Al-Himam

فعالية استخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع لدى الطلاب بمدرسة المتوسطة الإسلامية

Siti Sarah[1], Muhammad Syarif Muda Hasibuan[2]
[1,2]Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah, Deli Serdang
([1,2]sitisarah072107@gmail.com)

الملخص

الهدف من هذا البحث معرفة فعالية استخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع في الصف الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية علي بن أبي طالب بندار لابوهان سومطرة الشمالية لتطوير مهارة الاستماع. والمنهج المستخدم هو المدخل الكمي بالنوع التجريبي مع تصميم البحث *(True eksperiment)* مع تصميم تحكم ما بعد الاختبار فقط *(Posttest-Only Control Design)*. والطريقة المستعملة هي طريقة إحصائية وباستخدام برنامج SPSS 16.0. أما النتيجة الاختبار البعدي للفصل الضابطي ٧٢ وأما النتيجة الاختبار البعدي للفصل التجريبي ٨٣. النتيجة الاختبار-ت (Uji-T) بالتوضيح ٢،٣ > ٢،٠٢ فهذا المراد أنّ الفرض التبادل (Ha) مقبول أو الفرض العدمي (Ho) مردود. والخلاصة أن وجود الفعالية باستخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع في الصف الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية علي بن أبي طالب بندار لابوهان سومطرة الشمالية.

الكلمات الرئيسية: استيعاب المفردات؛ مهارة الاستماع؛ الوسيلة التعليمية.

Article Info
Article History:
Recived: 21-05-2024 Accepted: 29-06-2024 Publish: 02-07-2024 doi : 10.51590/alhimam.v3i2.687

المقدمة

التعليم بمعنى الإيصال إلى المعلّم العلوم والمعارف إلى الأذهان التلاميذ بطرقةٍ قويمةٍ وهي طريقة اقتصادية التى توفرت لكلّ من المدرس والتلاميذ والأوقت والجهود في سبل الحصول على العلوم والمعارف[١]. والتعليم هو يوّصل المعلم علوما إلى المتعلم توصيلا وتبليغا. إما اللغة هي آلة الاتصال بين الآخرين، بين المتكلم و المخاطب، أو بين الكاتب و القارئ لإلقاء ما أحس في ذهنه بطريقة اللساني أو الكتابي. واللغة كثيرة جدا، وتكون اللغة مادة التي يتعلمها المتعلم في المدارس.

اللغة العربية هي إحدى من اللغات الأجنبية التي يتعلمها بعض الناس في العالم. التعليم في اللغة العربية هي عملية تفاعلية بين المعلم والطالب في بيئة تعلم اللغة العربية تهدف إلى تطوير قدرات الطلاب في إتقان العلوم العربية والقدرة على استخدامها شفهيا وكتابيا. اللغة العربية إحدى المادة الصعوبة لدى بعض المتعلم اللغة من المرحلة الإبتدائية حتى المرحلة الجامعية، سواء كان رسميا أو غير رسمي. تكون هذه الفكرة واجبة مهمة لدى المعلم اللغة العربية ليصلح الرأي الخاطئ بطريقة تجديدة حتى تكون اللغة العربية سهلة لدى الطلاب.

إنّ في تعليم اللغة العربية أربع مهارات، وهي مهارة الكلام والاستماع والكتابة والقراءة. ومن المهارات التي تجب على المتعلم هي مهارة الاستماع. هذه المهارة من مهارة اللغة الاستقبالية لالتقاط وفهم المعلومات ينقلها الآخرون من خلال اللغة المنطوقة والمكتوبة. وتعد مهارة الاستماع من الأمور التي يجب الاهتمام بها في مختلف مراحل التعليم. وعن طرق مهارة الاستماع يكتسب المفردات ويتعلم أنماط الجمل والتراكيب ويتلقى الأفكار والمفاهيم[٢]. مهارة الاستماع هي أول المهارة التي تتناولها الصبي منذ بداية ولادته. كما قال الله تعالى: ﴿*...وجعل لكم السمع والأبصار والأفئدة، قليلا ما تشكرون*﴾. ومن هذه الآية نجد أنّ الإنسان يسمع

[١] محمد على السمان، التوجيه في تدريس اللغة العربية، (القاهرة: دار المعارف، ١٩٨٢)، ص. ١٢.

[٢] غصون خالد شريف، "أثر إستراتيجية التعلم معًا في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث وتعديل السلوك الانسحابي لدى تلاميذ التربية الخاصة"، *دار المنظومة*، المجلد ١٣، (٢٠١٤)، ص. ٤٤.

أولًا من الأبوين أو الناس أمورا فيفهمها. ومن هذه المهارة يستطيع الإنسان أن يتكلم كلمة أو جملة في المعاملة بينهم[٣].

الاستماع هو النشاط الأكثر استخدامًا من قبل كل فرد. ولكن غالبًا ما يفشل هذا الإنجاز التعليمي. وفي سياق تعلم اللغة العربية ، لا يتم التأكيد على مهارات الاستماع كثيرًا حتى لا يدرك المعلم والمتعلم أهمية مهارات الاستماع. واحد من ذلك، قد قامت الباحثة بالمقابلة مع المعلم اللغة العربية بمدرسة المتوسطة الإسلامية علي بن أبي طالب بندار لابوهان. تجد أنّ التعلم مهارة الاستماع لا يتم تعلمه في كثير من الأحيان. وغالبًا ما يتم إهمال تعلم مهارة الاستماع. ويؤثر ذلك على مهارات اللغة العربية لدى الطلاب، خاصة في القدرة على مهارة الاستماع. ولا يستطيعوا على فهم النصوص والمحادثات التي يتم سماعها حتى لا يفهمون التعليمات التي قدمها المعلم إذا كان يستخدم اللغة العربية. ومن سبب قلة الاهتمام في تعلم الاستماع هو عدم وسائل التعليمية التي تقدمها المدرسة ومعمل اللغة. ومن سبب أيضًا قلة استيعاب المفردات وعدم الطريقة المتنوعة في الدراسة[٤].

ومِن الطرقِ التي يستعملها المعلم لإصلاح الرأي الخاطئ هي جعل السعيدة والمحبة تعليم اللغة العربية في الأذهان المتعلم اللغة، أو يبدل المعلم طريقة التدريس بزيادة الألعاب اللغوية[٥].تهدف الألعاب اللغوية إلى الاستمتاع وممارسة المهارات اللغوية وعناصرها. ولذلك ترى الباحثة بأن اللعبة اللغوية مهمة جدا في تعليم اللغة في أثناء الدراسة، خاصة في دراسة مهارة الاستماع. هذه الوسيلة تجعل حالة الدراسة حيا والمتعلم متحمسا لتعليم اللغة العربية.

وقد ساعدت الألعاب اللغوية في تذليل بعض الصعوبات التي يواجهها المتعلم في مجال تعلم اللغة العربية،. إن اللعب هو التعلم بذاته خارج أسوار المدرسة. هناك فوائد تربوية عديدة يمكن عرضها فيما

---

[٣] فخر الدين الرازي، التفسير الكبير أو مفاتيح الغيب، (القاهرة: دار الحديث، ٢٠١٢)، ص. ١٦٩-١٧٠.

[٤] محمد علي الخولي، المهارات الدراسية، (الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع، ٢٠٠١)، ص. ٤٦.

[5] Ahmad Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab," *An-Nabighoh,* Vol. 19 (2017), h. 306.

يأتي[٦]: فوائد بنائية (نمو): للعب دور مهم في النمو عند الطفل من الناحتين الجسمية والشخصية بأبعادها الثلاثة، النفسحركية، والمعرفية، والوجدانية، ويعمل اللعب على تنمية الأعضاء والأجهزة البدنية كافة من الناحية الوظيفية والعصبية والتشريحية. فوائد تربوية: يتيح اللعب الفرصة أمام الأطفال لاستخدام حواسهم، فيلاحظون، ويتساءلون، ويكتشفون، ويتعلمون من خلاله الكثير من المعارف والمهارات والاتجاهات في مرحلة ما قبل المدرسة. فوائد نفسية وعلاجية: يعد اللعب لغة التعبير عن ذات الطفل، يكشف خلاله عن مشاعره، ويعطي مؤشرا عن مدى ثقته بنفسه وإدخال السرور إليها والتنفيس عن الشحنات الوجدانية. كما أن اللعب الحر يعالج الاضطرابات النفسية والوجدانية ويخفف من القلق لدى الطفل. فوائد إبداعية: إن جو الحرية السائد في عملية اللعب يزيد من قدرة الإبداع لدى الطفل، ويساعده على الخروج من جو التفكير التقليدي، ويعلمه التفكير والانتباه والتعليل والتركيز ودقة الملاحظة ويكسبه بعض المهارات التحليلية، وكيفية إصدار الحكم. فوائد اجتماعية: اللعب أداة تعبير وتواصل، إذ يتيح التوافق بين الطفل والبيئة التي يعيش فيها، سواء أكانت بيئة مادية أم اجتماعية وسواء أكان التوافق جسميا أم اجتماعيا أم انفعاليا. كشف الميول: يسهم اللعب في الكشف عن ميول الأطفال، وما يحبونه وما لا يحبونه. يؤدي ذلك إلى معرفة ميولهم مما يساعد على تنشئتهم بحسب رغباتهم.[٧]

اللعبة اللغوية هي إحدى من وسائل التدريس. أما اللعبة اللغوية "*Find Me*" هي وسيلة التدريس التي اجتمعت فيها أجوبة عن السؤال من النصوص التي سمّعها المدرس. والمطلوب بهذه اللعبة هو يبحث الطلاب عن الإجابة الصحيحة من جميع الإجابات. بهذه الوسيلة تدفع زيادة تركيز الطلاب على الاستماع إلى النصوص وتحسين قدرتهم على فهم النصوص التي يستمعون إليها وزيادة حماس الطلاب للتعلم. المقصود من مهارة الاستماع أنّ الاستماع هو القدرة التي تسمح لمستخدم اللغة أن يفهم اللغة المستخدمة شفويا. ومهارة الاستماع في هذا البحث تماثل الهدف تعليم مهارة الاستماع في المرحلة المتوسطة وهي

[٦] محمد علي حسن الصوريكي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، ص. ٢٤-٢٦.

[٧] نفس المرجع، ص. ٢٦.

يوضح الفكرة العامة فيما يسمع بدقة. من خلال الاستماع يكتسب شخص أن يعرف و يستخلص الفكرة الفرعية التي يريد المتحدث توصيلها. بعد ما يسمع الطالب النصوص أو الحوارات التي سمعها المتحث يمكن للطلاب تحديد الفكرة الرئيسية للفكرة أو تحديد العبارة الصحيحة من العبارة الخاطئة أو الإجابة عن أسئلة حول النص.

والبحوث السابقة، مثل بحث أولن داري، "تأثير الألعاب اللغوية بوسيلة تعليم النص بالأوراق الممزقة على مهارة القراءة (بحث تجريبي للفصل الثاني من المرحلة الثانوية في معهد سبيل المؤمنين مدينة بنجي)"، عام ٢٠١٨م/١٤٣٩ هـ، بكلية التربية بجامعة السنة الإسلامية ديلي سردانج. الحاصل من هذا البحث وجدت الباحثة أثرا إجابيا باستخدام الألعاب اللغوية بوسيلة تعليم النص بالأوراق الممزقة على مهارة القراءة. والمساوة بين هذا البحث و البحث الذي بحثته الباحثة هي أن هذين البحثين يتكلمان عن طريقة التدريس باستخدام اللعبة اللغوية عند التعلم اللغة العربية في الصف الثاني في المرحلة الثانوية. والفرق بين هذين البحثين هو المهارة اللغوية المتفرقة التي ستحصل باستخدام اللعبة اللغوية عند التجريبي. وبحث بلكي رواليني، "تأثير اللعبة اللغوية "الصندوق الأشياء" على مهارة الكلام لدى الطلاب (بحث تجريبي صف الثاني (أ) في المرحلة المتوسطة بمعهد نور العمل سوكاتاني كوالا لانكات سومطرة الشمالية)"، عام ٢٠١٩م/١٤٤٠ هـ، بكلية التربية بجامعة السنة الإسلامية ديلي سردانج. الحاصل من هذا البحث وجدت الباحثة أثرا إجابيا باستخدام اللعبة اللغوية "الصندوق الأشياء" على مهارة الكلام لدى الطلاب. والمساوة بين هذا البحث و البحث الذي بحثته الباحثة هي أن هذين البحثين يتكلمان عن طريقة التدريس باستخدام اللعبة اللغوية عند التعلم اللغة العربية في الصف الثاني في المرحلة الثانوية. والفرق بين هذين البحثين هو المهارة اللغوية المتفرقة التي ستحصل باستخدام اللعبة اللغوية عند التجريبي.

من هذين البحثين السابقين فأخذت الباحثة بالموضوع "فعالية استخدام اللعبة اللغوية "*Find Me*" على مهارة الاستماع في الصف الثاني بمدرسة المتوسطة الإسلامية علي بن أبي طالب بندار لابوهان" لرؤية الفرق والتجديد في المهارة اللغوية باستخدام اللعبة اللغوية المتفرقة عند التعلم اللغة العربية.

طريقة البحث هي الطريقة المستخدمة لجمع البيانات وتحليلها ، والتي تم تطويرها لاكتساب المعرفة باستخدام إجراءات موثوقة وموثوق بها[٨]. الطريقة هي المنهج. ومنهج البحث الذي استعمل الباحثة في هذا البحث العلمي بالنوع التجريبي. طريقة التجريبي هي طريقة البحث المستخدمة لبحث تأثير المتغير على المتغيرات الأخرى في حال معين[٩]. والطريقة التجريبية هي طريقة بحث كمي تستخدم لتحديد تأثير المتغير المستقل (المعالجة) على المتغير التابع (النتيجة) في ظل ظروف خاضعة للرقابة[١٠]. وهذه الطريقة بحثت باستخدام تحليل البيانات الكمية بوسيلة الإحصائية.

استعملت الباحثة الطريقة التجريبية بالمدخل الكمي مع تصميم تحكم ما بعد الاختبار فقط *(Posttest-Only Control Design)*. في هذا التصميم مجموعتان، يتم اختيار كل منهما عشوائيًا. المجموعة الأولى التي تم علاجها كانت تسمى المجموعة التجريبية والمجموعة الثانية التي لم يتم علاجها كانت تسمى فئة التحكم. تم تحليل تأثير العلاج عن طريق اختبار t الإحصائي. طريقة جمع البيانات وأداة البحث التي استخدمتها الباحثة هي بطريقة الاختبار. الاختبار المستخدم في هذا البحث التجريبي هو اختبارين، يعني الاختبار للمجموعة التجريبي والاختبار للمجموعة فئة التحكم. وفي الاختبار للمجموعة التجريبي هو تجربة باستخدام اللعبة اللغوية، أما الاختبار الآخر عدم استخدام اللعبة اللغوية. العينة المستخدمة في هذا البحث هي عينات عشوائية. كيفية تحديد العينة بنظرية جدول isaac لمعدل خطأ ٥٪ إذا كان عدد

[8] Moh. Slamet Untung, *Metodologi Penelitian Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial,* (Yogyakarta: Litera, 2019), h. 105.

[9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 72.

[10] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikann Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019).

العينات من ٣٥-٣٩ شخصًا فإن عدد العينات هو ٣٢ شخصًا. بهذه الطريقة ، يتم تقسيم عدد العينات إلى قسمين: هناك فئة تحكم بها ١٦ شخصًا وفئة تجريبية بها ١٦ شخصًا.

طريقة تحليل البيانات التي استخدمت الباحثة هي طريقة تحليل البيانات الكمية. التحليل المستخدم هو تحليل مقارن باستعمال تطبيق SPSS 16.0 أو تحليل فرق من عينتين. يستخدم هذا التحليل لتحديد الفرق بين متغيرين أو أكثر. لبحث فعّالية، تستخدم الباحثة النسبة المأوية N-gain. مجتمع البحث الباحثة في هذا البحث هو جميع التلاميذ بمدرسة المتوسطة الإسلامية علي بن أبي طالب بندار لابوهان. وأما عينة البحث هي فرع من جميع التلاميذ فهؤلاء من الصف الثاني المتوسطة. وعددهم بلغ إلى ٣٥ طالبة.

نتائج البحث ومناقشتها

أنشطة تعليم مهارة الاستماع باستخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* في المجموعة التجريبية تتم تنفيذها بعد تقديم المواد التي سيتم تحقيقها في الدرس. ثم تأمر الباحثة بعض التلاميذات أن يجبن الأسئلة المتعلقة بالمادة في الصندوق الذي يحتوي على إجابات صحيحة وغير صحيحة على سبيل التشتيت. وقبل أن تلخص الباحثة الدرس، سألت الباحثة عن فهمهم بالدرس. ثم تقوم الباحثة بإجراء تقييم بعد الدرس. وفي هذا الحال شعرت التلاميذات عند تعلم مهارة الاستماع باستخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* بالسرور والفرح. يمكن رؤية هذا الحال من حماستهن عند تنفيذ عملية التعليم. وبعد التعليم مهارة الاستماع في هذا الصف، قامت باختبار بعدي على جميع الصف التجريبي لرؤية نتائجهن في هذه التجربة. ونتيجة المعدل التي حصلت عليهن يعني ٨٣. السابقة عرف أن نتيجة المجموعة ١٨٣٣، والمعدل منها ٨٣، وكان أعلى نتيجتهن ١٠٠ وأدنها ٦٢.

سمُّيت عينة ثانية مجموعة ضابطية. يكون الدرس في المجموعة الضابطية بدون استخدام وسيلة أو طريقة التدريس باللعبة اللغوية *"Find Me"* .أنشطة تعليم مهارة الاستماع يتم بالطريقة السمعية الشفوية.

هذه الطريقة التي استخدمتها المدرسة عند تعلم اللغة العربية. بعد ما انتهت الدراسة بالمادة التي ستتم تحقيقها في الدرس أمرت الباحثة بعض التلاميذات أن يجبن الأسئلة المتعلقة بالمادة. ثم لخّصت الباحثة الدرس بأن تسأل التلاميذات فهمهن وحماستهن. أخبرت بعضهن بأن التعليم اللغة العربية صعبة في مهارة الاستماع لأنهن يجدن صعوبة في فهم النصوص المسموع. وبعد التعليم مهارة الاستماع في هذا المجموع، قامت باختبار على جميع المجموعة الضابطية لرؤية نتائجهن في هذه التجربة. ونتيجة المعدل التي حصلت عليهن يعني٧٢. وعرف أن نتيجة المجموعة ١٥٨٥، والمعدل منها ٧٢، وكان أعلى نتيجتهن ١٠٠ وأدنها ٤٠.

إقامة تأكيد صدق جمع البيانات وثباتها لمعرفة مقياس الصدق والثبات على أدوات البحث التي استخدمت في هذا البحث وهي الاختبار. إقامة تأكيد صدق جمع البيانات وثباتها من الاختبار لتحديد الصلاحية والموثوقية من الأسئلة في الاختبار. وكذلك لمعرفة معامل سهولة ومعامل تمييز من الأسئلة. أقيم هذا التحليل باستعمال تطبيق SPSS 16.0 كما يلي: نتيجة صدق جمع البيانات هي اختبار الصلاحية، أقيم تحليل اختبار الصلاحية من الأسئلة باستعمال تطبيق SPSS 16.0 مع النتائج التي تم حصولها كما يلي:

رقم	السؤال	النتيجة *sign*	البيان
١	السؤال الأول	٠،٠٠٠	صادق
٢	السؤال الثاني	٠،٠١	صادق
٣	السؤال الثالث	٠،٠٠٠	صادق
٤	السؤال الرابع	٠،٠٠٢	صادق
٥	السؤال الخامس	٠،٠١١	صادق
٦	السؤال السادس	٠،٠٠٢	صادق
٧	السؤال السابع	٠،٠٠٢	صادق

٨	السؤال الثامن	٠،٠٠٢	صادق
٩	السؤال التاسع	٠،٠٣٧	صادق
١٠	السؤال العاشر	٠،٠٠١	صادق

القاعدة لتحليل الصدق أو اختبار الصلاحية من الأسئلة السابقة هي إذا كان النتيجة .*sign* أصغر من ٠،٠٥ فيكون السؤال صادق أو صلاحية. وإن كان النتيجة .*sign* أكبر من ٠،٠٥ فيكون السؤال غير صادق أو غير صلاحية.

ونرى من الجدول السابق بأنّ جميع النتائج .*sign* أصغر من ٠،٠٥ فيكون جميع الأسئلة صادق أو صلاحية. وأقيم اختبار الموثوقية من الاختبار في هذا البحث باستعمال تطبيق SPSS 16.0. وتم حصول النتائج من الاختبار كما يلي:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	*N of Items*
.759	14

القاعدة من اختبار الموثوقية هي إذا كانت النتيجة التي حصلت عليها أكبر من ٠،٦ فتكون الأسئلة موثوقية. ونرى من الجدول السابق نجد بأنّ النتيجة ٠،٧٥٩ فنستنتج بأنّ الأسئلة موثوقية.

أقيم تحليل معامل سهولة الأسئلة باستعمال تطبيق SPSS 16.0. وتم حصول النتائج من الاختبار كما يلي: وجدت النتيجة على درجة معتدل هي ٦ أسئلة. والنتيجة على درجة سهلة ٤ أسئلة.

البحث التجريبي يتم تنفيذ تحقيقها بامتحان شرط التحليل. وهذا الامتحان يتكون من امتحان معياري وامتحان تجانسي. جعلت الباحثة الصف التجريبي متغير والصف الضابطي متغير. يتم إجراء امتحان معياري لمعرفة هل البيانات في الدراسة موزعة بشكل طبيعي أو لا. يمكن أن تؤثر نتائج هذا الامتحان لاحِقًا

على خطوات التحليل بعده. الامتحان المعياري في هذا البحث يكون بالتطبيق SPSS 16.0. والقائدة هذا الامتحان كما يلي: ، نجد بأنّ النتيجة على درجة معتدل هي ٦ أسئلة. والنتيجة على درجة سهلة ٤ أسئلة.

Tests of Normality

Kelompok		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Uji Tes	Eksperimen	.165	19	.186	.910	19	.074
	Kontrol	.106	18	.200*	.956	18	.519

a. Lilliefors Significance Correction

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

ومن جدول السابق يمكن تفسيره كما يلي: النتيجة .sig الصف التجريبي ٠،٠٧٤ > ٠،٠٥ بمعنى Ha مقبول والنتيجة .sig الصف الضابطي ٠،٥١٩ > ٠،٠٥ بمعنى Ha مقبول. والخلاصة من الجدول بأنّ البيانات التي توجد من الاختبار البعدي في الصف التجريبي والصف الضاطبي دلت أنها معياري أي Ha مقبول و Ho مردود.

وامتحان تجانسي، يهدف هذا الاختبار إلى إظهار أنّ مجموعتين من عيناتَين البيانات مأخوذة من مجموعات لها نفس التباين. الامتحان التجانسي في هذا البحث بالتطبيق SPSS 16.0. قامت الباحثة لرؤية النتيجة من هذا الامتحان التجانسي بالقائدة كما يلي:

Test of Homogeneity of Variances

Result Test

Levene Statistic	*df1*	*df2*	*Sig.*
.755	1	35	.391

ومن جدول السابق يمكن تفسيره بأن البيانات التي توجد من الاختبار البعدي في الصف التجريبي والصف الضابطي .*sign* ٠،٣٩١ أكبر من ٠،٠٥ وهذا دلّ على أن البيانات تجانسي أي Ha مقبول و Ho مردود.

في هذا البحث استخدم الفرضين، هما الفرض التبادلة والفرض العدمية. والمقصود بالفرض التبادلة هم أن فعالية استخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية. وأما المقصود بالفرض العدمية هو أن استخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية ليست فعالية.

وفي هذا البحث أخذت الباحثة المجموعتين، هما المجموعة التجريبية التي استخدمته اللعبة اللغوية والمجموعة الضابطية ليست فيها استخدام اللعبة اللغوية في تعليم اللغة العربية. لتفريق بين الصفين أخذت الباحثة من النتيجة الاختبار البعدي في الصف التجريبي والصف الضابطي. ولمعرفة تأثير

	Levene's Test for Equality of Variances		*t-test for Equality of Means*						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	*Sig.*	*t*	*df*	*Sig. (2-tailed)*	*Mean Difference*	*Std. Error Difference*	*Lower*	*Upper*
TEST RESULT	*Equal variances assumed*	.755	.391	2.383	35	.023	9.55263	4.00819	1.41556	17.68970

استخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية، حللت البيانات المجموعة

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
TEST RESULT	Equal variances assumed	.755	.391	2.383	35	.023	9.55263	4.00819	1.41556	17.68970
	Equal variances not assumed			2.374	33.654	.023	9.55263	4.02438	1.37100	17.73426

من الاختبار البعدي من المجموعتين التجريبية والضابطية باستعمال الاختبار-ت (Uji-T) في تطبيق SPSS 16.0. ولرؤية فعالية استخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية بحث بالرمز N-gain. وتحليل البيانات كما يلي:

وتحليل البيانات لمعرفة تأثير استخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية باستعمال SPSS 16.0 كما يلي: فيكون الفرض التبادل (Ha) مقبول أو الفرض العدمي (Ho) مردود أي يؤثر اللعبة اللغوية *"Find Me"* في تعليم مهارة الاستماع. وفي هذا البحث أخذت الباحثة عينته ٣٦ تلميذا من المجموعة ٤٤ تلميذا. للعينة ٣٦ تلميذا فيكون النتيجة Tt (٢،٠٢٨٠). نرى من الجدول السابق، نجد بأن النتيجتين من الفرضين Th (٢،٣). كما في البيان من الإيضاح السابق في النقطة (ت) أي Tt < Th فيكون الفرض التبادل (Ha) مقبول. بالتوضيح ٢،٣ > ٢،٠٢ فتكون اللعبة اللغوية *"Find Me"* في تعليم مهارة الاستماع تأثيرا. تحليل البيانات لمعرفة فعالية استخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية كما يلي:

$$100\% \; x \; \frac{Mt - Md}{St - Md} = N - gain$$

الإيضاح:

N-gain : فعالية

Mt : نتيجة المعدل من الصف التجريبي

Md : نتيجة المعدل من الصف الضابطي

St : أعلى النتيجة من الصف التجريبي

والبيان كما يلي:

$$\textbf{N-gain} = \frac{\text{٨٣-٧٢} \quad \textbf{X} \quad \text{١٠٠\%}}{\text{١٠٠-٧٢}}$$

$$\textbf{N-gain} = \frac{\text{١١} \quad X \quad \text{١٠٠\%}}{\text{٢٨}} = \text{٣٩\%}$$

النتيجة	بيان الفعالية
١٠٠% -٧١ %	مرتفع
٧٠% -٣١ %	معتدل
٣٠% -١ %	منخفض
٠ %	مستقر
٠ % >	قبيح

والخلاصة من النتيجة السابق، يمكن استنتاج أنّ النتائج التي تم الحصول عليها N-gain هي ٣٩%. ونرى من البيان في القيمة أعلاه بإمكاننا أن نستنتج أنّ فعالية استخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية معتدل بالنسبة المأوية ٣٩%.

بعد أن حللت الباحثة البيانات في هذ ا البحث، فإنّ الاستنتاج النهائي، وجدت فرق النتيجة بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطية. حصلت النتيجة المرتفعة على المجموعة التجريبية باستخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية. وبيان ارتفاع النتيجة بين المجموعة

التجريبية والمجموعة الضاطبية هو بأنّ النتيجة المعدلة التي حصلت على المجموعة التجريبية هي ٨٣. وأما النتيجة المعدلة التي حصلت على المجموعة الضابطية هي ٧٢. بالإيضاح أنّ ٨٣ > ٧٢.

ومن تحليل البيانات السابق، نجد بأنّ النتيجة Tt < Th وهي ٢،٣ > ٢،٠٢ فتكون اللعبة اللغوية *"Find Me"* في تعليم مهارة الاستماع تأثيرا. والخلاصة أنّ الفرض التبادل (Ha) مقبول أو الفرض العدمي (Ho) مردود أي يؤثر اللعبة اللغوية *"Find Me"* في تعليم مهارة الاستماع. هذا يدل على استخدام اللعبة اللغوية *"Find Me"* على مهارة الاستماع في تعليم اللغة العربية فعالية. ومن هذا البيان، أنّ تطبيق هذه اللعبة تقدم للوصول هدف التعليم خاصة في تعليم اللغة العربية.

الخاتمة

الخلاصة في هذا البحث أنّ استخدام اللعبة اللغوية لترقية مهارة الاستماع لدى التلاميذ في الصف الثاني، خصوصا في المجموعة التجريبية تؤثر وفعالية في تعليم اللغة العربية. والتلاميذ أكثر حماسة والفرح ويستطيعون أن يجبوا بسرعة. والدليل أن النتيجة في الاختبار البعدي من الصف التجريبي والصف الضابطي متفرقة. أنّ النتيجة المعدلة في الصف التجريبي أكبر من النتيجة المعدلة في الصف الضابطي وهي ٨٣ > من ٧٢. والدرجة على النتيجة التي تم حصولها في الصف التجريبي هي جيد جدا. وأما الدرجة على النتيجة التي تم حصولها في الصف الضابطي هي جيد.

المراجع

الخولي، محمد علي. المهارات الدراسية. الأردن: دار الفلاح للنشر والتوزيع، ٢٠٠١.

السمان، محمد على. التوجيه في تدريس اللغة العربية. القاهرة: دار المعارف، ١٩٨٢.

الصوريكي، محمد علي حسن. الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية. الأردن، ٢٠٠٥.

خالد الأنصاري. "تدريس مهارة الاستماع للناطقين بغير اللغة العربية، الوعي الصوتي نموذجا" IJSSP 5 (2020).

شريف، غصون خالد. "أثر إستراتيجية التعلم معًا في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث وتعديل السلوك الانسحابي لدى تلاميذ التربية الخاصة". دار المنظومة ١٣.(2014) .

عبد، ناصف مصطفى. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية. الرياض: دار المريخ للنشر. ١٩٨٣.

عرفان. خالد محمود محمد. طرق التدريس اللغة العربية. الرياض: مكتبة الرشد، ٢٠٠٨.

عطية، محصن علي. مهارات الاتصال اللغوي وتعليمها. د.م.: دار منهج للنسور والتوزيع، ٢٠٠٧.

الرازي، فخر الدين. التفسير الكبير أو مفاتيح الغيب. القاهرة: دار الحديث، ٢٠١٢.

مدكور، علي أحمد. تدريس فنون اللغة العربية. القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٢.

Arifin, Ahmad. "Peranan Permainan Bahasa dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab." *An-Nabighoh* 19 (2017).

Baroroh, R. Umi dan Fauziyah Nur Rohmawati. "Metode dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab." *Urwatul Wutqo* 9 (2020).

Istarani. *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran.* Medan: Media Persada, 2012.

Furoidah, Asni. "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab." Al-Fusha 2, no.2 (2020).

Noviyanti, Sarah dan Susiawati. "Efektivitas Permainan Bahasa Arab dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab." *ARABI 3* (2018).

Rahmawati, Fathul Mujib dan Nailur. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2012.

Saepudin. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori dan Aplikasi.* Yogyakarta: TrustMedia, 2012.

Saragih, Sahat. *Aplikasi SPSS dalam Statistik Penelitian Pendidikan.* Medan: Perdana Publishing, 2015.

Salim, Syahrum. *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Bandung: Citapustaka Media, 2016.

Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Prenadamedia, 2015.

———. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif.* Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Subana, dkk. S*tatistik Pendidikan.* Bandung: Pustaka Setia, 2000.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.

———. *Metode Penelitian Pendidikann Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.

———. S*tatistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Syarif Hidayatullah, Dkk. "Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam." *Kajian Teknologi Pendidikan* 3 (2020).

Untung, Moh. Slamet. *Metodologi Penelitian Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: Litera, 2019.