Kilmatuna : Journal of Arabic Education
P-ISSN 2775-829X E-ISSN: 2776-8775 | Vol. 02 No. 01 (April, 2022) | p. 216-227

فعالية ألعاب سلسلة الهمس في مهارة الإستماع لدى تلاميذ مدرسة المعلمين المعلمات سنن دراجت لامونجن

Rohmatun Nurul Hidayah[1] Fiki 'Ishmatul Maula[2] Wilda Rihlasyita[3]
[1] Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia
[2] Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia
[2] Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Yasini Pasuruan, Indonesia
Email: hidayah240990@gmail.com[1], ishmahmaula3@gmail.com[2], rihlasyita.wilda@gmail.com[3]

Abstrak: Madrasah Mu'alimin Mu'alimat Sunan Drajat Banjaranyar Paciran Lamongan adalah salah satu madrasah yang memperkenalkan pelajaran bahasa Arab kepada siswanya mulai dari kelas I sampai kelas VI. Proses pembelajaran di madrasah tersebut masih sangat tertumpu pada buku panduan, siswa lebih banyak diarahkan berpikir abstrak yang tidak distimulus oleh hal-hal yang kongkrit terlebih dahulu, sehingga siswa kurang berkonsentrasi dari pelajaran. Seperti halnya di kelas III D di sekolah tersebut, masih banyak dari mereka yang belum mengenal dan memahami betul apa itu *maharah istima'*, terlebih lagi bagi mereka yang tidak suka bahasa Arab sama sekali. Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti tergugah untuk melakukan penelitian ini dan menerapkan proses pembelajaran menggunakan permainan bisik berantai untuk meningkatkan *maharah istima'* siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimental, yang bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dengan cara melakukan uji coba permainan bisik berantai untuk meningkatkan *maharah istima'* siswa. Hasil penelitian ini Keefektifan permainan bisik berantai untuk meningkatkan *maharah* istima' siswa kelas III D MMA Sunan Drajat dibuktikan dengan hasil t_{test} lebih tinggi dari pada t_{tabel} pada tingkat signifikan 0,05 dalam tabel tes distribusi T, yakni 11,751 > 2,069 dan tingkat signifikan 0,01 yakni 11,751 > 1,714. Begitu juga dengan nilai prosentase perhitungan angket yang berjumlah 73,63% yang berarti baik. Maka kesimpulannya adalah hasil analisis dari perhitungan $t\text{-}_{test}$ lebih tinggi dari pada taraf nilai signifikan dalam tabel $t\text{-}_{test}$. Maka dapat disimpulka bahwa permainan bisik berantai memberikan keefektifan yang signifikan, dan sesuai untuk diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam *maharah istima'*.
Kata Kunci : *Permainan; Bisik Berantai; Ketrampilan Mendengar; Bahasa Arab*

Abstract: Mu'alimin Mu'alimat Sunan Drajat School of Banjaranyar Paciran Lamongan is one of the school that introduces Arabic lessons to its students from grade 1^{st} to grade 4^{th}. The learning process at the school is still very much focused on guide books, students are more directed to think abstractly which is not stimulated by concrete things first, so students are less concentrated from the lesson. As is the case in grade 3^{td} D at the school, there are still many of them who do not know and understand very well what istima' maharah is, especially for those who do not like Arabic at all. Seeing these problems, the researchers were moved to carry out this research and apply the learning process using a series of whispering games to increase students listening skills. This research is a quantitative research with an experimental research design, which aims to produce more effective learning by conducting a series of chain whisper games to increase students listening skills. The results of

this study The effectiveness of the chain whispers game to increase the special skill of class 3^{rd} D Mu'alimin Mu'alimat Sunan Drajat School of Banjaranyar Paciran Lamongan students is evidenced by the t-test results being higher than the t-table at a significant level of 0.05 in the T-distribution test table, namely 11.751 > 2.069 and a significant level of 0.01 ie 11.751 > 1.714. Likewise with the percentage value of the questionnaire calculation which amounted to 73.63% which means good. So the conclusion is that the result of the analysis of the t-test calculation is higher than the level of significance in the t-test table. So it can be concluded that the serial whisper game provides significant effectiveness, and is suitable to be implemented in Arabic learning, especially in listening skills.
Keywords : *Game; Chain Whispers; Listening Skills; Arabic Language.*

المقدمة

اللغة العربية هي واحدة من أقدم اللغات السامية ولا تزال موجودة حتى اليوم. لا تزال القدرة على التحدث باللغة العربية موجودة اليوم بسبب موقعها كلغة اختارها الله كلغة القرآن وكلغة الدين (في الصلاة، والصلاة، وما إلى ذلك). إلى جانب ذلك، فإن اللغة العربية كما كتبها محبيب عبد الوهاب كلغة قياسية لقبيلة قريش العربية في ذلك الوقت، هي اللغة التي بلغت ذروة نضجها. ويتضح ذلك من استخدام اللغة العربية كلغة أدبية وموحدة للجاهلية في ذلك الوقت، إلى جانب أن اللغة العربية أصبحت حتى الآن لغة قادرة على استيعاب احتياجات مستخدميها واستيعاب التطورات العلمية والتكنولوجية المختلفة في شتى المجالات **مجالات**[1] .

اللغة العربية هي مادة موجهة لتشجيع وتوجيه وتطوير وتعزيز القدرات وتعزيز موقف إيجابي تجاه اللغة العربية على حد سواء تقديريا ومثمرا. [2] **بمعنى** آخر، من المتوقع أن يكون لدى الطلاب القدرة على فهم اللغة العربية واستخدامها كوسيلة للتواصل شفهيًا وكتابيًا.

يختلف تعلم اللغة العربية عن تعلم اللغة الأم، لذلك يجب أن تكون المبادئ الأساسية للتدريس مختلفة. سواء من حيث الأساليب والمواد وعمليات التنفيذ. كل طفل بشري لديه القدرة على إتقان كل لغة، على الرغم من اختلاف المستويات والتشجيع. عادة ما توجد هذه الاختلافات في الأهداف المراد تحقيقها، والقدرات الأساسية التي يمتلكها، ودوافع كل طالب واهتماماته ومثابرته[3] .

[1] Abd. Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang:UIN-Maliki Press, 2012), 4.

[2] Fakhrurrozi, Aziz dan Erta Wahyudin. *Modul Pembelajaran Bahasa Arab.* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Kementrian Agama. 2012. H: 221.

[3] Effendy, Ahmad Fuad. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab.* Malang: Misykat. 2012. H: 134.

في تعلم اللغة ، هناك أربع مهارات لغوية، وهي مهارات الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. تتمتع المهارات اللغوية بمكانة إستراتيجية في مناهج تدريس اللغة كحلقة وصل بين الأساس المنطقي والأسس الفلسفية للمنهج التجريدي مع تجسيده في موضوع محدد.

تتكامل المهارات اللغوية (الاستقامة والكلام والقراءة والكتاب) في المنهج **التواصلي (متكامل**-متكافئة). لا تعني الوحدة هنا مجرد الالتصاق ببعضها البعض، بل تعني التشابك أو التشابك لدعم عملية الاتصال بحيث تعمل بشكل طبيعي. في معظم حالات الاتصال، يتطلب الأمر مهارتين أو أكثر في وقت واحد. عند القدوم إلى محطة قطار لطلب تذكرة، يجب على المرء أولاً التحدث إلى الموظف ليعلن نيته أو يسأل عن إجراءات الحصول على تذكرة (كلام)، ثم يجب عليه الاستماع **إلى إجابة الضابط** (الاستقامة) ، بعد الذي سلمه الكاتب استمارة الأمر التي يجب قراءتها وتعبئتها (القرعة والكتاب) [4] .هذا مثال بسيط على تكامل المهارات اللغوية **الأربع.**

الاستماع مهارة تُستخدم غالبًا في الحياة اليومية. مثل التحدث مع الأصدقاء والمناقشة في الفصل والاستماع إلى التلفزيون وما إلى ذلك. غالبًا ما يتم الخلط بين الاستماع والاستماع، لأن مجرد الاستماع دون فهم لا يعني الاستماع. الاستماع هو مهارة لغوية صعبة للغاية، لأنها تتطلب تركيزا ودقة للحصول على معلومات استماع صحيحة ودقيقة.

من خلال الاستماع يمكن لشخص ما تدريب تركيزه ، بحيث يمكن تطوير المهارات الأخرى أيضا. لذلك ، يجب تحسين تعلم مهارات الاستماع في كل مدرسة. بهذه الطريقة، سوف يعتاد الطلاب على أنشطة الاستماع. في مدرسة المعلم المعلم مازال هناك بعض الطلاب الذين يجدون صعوبة في عملية **الاستماع** لأنهم غير معتادين على الاستماع أو تلقي المعلومات باللغة العربية. كما أن هناك بعض الأطفال الذين يجدون صعوبة في التعرف على الحروف المسموعة في اللغة العربية، ويمكن رؤيتها من الأخطاء في نطق الحروف على أساس المخرج الصحيح والحركات الطويلة والقصيرة، وهذا يؤثر بشكل كبير على استقامة المهرة. ناهيك عن أن بعض الطلاب الذين اعتقدوا منذ البداية أن تعلم اللغة العربية أمر صعب ، فإنهم سيشعرون تلقائيا بالكسل مع المواد العربية.

[4] *Ibid.,* 135-136.

من هذه الظروف ، يطلب من المعلمين أن يكونوا نشيطين دائما بحيث يكون الطلاب دائمًا متحمسين، وأيضًا باستخدام طرق أكثر إبداعًا. أحدها هو استخدام **ألعاب** سلسلة الهمس كأداة تعليمية لمهارات الاستماع، حيث يلعب الطلاب أثناء التعلم عن طريق الهمس بالرسائل العربية لأصدقائهم بدورهم ، ثم يقرأ آخر صديق الرسالة التي استمع إليها بشكل صحيح ودقيق. إلى جانب بناء الإد**راك لدى** الطلاب، تبني هذه اللعبة أيضا القيم العاطفية للطلاب من الشعور بالمسؤولية تجاه أنفسهم والآخرين.

سيكون استخدام ألعاب**سلسلة** الهمس لتحسين مهارات الاستقامة (المهرة) محور هذا البحث. على أمل أنه يمكن أن يكون حلاً بحيث يكون الطلاب أكثر حماسًا وتحفيزًا لتعلم اللغة العربية ، ويشعرون بالسعادة لأخذ الدروس في الفصل.

منهج البحث

تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا مع طرق البحث التجريبية. طريقة البحث التجريبي هي طريقة بحث يتم إجراؤها بالتجربة، وهي طريقة كمية، تستخدم لتحديد تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع في ظل ظر**وف خاضعة للرقابة.** [5]

كان تصميم البحث التجريبي المستخدم عبارة عن تصميم اختبار ما قبل مجموعة واحدة، أي بإجراء اختبار قبلي أولاً ثم كان هناك علاج وينتهي في منتصف الاختبار اللاحق، وبالتالي يمكن معرفة المعالجة المسبقة بشكل أكثر دقة، لأنها يمكن مقارنتها بالوضع قبل أن يتم يعطى العلاج. [6]يكون نمط تصميم الاختبار التمهيدي لمجموعة واحدة كما يلي:

كما يلي:

$$\frac{}{o1 \times o2}$$

معلومة:

O_1 :النتيجة الأولية (قبل العلاج)

X : **العلاج**

O_2 :**درجة الاختبار اللاحق (بعد العلاج)**

[5] Sugiono. *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R D*. Bandung: Alfabeta Bandung. 2018. H: 111

[6] Sugiono. *Ibid*. 114

المجتمع والعينة هم المجتمع الذي سيتم دراسته، لأن الباحثة درست في الصف الثالث مدرسة معلمين معلمات سنن دراجات، وبلغ مجموع طلابها 24 طالبا. تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلات والتوثيق والاختبارات التي تتكون من الاختبار القبلي والبعدي.

تقنية تحليل البيانات هي اختبار ت لاختبار ما إذا كان هناك تأثير بعد العلاج. أي مع الصيغة ت $= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X2d}{N\,(N-1)}}}$

نتائج البيانات ومناقشتها

أ- نتائج البحث

أ. سلسلة الهمس

سلسلة الهمس هي لعبة حيث يهمس كل لاعب جملة لزملائه في المجموعة بالتتابع. ينقسم فصل واحد إلى مجموعتين أو أكثر حيث تضم كل مجموعة ستة إلى سبعة طلاب، ويهمس المعلم بالمفردات أو الجمل المعروضة للطالب الأول / الذي يكون في طليعة كل مجموعة، ثم يتم تهمس الكلمة أو الجملة إلى الطلاب، الطالب الذي يقف خلفه بحيث تكون المجموعة الأسرع والأكثر صحيحة حتى آخر طالب هي الفائزة. في هذه اللعبة، سيتعرف الطلاب على السرعة في التقاط المعلومات المنقولة، ويمكن أن تكون المعلومات كلمات وجمل وجمل أوامر وجمل إخبارية وجمل حظر وغيرها.

1) خطوات لعبة سلسلة الهمس

1. ينقسم الفصل إلى قسمين أو أكثر.
2. يُظهر المعلم / يهمس نفس الرسالة لقائد الفريق.
3. يقوم كل قائد فريق بتوجيه الرسالة للعضو الذي يقف خلفه ليتم تحويلها إلى الأعضاء الآخرين حتى آخر عضو.
4. يجب على المعلم تحديد الفريق الذي سينهي النشاط بشكل أسرع.
5. **طُلب من الطالب / العضو الذي كان آخر من تلقى رسالة (من كل** فريق) كتابة الرسالة على السبورة وقراءتها.

6. يقارن المعلم نتائج كل فريق ويحدد الفريق الأنسب للرسالة الأصلية .
[7]

2) مزايا وعيوب لعبة سلسلة الهمس

مزايا وعيوب ألعاب سلسلة الهمس هي:

1. تتمثل مزايا لعبة سلسلة الهمس في أنها يمكن أن تزيد من نشاط الطلاب في عملية التدريس والتعلم، وتدريب المهارات اللغوية الأربع، وتجذب اهتمام الطلاب بالتعلم، وتخلق إحساسا بالسعادة، وتكون خالية من اللعب في التدريس و عملية التعلم وزيادة الشعور بالتعاون بين الطلاب.
2. من مساوئ ألعاب سلسلة الهمس أنها يمكن أن تؤدي إلى حجرة صفية مزدحمة أو صاخبة، وتستغرق وقتا طويلا، وتتسبب في أن يكون الطلاب نشيطين للغاية، وتؤدي إلى تفاعل أقل بين الطلاب والمعلمين.

[8]

ب. مهارة الإستماع

1) تعريف مهارة **الإستماع**

تعتبر مهارة الاستماع أو مهارات الاستماع نشاطا مهما جدا في حياتنا، وهي أيضًا الوسيلة الأولى التي يستخدمها شخص ما في الحياة للتمكن من التفاعل مع الآخرين. من خلال الاستماع يكتسب الشخص مفردات وأسلوب لغة وشكل لغة وقواعد ومهارات أخرى مثل الكلام **والقرعة والكتاب**.[9]مهارات الاستماع هي الأساس لمهارات التحدث. طفل لا يستطيع الكلام إذا كان لا يستطيع الاستماع. تعتمد الطلاقة في التحدث كثيرا على مهارات الاستماع.[10]

هناك ثلاث مهارات يجب مراعاتها وتطويرها في الاستماع ، وهي:

1. القدرة على التعرف على أصوات الكلمات العربية بشكل صحيح.

[7] *Ibid.*, 108-109.

[8] Nur, Amalia. *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai.* Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah. 2015. H: 28-29.

[9] Rosyidi, Abdul Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab.* Malang:UIN-Maliki Press. 2012. H: 83.

[10] Asrori, Imam. *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab.*Malang: CV Bintang Sejahtera. 2016. H: 104.

2. القدرة على تقليد ما سمع.
3. القدرة على فهم ما يسمع.

فيما يتعلق بالاستماع، فإن المطلوب هو أصالة اللغة المسموعة. وبالتالي، لتطوير هذه المهارات، هناك حاجة إلى الناطق (الناطق الأصلي) مع الولادة الطبيعية. الهدف هو توفير مهارات استماع حقيقية، ما يسمع هو اللغة الأصلية، بما في ذلك النطق، والتجويد، والتشديد، والفواصل والنقاط، وغيرها من الأشياء التي لم يتم تكوينها.[11]

بشكل عام، تهدف مهارة الاستقامة إلى قدرة الطلاب على فهم الأصوات أو الأقوال في اللغة العربية بشكل صحيح وصحيح. يقسم يونس مهرة الاستقامة إلى أربعة، وهي:

1. فهم المعنى عالميا.
2. تفسير الجمل المسموعة.
3. قدم تحليلاً للجمل المسموعة.
4. فهم تماما ما يسمع.

2) الغرض من تعلم مهرة الاستقامة.

ومن أهداف التعلم الخاص عند أحمد فؤاد عليان ما يلي:

1. قادر على الاستماع والانتباه والتركيز على المواد المسموعة.
2. قادر على متابعة ما يسمع وإتقانه حسب الغرض من الاستماع.
3. قادر على فهم ما يسمع من خطاب المتحدث بسرعة وبدقة.
4. غرس عادات الاستماع وفقا للقيم الاجتماعية والتعليمية المهمة جدا.
5. غرس جانب الجمل عند الاستماع.
6. قادر على معرفة معنى المفردات حسب شكل الكلمات المسموعة.
7. قادرة على تحديد الحكمة على الكلمات المسموعة واتخاذ القرارات المناسبة.[12]

3) أصول تعلم مهرة الاستقامة

لكي يستمع المتعلم جيدًا، يجب أن يتقن المهارات التالية :

1. تعرف على الأصوات العربية ومخرجاتها.

[11] Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif.* Malang: UIN-Maliki Press. 2011. H:118.

[12] Rosyidi, Abdul Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab.* Malang:UIN-Maliki Press. 2012. H: 85.

2. يميز بين الحروف المختلفة.
3. لديه القدرة على معرفة الفرق بين الحروف المختلفة.
4. أن يكون متمكنًا في قواعد اللغة العربية في تحليل الرموز أو الرموز الصوتية.
5. من الأفضل معرفة معنى المفردات العربية.
6. قادرة على الانتباه في كل وقت.
7. هناك دافع لمواصلة الاستماع.
8. أن تكون في حالة ذهنية مليئة بالتسامح في الاستماع حتى لا يكون كلام المتحدث مملًا.
9. أمعرفة التغيرات التي تحدث في المعنى نتيجة التغيرات في ضغط الصوت والصوت.[13]

4) أنواع المهرة المميزة

هناك عدة أنواع من مهارة الاستماع أو مهارات الاستماع عند أحمد عليان، منها:

1. الاستماع المركّز، أي الاستماع باهتمام لما يفعله الإنسان في حياته في التعلم الاجتماعي، على سبيل المثال الاستماع إلى الخطب والمواعظ وما إلى ذلك.
2. الاستماع غير المركّز، أي الاستماع إلى ما ينتشر حولنا، على سبيل المثال الاستماع إلى الراديو والتلفزيون مع بعض الأصدقاء.
3. الاستماع بالتناوب، أي مجموعة من الأشخاص الذين يستمعون إلى مناقشة بعنوان معين، يتحدث أحدهم بينما يستمع الآخر.
4. الاستماع عن طريق التحليل، أي تحليل ما سمع من المتحدث.
5. في هذه الدراسة ، ينصب تركيز البحث على النوع الأول، وهو الاستماع المركز. [14]

لذلك، من خلال سلسلة من ألعاب سلسلة الهمس، من المتوقع أن يتمكن الطلاب من الاستماع بتركيز أفضل على ما قاله الباحث، حتى يتمكنوا من فهم ما يقوله المعلم بشكل أفضل.

ب- مناقشة البحث

[13] *Ibid.,* 86.

[14] *Ibid.*, 87.

في هذه **الدراسة استخدم الباحثون لعبة سلسلة** الهمس يوم الخميس 1 يوليو 2021. سلسلة الهمس هي لعبة تتطلب تشكيل الطلاب في عدة مجموعات حيث تتكون كل مجموعة من عدة طلاب، ثم يهمسوا الرسائل لبعضهم البعض بالتسلسل والنهاية. مع العضو الأخير الذي يكتب الرسالة المستلمة ويقرأها أمام **الفصل. قسّمت الباحثة كل مجموعة على أساس مضاعفات** 3، لأنه في الفصل الواحد كان هناك 24 طالبًا ، لذا تم تقسيمهم إلى 3 مجموعات حيث تكون كل مجموعة من 8 طلاب. تستخدم هذه الطريقة حتى لا يكون هناك حسد بين الطلاب لأن تقسيم المجموعة ينقسم بشكل عشوائي. بعد تشكيل **المجموعة، طلب الباحث من كل** مجموعة رسم خط يمتد للخلف وفقًا لمجموعاتهم الخاصة.

بعد تشكيل الفصل في عدة صفوف من المجموعات ، قدم الباحث شرحًا بسيطًا عن "السنة الهجرية"، والهدف هو أن يكون لدى الطلاب فكرة بسيطة عن المواد التي سيتم استخدامها أثناء اللعبة. يستمع الطلاب بعناية إلى الشرح من الباحث حتى النهاية.

بعد ذلك، أعطت الباحثة توجيهات حول نموذج التعلم الذي سيتم تنفيذه، بدءًا من قواعد اللعب إلى الألعاب التي سيتم تنفيذها وفقًا لعدد الأطفال في كل مجموعة. نظرًا لأن عدد الأعضاء في كل مجموعة هو 8 طلاب، فسيتم لعب **اللعبة ثماني** مرات. ليس من الصعب جدًا شرح قواعد اللعبة للطلاب لأن بعض الطلاب يعرفون هذه اللعبة بالفعل، لأنهم لعبوا هذه اللعبة عندما كانوا لا يزالون في المدرسة الابتدائية أو شاهدوا ألعابًا مماثلة على التلفزيون أو مقاطع فيديو يوتوب.

في المرحلة الثالثة، طلب الباحث من كل مجموعة أن تستدير إلى الخلف. عرضت الباحثة قطعة من الورق على الطالب الرائد من كل مجموعة ثم همس بالجمل العربية المكتوبة على الورقة. ثم يهمس الطالب الرائد من كل مجموعة الجملة للعضو الثاني خلفه ، ثم يوسس العضو الثاني الجملة للعضو الثالث ، حتى العضو الأخير. بدا الطلاب قلقين بعض الشيء وأقل جدية عند همس الرسالة لأعضاء مجموعتهم ، وهمسوا بها عدة مرات للتأكد من أن أعضاء المجموعة يمكنهم التقاط الرسالة المنقولة.

عندما تنتهي جميع المجموعات من لعبة سلسلة الهمس، طلب الباحث من آخر طالب من كل مجموعة تدوين الجملة التي وردت من مجموعته على قطعة من الورق وقراءتها حتى يتمكن الطلاب الآخرون من معرفة ما إذا كان آخر

عضو من كل مجموعة. يمكن أن تتلقى المجموعة الرسالة بشكل جيد وصحيح أو خطأ.

وقارنت الباحثة الجمل التي قرأها آخر طالب بالطالب الأول الذي تلقى الرسالة. هتف الطلاب في نفس الوقت إذا كانت الجملة التي نطق بها الطالب الأخير لا تتطابق مع الجملة التي نطق بها الطالب الأول. المجموعة الأولى هي أسرع مجموعة في لعبة سلسلة الهمس، لكن آخر عضو في المجموعة يكون مخطئًا عند قراءة الجملة المستلمة. المجموعة الثانية هي المجموعة الأخيرة لإكمال لعبة سلسلة الهمس، وآخر عضو يقرأ الجملة المستلمة بشكل صحيح. المجموعات المكونة من ثلاثة أفراد تكمل سلسلة من ألعاب سلسلة الهمس ويقرأ العضو الأخير الرسالة بشكل صحيح. أعطى الباحث الدافع والحماس لجميع الفئات. قبل بدء اللعبة مرة أخرى، طلب الباحث من العضو الرئيسي في كل مجموعة الانتقال إلى الخلف بحيث يصبح العضو الثاني هو العضو الأول أو العضو الرئيسي وهكذا. يهدف هذا الملخص إلى أن يشعر كل طالب بأنه كان في وضع مختلف، بالإضافة إلى تقييم منفصل للباحثين حول قدرات الطلاب في المهرة.

في الألعاب الثانية إلى الثامنة، يكون الطلاب أكثر حرصًا في همس الجمل لأعضاء مجموعتهم، وكذلك الأعضاء الذين يتلقون الرسائل بعناية أكبر في الاستماع إلى الرسائل التي يهمس بها أصدقاؤهم حتى لا يكرروا نفس الأخطاء. كانت المباراة الثانية أكثر هدوءًا من المباراة الأولى. يمكن أن يكون الطلاب أفضل في تلقي الرسائل ويكونون أكثر هدوءًا في إكمال اللعبة، لذلك هناك أخطاء أقل في نقل الرسائل.

من هذا المنطلق، يمكن للباحث أن يحكم على الطلاب الذين يرغبون في الاستماع بعناية إلى الرسائل التي يتهامس بها أعضاء مجموعتهم، يمكنهم بالتأكيد التعرف على الرسائل التي يتم نقلها، ومن ناحية أخرى، لن يتمكن الطلاب الذين يستمعون ويتجاهلون فقط من التعرف على الرسائل التي يتم نقلها. حتى العضو الثاني الذي يتجاهل الرسالة ولا يمكنه التقاطها سيؤذي الأعضاء الذين يقفون خلفه لأنه يدرك الرسالة الخاطئة. هذا لأن العديد من الطلاب يرغبون في إنهاء اللعبة على الفور دون الانتباه إلى ما إذا كانت الرسالة المنقولة صحيحة أم لا.

في نهاية الدرس، أعربت الباحثة عن تقديرها للمجموعة التي يمكنها إنهاء اللعبة بشكل أسرع والتعرف على الرسالة بشكل جيد. أيضا الدافع للحفاظ على

الروح في تعلم اللغة العربية. بناءً على البيانات التي تم الحصول عليها، تبين أن لعبة سلسلة الهمس مناسبة للتطبيق لزيادة مهارة الاستقامة في طلاب الصف الثالث "د"، من خلال حماسهم في إكمال المهام التي يجب القيام بها.

بناءً على نتائج الحساب ، كانت النتائج 11.751 **و** d.b **، أي** N-1 => 23 = 1-24، بينما يشير جدول اختبار **التقدير** الذي يستخدم مجموعة واحدة إلى مستوى الأهمية 0.05 ، وهو 2.069 **و** 0.01 ، وهو 1.714. يتم قبول معايير **رفض أو قبول** H_o **إذا كانت نتائج الاختبار> نتائج التقدير** عند مستوى أهمية 0.05٪ **و** 0.01٪.

إذن الاستنتاج هو أن نتيجة حساب اختبار **التقدير** أعلى من مستوى قيمة الأهمية في جدول اختبار **التقدير ، أي** 11.751> 2.069 عند مستوى أهمية 0.05٪ **و** 11.751> 1.714 عند مستوى أهمية 0.01٪ .

وبالتالي، يمكن استنتاج أن Ha مقبول، وهي لعبة سلسلة هامسة فعالة لزيادة مهارة **الإستماع في الفصل الثالث** بمدرسة المعلمين المعلمات **سونان درجة لامونجان للعام الدراسي** 2022/2021. **بالإضافة إلى حساب الاختبار، استخدم** الباحث أيضًا حساب الاستبانة. واستناداً إلى نتائج تلخيص الاستبيان وحساب النسبة المئوية للاستبانة أعلاه، يمكن للباحث أن يستنتج أن مهارة الاستمارة التي يتم تدريسها بواسطة **ألعاب** سلسلة الهمس للعام الدراسي 2022/2021 **تصل إلى** 73.63٪ **وتشمل** 61. ٪ - 80٪ مجموعة مما يعني خير.

في الاستبيان، قال العديد من الطلاب إنهم أحبوا لعبة **سلسلة** الهمس وأن اللعبة قد تزيد من مهرتهم الخاصة لأنهم يلعبون في مجموعات مما يتطلب منهم التعاون مع بعضهم البعض والاهتمام بالمعلومات من أجل إكمال اللعبة بشكل جيد.

الخلاصة

من نتائج البحث الذي تم الحصول عليه ، يمكن الاستنتاج أن استخدام ألعاب **سلسلة** الهمس لزيادة مهارة **الإستماع في الفصل الثالث** بمدرسة المعلمين **المعلمات سونان درجة لامونجان للعام الدراسي** 2022/2021 الذي أقيم في 1 يوليو 2021 قد مضى بسلاسة وبشكل جيد. يشعر معظم الطلاب بالسعادة والحماس تجاه الألعاب المستخدمة لأن جميع الطلاب لا يشعرون بالملل ويجعلون الطلاب قادرين على لعب دور فعال في عملية تعلم اللغة العربية.

تعتبر ألعاب سلسلة الهمس فعالة في زيادة المهارة الخاصة لطلاب الصف الثالث "د". وفي هذه الحالة، يتم إثبات ذلك من خلال نتائج الاختبار التمهيدي بإجمالي 1320، ومتوسط الدرجة هو 55. ودرجة ما بعد الاختبار هو 1560 بمتوسط 65. لذلك ثبت أن هناك زيادة في قيمة 240. من نتائج التحليل باستخدام الطريقة التجريبية لمجموعة واحدة قبل الاختبار والاختبار البعدي. وحصلت نتائج T على قيمة 11.751 و d.b وهي 23 = 1-24 = 1-N. وعند مستوى معنوي 0.05 أي 2.069 و 0.01 أي 1.714. لذا فإن الفرضية المقبولة في هذه الدراسة هي فرضية العمل (H_a) مما يعني أن استخدام ألعاب سلسلة الهمس لزيادة مهارة الاستقامة في الفصل الثالث بمدرسة المعلمين المعلمات سونان درجة لامونجان للعام الدراسي 2022/2021 له فعالية كبيرة. كما أظهرت نتائج توزيع الاستبيان الذي تم إجراؤه في 8 يوليو 2021 نسبة مئوية بلغت 73.63٪ ، ما يعني أنها جيدة.

المراجع

Asrori, Imam. *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab.*Malang: CV Bintang Sejahtera. 2016.

Effendy, Ahmad Fuad. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab.* Malang: Misykat. 2012.

Rosyidi, Abdul Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab.* Malang:UIN-Maliki Press. 2012.

Fakhrurrozi, Aziz dan Erta Wahyudin. *Modul Pembelajaran Bahasa Arab.* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Kementrian Agama. 2012.

Sugiono. *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R D*. Bandung: Alfabeta Bandung. 2018.

Nur, Amalia. *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai.* Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah. 2015

Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif.* Malang: UIN-Maliki Press. 2011.