatio* 9, no. 3 (2023): 1378–85. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5539>.
- Daun, Wan Ab Aziz Wan, Mohammad Taufik Abdul Ghani, Ahmad Abdul Rahman, Mohd Akashah, Mohammad Yusof, Hadhrami Ab Ghani, and Zahazan Mohemmed. "Exploring the Challenges and Strategies of Learning Arabic Language among Primary School Teachers." *Bilingual Publishing Group* 07, no. 02 (2025): 94–103. <https://doi.org/10.30564/fls.v7i2.8002>.
- Faidlullah, Ahmad, and Muhammad Afton Ulinnuha. "Implementation Of Audiovisual Media In Learning Arabic Maharat Al-Istima'." *El-Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 5, no. 1 (2024): 32–53. <https://doi.org/10.56874/ej.v5i1.1466>.
- Farisi, Moch Farkhan Yuangga Al, Mustamin, and Muhammad Ihsanuddin Masdar. "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies* 2, no. 1 (2025): 1–16. <https://doi.org/10.64093/esijls.v2i1.281>.
- Fuadiyah, Lidiyah Habibatul, Umi Hanifah, and Theresia Akhadiyah. "Kartu Bergambar Dalam Permainan Memory Game : Pendekatan Interaktif Untuk Penguasaan Mufrodlat Siswa." *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 6 (2025): 6478–83.
- Haq, Samsul, Annisa Annisa, Arjuna Dwi Maulana, and Mutiara Zahara. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Medan." *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2024): 200–208. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i2.969>.
- Hikmatuddiniah, Ela Isnaini Munawaroh, and Dailatus Syamsiah. "Maharah Istima' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Bagi NonPenutur Asli Perspektif : Perspektif Muhammad Kamil An- Naqoh." *Al-Muarrib: Journal Of Arabic Education* 5, no. 2 (2025): 77–86. <https://doi.org/10.32923/60v73558>.
- Istikhomah, Madu Madonna Uli Hasibuan, Alpina Islaminur, Mugni Fitria Kamal, and Iis Susiawati. "Kajian Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis ICT Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyyah." *Incare: International Journal Of Educational Resources* 6, no. 4 (2025): 384–403. <https://doi.org/10.59689/incare.v6i4.1287>.
- Kedhaton, Dyah Ayu Retno, Muhammad Zaenuri, Imam Makruf, and Mokhammad Azis Aji Abdillah. "Effectiveness of Plotagon Interactive Media in Increasing Maharah Istima' of Madrasah Tsanawiyah Students." *Al-Qiblah: Jurnal Studi Islam Dan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2025): 93–106.
- Kholifiana, Nanda Intan, Abdul Basith, M Alaika Nasrulloh, and Ahmad Mufarih Hasan Fadly. "Enhancing Arabic Speaking Skills : The Potential of Gamification in Reducing Language Anxiety." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 9, no. 1 (2025): 290–305. <https://doi.org/10.29240/jba.v9i1.12217>.
- Lenaini, Ika. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling." *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no. 1 (2021): 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>.
- Li, Wenwen, Jia Yu, Zina Zhang, and Xiaobin Liu. "Dual Coding or Cognitive Load ? Exploring the Effect of Multimodal Input on English as a Foreign Language Learners

- ' Vocabulary Learning" 13, no. March (2022): 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.834706>.
- Muqit, Abdul. "Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyyah: Analisis Deskriptif-Kritis Terhadap Kurikulum, Metode, Dan Tantangan Implementasi." *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 6, no. 2 (2025): 165–73.
- Najib, Ahmad Farhan Rifan. "Integrasi Game Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Analisis Efektivitas, Tantangan, Dan Optimalisasi." *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan* 24, no. 2 (2025): 774–87. <https://doi.org/10.17509/e.v24i2.80544>.
- Padilah, Alda Rizki. "Peningkatan Motivasi Dan Keaktifan Belajar Bahasa Arab Melalui Media Game Interaktif Di Kelas X SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta." *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)* 1, no. 3 (2025): 59–64. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17271439>.
- Quraissy, Andi. "Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov Dan Saphiro-Wilk." *J-HEST: Journal of Health, Education, Economics, Science, and Technology* 3, no. 1 (2020): 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>.
- Rahmawati, Novi. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Maharoh Istima' Bahasa Arab." *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 02 (2019): 217–31. <https://doi.org/10.37542/7bzxdc96>.
- Rizki, Restu Budiansyah, and Abdul Ghofur. "Funūn Mahārah al-Istima' fī al-Qur'ān wa Dawruhā fī Ta'allum Arba' al-Mahārāt al-Lughawīyyah." *EL-FUSHA: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 1–14. <https://doi.org/10.33752/el-fusha.v4i1.4485>.
- Safitri, Aulia Sofia, Aulia Rahmah Alfattunisa, Aulia Nur Afifah, Dany Syarifuddin Abdullah, and Dadan Mardani. "Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa MI." *Wulang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah* 03, no. 2 (2025): 45–56. <https://doi.org/10.55656/wjp.v3i2.355>.
- Shaojie, Tan, Arshad Abd Samad, and Lilliaty Ismail. "Systematic Literature Review on Audio-Visual Multimodal Input in Listening Comprehension." *Frontiers in Psychology* Volume 13 (2022). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.980133>.
- Siregar, Nur Asyiah, Nikmah Royani Harahap, and Hotni Sari Harahap. "Hubungan Antara Pre-Test Dan Post-Test Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cermin." *Jurnal Ilmiah Edunomika* 07, no. 01 (2023). <https://doi.org/10.29040/jie.v7i1.8307>.
- Takrimah, Nila, Ahmad Umar Faruq, and Dwi Umar Jaya. "Effectiveness Of Audiovisual Media In Teaching Maharah Istima' Through Behaviorist and Kognitivist Approaches." *Kitaba: Journal Of Interdisciplinary Arabic Learning* 03, no. 2 (2025): 79–97. <https://doi.org/10.18860/kitaba.v3i2.35074>.
- Trenggono, Muhammad Iqbal, R. Umi Baroroh, and Abd. Rauf Tan Sri Hassan. "The Concept of Learning Maharah Istima According to Ali Ahmad Madkur." *Izdiyar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 6, no. 3 (2023): 325–46. <https://doi.org/10.22219/jiz.v6i3.28964>.
- Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Wardani, Dian Kusuma, Aufia Aisa, Maysarotud Dinul Qoyyimah, Umi Unzilatur Rohmah, and Maulida Eva Maisaroh. "El-Syaker : Samarinda International Journal of Language Studies Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Wordwall Dalam Meningkatkan Antusiasme Dan Pemahaman Siswa MA Al-Bairuny." *El-Syaker: Samarinda International Journal Of Language Studies* 2, no. 1 (2025): 65–72. <https://doi.org/10.64093/esijls.v2i1.508>.

Zain, Ayu Rahma Fitri Prameswari, Mamluatul Hasanah, and Abdul Basid. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Berbasis Voicemaker Dengan Metode Interaktif Terhadap Peningkatan Maharah Istima’.” *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 9, no. 3 (2026): 3124–31.