فعالية لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya

رسالة

إعداد:

جوت نبيلة الريحان

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢٠٢٠

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

٢٠٢٣م/١٤٤٥هـ

فعالية لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد

جوت نبيلة الريحان

رقم القيد: ١٩٠٢٠٢٠٢٠

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

موافقة المشرفتين

المشرفة الأولى	المشرفة الثانية
الدكتورة سلامي محمود الماجستير	فجرية الماجستير

جامعة الرانري
AR-RANIRY

تمت مناقشة هذه الرسالة أمام اللجنة المعينة لمناقشتها

وقد قبلت لإتمام الشروط والواجبات

لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ: ٣ أغسطس ٢٠٢٣ م

١٦ محرم ١٤٤٥ هـ

بندا أتشيه

إعداد:

جوت نبيلة الريحان

رقم القيد. ١٩٠٢٠٢٠٢٠

لجنة المناقشة:

الرئيسة

الدكتورة سلامي محمود الماجستير

السكرتيرة

فجرية الماجستير

العضو

الدكتور إسماعيل محمد الماجستير

العضو

محمد رضى الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه

أ. د. سفرينال الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٣٠٣١٠٠٣

إقرار الباحثة

أنا الموقعة الأسفلة :

الاسم الكامل : جوت نبيلة الريحان

مكان الميلاد وتاريخه : بلانجبدي، ١٨ إبريل ٢٠٠١

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢٠٢٠

القسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليف وأقدم للحصول على أية دراجات الأكاديمية في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشيه، وليس فيها التأليفات والأراء التي أعداها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية. والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما تقذف عليها من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ٣١ يوليو ٢٠٢٣

صاحبة الإقرار

جوت نبيلة الريحان

جامعة الرانري
AR - RANIRY

استهلال

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

إِنَّآ أَنزَلْنَٰهُ قُرْءَٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

(يوسف :٢)

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ ٱلْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

(الشرح : ٥-٦)

هَلْ جَزَآءُ ٱلْإِحْسَٰنِ إِلَّا ٱلْإِحْسَٰنُ

(الرحمن : ٦٠)

جامعة الرانري
AR-RANIRY

إهداء

١- إلى أبي المكرم توكو أدمزر وأمي المكرمة ديان أرمزنه اللذين ربياني صغيرا ولعل الله أن يطول عمرهما ويحفظهما في الدنيا والآخرة. اللهم بارك أمي وأبي.

٢- وإلى أختي الشقيقة المحبوبة جوت مودة ورحمة، وإخوتي الأشقاء المحبوبون؛ توكو محمد معرف، توكو مرشد الأخيار و توكو حزيم النوفل، بارك الله فيكم.

٣- وإلى المشرفتين الدكتورة سلامي محمود الماجستير وفجرية الماجستير والأساتذة في جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، الذين علموني أنواع العلوم المفيدة وأرشدوني إرشادا حسنا، جزاكم الله خيرا.

٤- وإلى جميع أصدقائي في قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الرانيري وخاصة إلى الأخوات الصالحات، أقول شكرا

جزيلا على مساعدتكم في تشجيعي لكتابة هذه الرسالة. جزاكم الله خيرا.

شكر وتقدير

الحمد لله الذي أنزل قرآنا عربيا، هدى للناس وبينات من الهدى والفرقان. والصلاة والسلام على رسول الله صلى الله عليه وسلم وعلى آله وأصحابه أجمعين.

وقد تمت الباحثة من كتابة هذه الرسالة بإذن الله والحمد لله. هذه الرسالة التي يقررها قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية كمادة من المواد يتعلمها الطلبة وتختص الرسالة بالموضوع : "**فعالية لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya**"

جامعة الرانري
AR-RANIRY

وتشكر الباحثة شكرا جزيلا لمدير جامعة الرانيري وعميد كلية التربية ورئيس قسم تعليم اللغة العربية وجميع الأساتذة في جامعة

الرانيري، وخصوصا إلى الأساتذة بكلية التربية وتأهيل المعلمين والعاملين فيها. وكذلك تشكر الباحثة للصديقات المحبوبات اللاتي قد ساعدنني بتقديم بعض أفكارهن في إتمام كتابة هذه الرسالة.

ويتم إشراف كتابة هذه الرسالة بإشراف المشرفتين الكريمتين هما الأستاذة الدكتورة سلامي محمود الماجستير والأستاذة فجرية الماجستير. فتقدم الباحثة أفضل الشكر لهما قد أنفقتا أوقاتهما الثمينة وتوجيههما ومساعدتهما لإشراف هذه الرسالة إشرافا جيدا كاملا من أولها حتى آخرها، جزاهما الله خيرا.

وتشكر الباحثة شكرا جزيلا لرئيس المدرسة MTsN 1 Aceh Barat Daya الأستاذ إردور الماجستير ومدرستا اللغة العربية الأستاذة رحمي حياتي والأستاذة أفية، والطلبة في الفصل الثامن (Bilingual) الذين ساعدو ما في إجراء هذا البحث وجمع البيانات

المطلوبة إليها. وكذالك لجميع المدرسين الذين ساعدوا ما في جمع البيانات المطلوبة عند عملية البحث، عسى الله أن يجزيهم بالخير.

وأخيرا، تتقن الباحثة أن هذه الرسالة لها النقائص وترج والباحثة من القارئين تقدموا نقدا وإقتراحا لتكميل هذه الرسالة، وترجو أن هذه الرسالة ستكون رسالة نافعة للباحثة خاصة وللقارئين عامة.

بندا أتشيه، ١ أغسطس ٢٠٢٣ م

١٤ محرم ١٤٤٥ هـ

جوت نبيلة الريحان

قائمة المحتويات

إقرار الباحثة ..... **د**

استهلال ..... **هـ**

إهداء ..... **و**

شكر وتقدير ..... **ح**

قائمة المحتويات ..... **ك**

قائمة الجداول ..... **س**

مستخلص البحث ..... **ص**

الفصل الأول : أساسية البحث **١**

أ- مشكلة البحث ١

ب- سؤالا البحث ٧

ج- هدفا البحث ٧

د- أهمية البحث ٨

هـ- الافتراضات و فروض البحث.....٩
و- حدود البحث ١٠
ز- معاني المصطلحات..... ١١
ح- الدراسات السابقة ١٤
ط- طريقة كتابة الرسالة..... ٢٠
الفصل الثاني : الإطار النظري.....٢١
أ- اللعبة اللغوية ٢١
١- مفهوم اللعبة اللغوية..... ٢١
٢- أهداف اللعبة اللغوية..... ٢٤
٣- أنواع اللعبة في تعليم مهارة الاستماع ٢٥
ب-لعبة *Simon Says* ٢٧
١- مفهوم لعبة *Simon Says* ٢٧
٢- أهداف اللعبة *Simon Says* ٢٩
٣- خطوات اللعبة *Simon Says* ٣٠
٤- مزايا اللعبة *Simon Says* وعيوبها..... ٣١

ج- مهارة الإستماع ٣٣
١- مفهوم مهارة الإستماع ٣٣
٢- أهداف تعليم مهارة الإستماع ٣٦
٣- أهمّية مهارة الإستماع ٣٨
الفصل الثالث : إجراءات البحث الحقلي ٤٠
أ- منهج البحث ٤٠
ب-مجتمع البحث وعينته ٤٢
ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها ٤٤
١- الاختبار ٤٤
٢- الاستبانة ٤٦
د- طريقة تحليل البيانات ٤٧
١- تحليل بيانات الاختبار ٤٧
٢- تحليل بيانات الاستبانة ٥٠
الفصل الرابع : نتائج البحث ومناقشتها ٥٣
أ- عرض البيانات ٥٣

١- لمحة عن ميدان البحث ٥٣
٢- إجراء اللعبة Simon Says لترقية مهارة الاستماع .. ٥٧
ب-تحليل البيانات..... ٦٤
١- تحليل نتائج قدرة الطلبة في مهارة الاستماع ٦٤
٢- تحليل بيانات للاستبانة..... ٧١
ج- تحيق الفروض ٨٣
الفصل الخامس : الخاتمة ٨٥
أ- نتائج البحث..... ٨٥
ب-الإقتراحات ٨٦
المراجع ٨٨
أ- المراجع العربية ٨٨
ب-المراجع الإندونيسية و الإنجليزية..... ٩٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

قائمة الجداول

رقم الجداول : موضوع الجداول

صفحة

الجدول ٣-١ معيار مستوى تحصيل الاستبانة (البيانات الإيجابية)..... ٥١

الجدول ٣-٢ معيار مستوى تحصيل الاستبانة (البيانات السلبية)..... ٥٢

الجدول ٤-١ عدد الطلبة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya .. ٥٤

الجدول ٤-٢ عدد مدرسة اللغة العربية بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya..... ٥٥

الجدول ٤-٣ المرافق العامة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya . ٥٦

الجدول ٤-٤ التوقيت في العملية التجريبية ٥٨

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-٥ عملية التعليم والتعلم باستخدام لعبة Simon Says لترقية مهارة الاستماع (اللقاء الأول) ٥٩

الجدول ٤-٦ عملية التعليم والتعلم باستخدام لعبة Simon Says لترقية مهارة الاستماع (اللقاء الثاني) ٦٢

الجدول ٤-٧ النتائج من الاختبار القبلي والبعدي ٦٥

الجدول ٤-٨ نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) .. ٦٩

الجدول ٤-٩ تحصيل اختبار Wilcoxon ٧٠

الجدول ٤-١٠ نتيجة استجابة الطلبة باستخدام اللعبة في تعلم مهارة الاستماع (البيانات الإيجابية)..... ٧٢

الجدول ٤-١١ نتيجة استجابة الطلبة باستخدام اللعبة في تعلم مهارة الاستماع (البيانات السلبية) ٨٠

قائمة الملحقات

١- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على تعيين المشرفين.

٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشية على القيام بالبحث.

٣-إفادة رئيس المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ أتشية جنوب غربي على إتمام البحث.

٤-ورقة الاستبانة

٥- خطة التعليم

٦- قائمة الاستبانة

٧- الصور الفوتوغرافية

٨- السيرة الذاتية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مستخلص البحث

موضوع البحث : فعالية لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya.

الاسم الكامل : جوت نبيلة الريحان

رقم القيد : ١٩٠٢٠٢٠٢٠

بناء على الملاحظة الأولى في الفصل الثامن (Bilingual) بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya ، وجدت الباحثة أن الطلبة في هذا الفصل يصعبون عند تعلم اللغة العربية وخاصة في تعلم الاستماع ويشعرون بالملل عند التعلم. وذلك بسبب عدم استخدام وسائل التعليم الممتعة. وأما هدفا البحث فهما للتعرف على فعالية استخدام لعبة *Simon Says* لترقية قدرة الطلبة في مهارة الاستماع وللتعرف على استجابة الطلبة باستخدام هذه اللعبة. ومنهج البحث الذي استخدمته الباحثة في هذا البحث هي

طريقة تجريبية بنوع *One Group Pre-test Post-test Design*، وأما أدواتها فهي الاختبار والاستبانة. والنتيجة من هذا البحث فهي أن استخدام لعبة *Simon Says* فعال لترقية قدرة الطلبة في تعلم مهارة الاستماع اعتمادا على نتائج اختبار Wilcoxon ومستوى الدلالة (Sig.) (٠,٠٠٠ < ٠,٠٥). واستجابة الطلبة عن استخدام لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع تحصل على استجابة إيجابية بالنسبة المئوية: ٨٧,٩٣ % > ١٢,٠٧ % أنهم يشعرون بالسرور وترتقي قدرتهم في مهارة الاستماع بوسيلة هذه اللعبة.

الكلمة الأساسية : وسيلة، لعبة *Simon Says*، الاستماع

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRACT

Thesis Title	:	The Effectiveness of Simon Says Game to Improve Students' Listening Ability (Istima') at MTsN 1 Aceh Barat Daya
Researcher	:	Cut Nabilaturraihan
NIM	:	190202020

Based on the results of the researcher's observations of class VIII Bilingual at MTsN 1 Aceh Barat Daya, the researcher found that students in that class still experienced difficulties in learning Arabic, especially in terms of listening (Istima') and feeling bored while learning was taking place. This is caused by the lack of use of learning media which can make the learning atmosphere more active and fun. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using the Simon Says media game to improve students' listening skills and to find out how students responded to the game. In this study the researchers used the One Group Pre-test Post-test Design method with research instruments in the form of tests and questionnaires. The results of the study show that the use of the Simon Says game is effectively used to improve

students' listening skills (Istima') with the result of a significance level of Sig. (2-Wilcoxon Tailed) 0.000 < 0.05. And the responses from the students showed positive results that this game can increase their istima' ability and can also make learning fun.

Keywords: Media, Simon Says Game, Istima'

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Judul Skripsi	:	Efektivitas Permainan *Simon Says* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menyimak (Istima') pada MTsN 1 Aceh Barat Daya.
Peneliti	:	Cut Nabilaturraihan
NIM	:	190202020

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap kelas VIII Bilingual pada MTsN 1 Aceh Barat Daya, peneliti mendapati bahwa siswa siswi pada kelas tersebut masih mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab terlebih lagi dalam hal menyimak (Istima') dan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media permainan *Simon Says* untuk meningkatkan kemampuan siswa menyimak dan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap permainan tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *One Group Pre-test Post-test Design* dengan instrument penelitian berupa tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Simon Says* ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak (Istima') dengan hasil tingkat signifikansi Sig. (2-Wilcoxon Tailed) 0,000 < 0,05. Dan respon dari siswa

menunjukkan hasil yang positif bahwa permainan ini dapat membuat kemampuan istima' mereka lebih meningkat dan juga dapat membuat pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

Kata Kunci : Media, Permainan *Simon Says*, Istima'.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- مشكلة البحث

تعليم اللغة العربية لها أربع مهارات يجب أن يتقنها متعلمو اللغة الأجنبية بما فيها اللغة العربية، وهي مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. الاستماع هو استقبل الأذن الأصوات باهتمام جيد. ومهارة الاستماع هو مهارة أساسية وأول مهارة في تعلم اللغة العربية. وهي قدرة على فهم الكلمات والجمل التي يتحدث بها المخاطب. وهذه المهارة لها أهمية كبيرة، لأنها وسيلة يتصل بها الإنسان في مراحل حياته.[1] وأهداف من مهارة الاستماع في تعلم اللغة العربية منها تعريف الأصوات العربية، تعريف الحركات الطويلة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[1] ريكي أنواري، **تعليم مهارة الاستماع من النظرية السلوكية بمركز ترقية اللغة الأجنبية بيطان بروبولنجو للعام الجامعي ٢٠٢١-٢٠٢٢**، رسالة ماجستير غير منشور، (الجامعة كياهي الحاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية، جمبر، ٢٠٢٢م)، ص. ٣

و القصيرة، تمييز بين الأصوات المتشابهات في النطق وغير ذلك.[٢] لتحقيق هذه الأهداف يمكن للمدرسين أن يستخدمي طرق ومناهج ووسائل بما فيها لعبة لغوية في تعلم اللغة العربية.

اللعبة اللغوية هي لعبة لترقية قدرة الطلبة على المهارات اللغوية أي مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. إذا كانت اللعبة تحصل على السرورا بدون ممارسة المهارات اللغوية، فكانت اللعبة ليست اللعبة اللغوية.[٣] ولذلك، العناصر في اللعبة اللغوية؛ سرورا وتحصل على المهارة. وسيلة اللعبة في التعليم أكثر إثارة

---

[٢] حكمة رحمة، **فعالية استخدام لعبة اللغة الهمس المتسلسل على مهارة الاستماع في اللغة العربية لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٨-٢٠١٩ م**، رسالة ماجستير غير منشور، (الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج ، تولونج أجونج ، ٢٠١٩م)، ص.١٤

[3] Septia Sugiarsih, *Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010), hlm. 5-6

للاهتمام من التعليم العادي.[٤] واللعبة اللغوية لها أنواع كثيرة منها لعبة *Simon Says*.

لعبة *Simon Says* هي اللعبة التي تستخدم لترقية مهارة الاستماع. لعبة *Simon Says* هي من الألعاب المشروطة. في هذه اللعبة لابدّ للاعبين أن يتبعوا الأمر من المدرسة أو الطاب الذي يلعب دور Simon بالشروط المعينة.[٥]

ومن المؤسسات التي تعلّم فيها اللغة العربية وخاصة عن مهارة الاستماع هي MTsN 1 Aceh Barat Daya . بناء على نتائج المقابلة التي قامت بها الباحثة مع المدرسة التي درّست في هذه المدرسة أن تعلم اللغة العربية خاصة في مهارة الاستماع لا يجري جيد. لأن الطلبة يستغرب بهذه اللغة وهم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[4] Nindian Puspa Dewi, Indah Listiowarni, "Implementasi Game Based Learning pada Pembalajaran Bahasa Inggris",*Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, Vol.3 No. 2 (2019), hlm. 124.

[5] Muhammad Agus, dkk, *Permainan Bahasa Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Takalar : Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2021), hlm.21

لايركزون عند التعلم.[٦] ومشكلة موجودة في هذه المدرسة مشكلتان، فهما مشكلة عن معرفة الصوت العربية وتفريقها ومعانها ومشكلة أخرى أنهم لا يركزون عند التعلم.

إن مهارة الاستماع هي المهارة الأساسيّة في تعلم اللغة. مهارة الاستماع هي قدرة في فهم الكلام الذي سمع من شخص آخر. هذه المهارة المهمة لكلّ المتحدّثين، لأنّ كثير من الاتّصال هي اتّصال باللسان. إذن، لا يجوز مهمل هذه المهارة في تعليم اللغة العربيّة.[٧]

في تعلم مهارة الاستماع هناك بعض المستويات فهي معرفة جيدة على قواعد الصوت في اللغة العربية، معرفة على فرق بين

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[٦] نتائج المقابلة عن بعد مع مدرسة أفية في يوم الأحد، ١٥ مارس ٢٠٢٣، الساعة الثامنة ليلا

[7] Erryk Kosbandhono, "Esesmen dan Evaluasi untuk Maharah Istima'", *Jurnal Arabia*, Vol. 5 No. 1 (Januari-Juni 2013), hlm. 2.

الصوتين أو الأصوات و تأثيره في المعنى، وفهم النصوص التي تسمع وغير ذلك.[٨]

باستخدام لعبة *Simon Says* ستجعل الطلبة أكثر تركيزا في التعلم. لأن هذه اللعبة تفيد لارتقاء مهارة استماع الطلبة، وهذه اللعبة تطلب الطلبة أن يكونوا قادرين على الاستماع بعناية إلى ما ينقله المعلم ثم القيام بذلك. و في هذا البحث تريد الباحثة أن تستخدم لعبة *Simon Says* وترج الباحثة أن الطلبة سيستطيعون أن يستمعي جيدا ويفرقي بين الأصوات ويركزي عند التعلم.

كانت الدراسات السابقة التي تبحث عن لعبة *Simon Says* منها دراسة نور العزيزة التي تبحث عن تأثير لعبة *Simon Says* على مهارة الاستماع عند الطلبة في الفصل العاشر بـ MAS Muallimin Medan. والنتيجة من هذا البحث هي أن لعبة *Simon Says* لها تأثير على مهارة استماع الطلبة في الفصل العاشر بـ MAS

[8] Muh. Nidom Hamami, "Assesement dan Evaluasi kemampuan menyimak (Istima') dalam Pembelajaran Bahasa Arab",*Jurnal Turats*, Vol. 5 No. 10 (2023), hlm. 496.

Muallimin Medan.[٩] والدراسة الثانية هي دراسة نور العزّة التي تبحث عن فعالية استخدام لعبة *Simon Says* على سيطرة مفردات الطلبة بـ MTsS Al-Ikhlas Sait Buttu Pamatang Sidamanik. ونتيجتها أن لعبة *Simon Says* فعّال على سيطرة مفردات الطلبة بـ MTsS Al-Ikhlas Sait Buttu Pamatang Sidamanik.[١٠]

بناء على ماسبق عن المشكلة في مهارة الاستماع والنتائج من الدراسات السابقة فتريد الباحثة أن تقوم بالبحث عن استخدام لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة MTsN 1 Aceh Barat Daya.

[9] Nurul Azizah, "The Effect of Simon Says Game towards Students' Listening Comprehension at The Thenth Grade of Senior High School Students of MAS Muallimin Medan", *Skripsi* (UIN Sumatera Utara, Medan, 2020).

[10] Nurul Izzati, "The Effectiveness of Using Simon Says Game towards Students' Vocabulary Mastery at MTsS Al-Ikhlas Sait Buttu Pamatang Sidamanik" , *Skripsi* (UIN Sumatera Utara, Medan, 2018).

ب- سؤالا البحث

وأما سؤالا البحث فهما:

١- هل استخدام لعبة *Simon Says* فعال لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya ؟

٢- كيف استجابة الطلبة باستخدام لعبة *Simon Says* في تعلم الاستماع بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya ؟

ج- هدفا البحث

أما هدفا البحث فهما:

١- التعرف على فعالية استخدام لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢- التعرف على استجابة الطلبة باستخدام لعبة *Simon Says* في تعلم الاستماع بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya .

د- أهمية البحث

ترجو الباحثة أن هذا البحث سينفع للجميع، منها :

١- للطلبة

(١) يستطيع الطلبة أن يفهموا مهارة الاستماع بوسيلة لعبة *Simon Says*.

(٢) يكون الطلبة أن يشعروا بسرورا في تعلم اللغة العربية باستخدام هذه الوسيلة.

٢- للمدرس

(١) لزيادة المراجع الجديدة عن وسائل تعليمية في تعليم اللغة العربية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

(٢) لزيادة المعلومات عن اللعبة اللغوية، و خاصة في تعليم مهارة الاستماع.

٣- للباحثة

(١) لزيادة المعلومات عن استخدام لعبة *Simon Says* في تعليم اللغة العربية خاصة في مهارة الاستماع

(٢) لزيادة الخبرة للباحثة عند تعليم اللغة العربية بوسيلة اللعبة.

هـ- الافتراضات و فروض البحث

أما الافتراضات التي اعتمدتها الباحثة عن هذا البحث هي أن استخدام هذه الوسيلة أي لعبة *Simon Says* يسهل الطلبة في عملية التعليم والتعلم، خاصة في تعليم مهارة الاستماع.

وأما الفرضان عن هذا البحث، كما يلي :

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١. الفرض البديل (Ha) : إن استخدام لعبة *Simon Says* فعال لترقية مهارة الاستماع.

٢. الفرض الصفري (H0) : إن استخدام لعبة *Simon Says* غير فعال لترقية مهارة الاستماع.

و- حدود البحث

تكون حدود من هذا البحث من الموضوعي والمكاني والزماني .

١. الحد الموضوعي : ستبحث الباحثة هذا البحث تحت الموضوع "فعالية لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة MTsN 1 Aceh Barat Daya".

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢. الحد المكاني : تقوم الباحثة بهذا البحث بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya.

٣. الحد الزماني : ستبحث الباحثة هذا البحث في السنة الدراسة ٢٠٢٣-٢٠٢٤م.

ز- معاني المصطلحات

الموضوع لهذا البحث "فعالية لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة MTsN 1 Aceh Barat Daya" وتريد الباحثة أن تشرح معاني المصطلحات من الكلمات التي تكون في هذا الموضوع ليفهم القارؤون المعاني التي تقصد بها الباحثة، والمصطلحات هي :

١- لعبة *Simon Says*

كلمة اللعبة مفرد وجمعها الألعاب مصدر من لعب- يلعب-لعبًا. معنى اللعبة لغة اللّذة أو التنزه.[١١] أما معنى اللعبة

---

[١١] مؤسسة دار المشرق، **المنجد في اللغة والإعلام، الطبقة التاسعة والثلاثون**، (بيروت : رياض الصلح، ٢٠٠٢)، ص. ٧٢٣

اصطلاحا هي نوع من تعليم اللغة يعطى مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية.[١٢] واللعبة التي تقصد بها الباحثة هي اللعبة التعليمية أي اللعبة التي يلعب الطلبة عند تعلم المادة.

لعبة *Simon says* هي اللعبة من الألعاب المشروطة. في هذه اللعبة لابد للاعبين أن يتّبعي الأمر من المدرس بالشروط المعيّنة نحو الأمر الذي يبدأ بالجملة " Simon says أو قال Simon أو أمر Simon" وغير ذالك. ولكن إذ الأمر لا يبدأ بهذه الجمل، فلا يجوز أن يتبعها.[١٣]

واستخدام لعبة *Simon Says* يمكن أن يحسن فهم الاستماع. لأن في هذه اللعبة نستمع إلى الأوامر ثم نقوم به. هذه اللعبة تعطي فرصة للطلبة في تعلم اللغة الممتعة ويمارس الطلبة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[١٢] محمد إسماعيل صيني، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبيّة مع أمثلة في تعليم العربية لغير الناطقينبها**، (الرياض : دار المريح)

[13] Muhammad Agus, dkk … hlm.21

استخدام اللغة مرارا وتكرارا. يساعد الطلبة بهذه اللعبة على فهم اللغة وتذكيرها ثم استخدامها.[١٤]

٢- مهارة الاستماع

المهارة لغة من كلمة مهر- يمهر- مهرا — ومهورا ومهرا ومهارة، بمعنى حذق،[١٥] ومعناها إجادة وإتقان. ورجل ماهر أي حاذق ومتقن. ومهرة في العلم وغيره (يمهر) بفتحتين (مهورًا) و (مهارة) فهو (ماهر) أي حاذق عالم بذلك. و (مهر) في صناعته و (مهار بها) و (مهرها) أتقنه معرفة.[١٦] وباصطلاحا، الاستماع يعني استقبال الأذن للأصوات مع الانتباه لها والاهتمام فيها

---

[14] Ita Maisita Yusman, "Improving Student's Listening Skill by Using Simon Says Game", *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Jember, Jember, 2017), hlm.3.

[١٥] أمليا كرتيكا، **وسيلة الغنى العربي Coco Melon واستعمالها في مهارة الاستماع بـ TPA Darul Falah Gp.Pineung Banda Aceh**، رسالة ماجستير غير منشور، (الجامعة الرانير الإسلامية الحكومية، بند أتشيه، ٢٠٢٢م)، ص.١٢.

[١٦] دخيل بن عبد الله، **المهارات الإجتماعية: المفهوم والوحدات و المحتددات**، (الرياض : مكتبة العبيكان)، ٢٠١٤ م /١٤٣٥ هـ.

والتفكير على معانها أو يترجي في النهاية إلى فهمها والاستفادة منها.[١٧]

والاستماع الذي تقصده الباحثة هو احدى المهارات في تعليم اللغة العربية، والاستماع يحتاج إلى اهتمام جيد في السماع أو اسقبال الأصوات، كي تعرف الطلبة حرفها وكلمتها وجملتها ومعناها. وستعرف الطلبة المقصد من المتكلم.

ح- الدراسات السابقة

كانت الدراسات السابقة تساعد الباحثة على مقارنة بين بحث السابق والحالي و لتبحث الباحثة شيئا مختلفا في بحث الأخرى ببحثه، و الدراسات السابقة فهي كما يلى:

AR-RANIRY

[١٧] ارحام حبيب، **استخدام وسيلة الأغاني العربية لترقية مهارة الاستماع (دراسة تجريبية بـ MAN 1 Banda Aceh)**، رسالة ماجستير غير منشور، (الجامعة الرانير الإسلامية الحكومية، بند أتشيه، ٢٠١٧م)، ص. ٢

١. دراسة نور العزّة ٢٠١٨ [١٨]

هذه البحث يهدف إلى التعرف على قدرة الطلبة في اتقان المفردات بوسيلة لعبة Simon Says، والتعرف على فعالية تطبيق لعبة Simon Says لترقية قدرة الطلبة على سيطرة مفردات اللغة الإنجليزية.

والمنهج الذي تستخدم الباحثة في هذا البحث فهو منهج تجربي بتصميم الذي يسمى بـ *Quasi Eksperimental Design* . في هذا البحث تستعمل الباحثة الفصلين، أي فصل تجربي و فصل .أما نتيجته يعني لعبة *Simon Says* فعالية لترقية قدرة الطلبة في اتقان المفردات.

والعلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية يعني هذه الدراستان تبحثان عن فعالية لعبة *Simon Says* في تعليم اللغة العربية. وفروقها: استعملت الباحثة في الدراسة السابقة منهج

[18] Nurul Izzati, … hlm 32-34

البحث بالتصميم *Quasi Eksperimental Design*. أما في والدراسة الحالية استعملت الباحثة منهج البحث بالتصميم *Pre-Experimental Design*. والدراسة السابقة تستخدم الباحثة هذه اللعبة لترقية قدرة الطلبة في إتقان مفردات بـ MTsS Al-Ikhlas Sait Buttu Pamatang Sidamanik ، أما في الدراسة الحالية تهدف الباحثة لترقية مهارة الاستماع عند طلبة MTsN 1 Aceh Barat Daya.

٢. دراسة نور العزيزة ٢٠٢٠[١٩]

تهدف الباحثة في هذ البحث أن تعرف تأثير استخدام لعبة *Simon Says* على فهم الطلبة عند تعلم مهارة الاستماع في اللغة الإنجليزية.

والمنهج التجريبي هو منهج الذي تستخدم الباحثة في هذ البحث. أما تصميمه فهو شبه تجريبي أو ما يقال بـ *Quasi*

[19] Nurul Azizah, … hlm. 19

Eksperimental Design. والنتيجة من هذ البحث يعني لعبة *Simon Says* مؤثّرا على فهم مهارة الاستماع عند الطلبة في الصف الأول بـ MAS Muallimin Medan.

العلاقة بين الدراسة السابقة و الدراسة الحالية هي كلاهما بحثتا عن استخدام اللعبة *Simon Says* في تعليم المهارة الاستماع. وأما الفرق بينهما فهو في موقع البحث و منهج البحث. في الدراسة السابقة وقعت الباحثة البحث بMAS Muallimin Medan . والدراسة الحالية موقعها في MTsN 1 Aceh Barat Daya. استعملت الباحثة في الدراسة السابقة منهج البحث بالتصميم *Quasi Eksperimental Design*. أما في والدراسة الحالية استعملت الباحثة منهج البحث بالتصميم *Pre-Experimental Design*.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٣. دراسة الفاتح الدين أناس ٢٠١٨ [٢٠]

هذا البحث يهدف إلى التعرف على استجابة الطلبة في تطبيق الطريقة السمعية الشفهية بالألعاب اللغوية في تعليم الاستماع و التعرف على فعالية استخدام الطريقة السمعية الشفهية بالألعاب اللغوية لرتقية قدرة الطلبة في Man Blangpidie على مهارة الاستماع.

أما المنهج الذي يستخدم الباحث فهو منهج تجربي بتصميم الذي يسمى بـ "*One Group Pre-test Post-test Design*". والنتيجة من هذا البحث يعني: من ورقة الاستجابة عرف أن استخدام هذه الوسيلة الإيجابية، و قد حصل الباحث أن استخدام الطريقة السمعية الشفهية بالألعاب اللغوية فعالية لترقية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٢٠] الفاتح الدين أناس، **استخدام الطريقة السمعية الشفهية بأللعاب اللغوية في ترقية الطلبة على مهارة الاستماع (دراسة تجريبية MAN BLANGPIDIE)**، رسالة ماجستير غَير منشور، (جامعة الرانِيري الإسالمية الحكومية، بندا أتشية، ٢٠١٨م.)

التحصيل الدراسي عند الطلبة على مهارة الاستماع بـ Man Blangpidie.

والعلاقة بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية فهي هذه الدراستان تبحثان عن الألعاب التي يستخدم في تعليم مهارة الاستماع، وهما متساوي فيي منهج البحث فهي التصميمات التمهيدية بشكل *One Group Pre-test Post-test Design*. أما فروق بينهما: الدراسة السابقة تبحث عن استخدام الطريقة السمعية الشفهية بالألعاب اللغوية وتهدف إلى ترقية قدرة الطلبة Man Blangpidie على مهارة الاستماع، والدراسة الحالية تبحث عن فعالية لعبة *Simon Says* التي تهدف إلى ترقية مهارة الاستماع عند طلبة MTsN 1 Aceh Barat Daya . في الدراسة السابقة لا يذكر اسم اللعبة خاصة، أما الدراسة الحالية فيذكر أن اللعبة التي ستستخدمها فهي لعبة *Simon Says*.

ط- طريقة كتابة الرسالة

وأما طريقة كتابة هذه الرسالة فاعتمدت الباحثة على دليل كتابة الرسالة العلمية لكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتاب :

"Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah & Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh 2016."

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الثاني

الإطار النظري

أ- اللعبة اللغوية

١- مفهوم اللعبة اللغوية

كلمة اللعبة لغة مشتق من الكلمة "لعب" أي عمل لسرور القلب، التي تستطيع أن تعمل بالألة أو بغير الوسيلة. كلمة اللعبة اصطلاحا لها معان كثيرة من العلماء، منها: جود، يعرف جود أن اللعب هو نشاط موجه أو غير موجه، ويؤديه الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية. ويستغله بعضهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العقلية والوجدانية، وإنه يسغل طاقة الجسم الحركة والذهنية، ويتصف بالسرعة. ويذكر أيضا تعريف اللعبة من كاليوس (Caillois)، أن اللعبة هي نشاطة يمارس بدون قهر، ويؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل.[٢١]

---

[٢١] محمد علي الصويركي، **الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية**، (عمان : دار الكندي)، ٢٠٠٥، ص.١٦

بناء على التعريفات السابقات وجدت الباحثة الخصائص العامة للعبة التي وجدتها في كل تعريف اللعبة وهي : النشاط، والحركة والمتعة والسرور.

وأما اللعبة اللغوية بمعنى عملية في فهم اللغة التي لعبها الطلاب لتحصل على أهداف تعلم اللغة. عرّف عبد العزيز أن اللعبة اللغوية هي التي لها بداية محددة، ولها أيضا نقطة نهاية، وتحكمها القواعد النظم. وهي وسيلة ممتعة ليدرب الطلاب على عناصر اللغة، وتوفر الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة.[٢٢]

اللعبة اللغوية هي من وسائل تعلم اللغة. اللعبة اللغوية ليس من العملية لسرور فقط. ولكن اللعبة اللغوية تدخل إلى التعليم و التدريس التي تعطي الفرصة للطلاب ليطبّق قدرتهم في اللغة العربية. [٢٣]واللعبة اللغوية هي وسائل تعليمية تستخدم في تعليم اللغة

---

[٢٢] محمد علي الصويركي، **الألعاب اللغوية** ... ص.٢٧

[23] Ahmad Arifin, "Peranan Permainan Bahasa dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro", *Jurnal An Nabighoh*, Vol 19 No 02 (2017), hlm. 307

ضمن قواعد وتعليمات معينة، يدبر المعلم اللعبة طلبته عليها لتحقيق الأهداف التربوية المختلفة.

اللعبة اللغوية هي وسيلة معينة تستخدم في تعليم مهارات اللغة وتعلمها، وتكون مبنية على الخطة الواضحة التي تركز على الأسس العلمية. وتؤدي دورا مهما في عرض المهارات والمفاهيم الأسسية، ونقلها وتبسيطها وربطها بالحياة، إذا تعطي عملية التعليم معنى حقيقيا يؤدي إلى تحقيق الأهداف المنشودة.[٢٤]

إذن، اللعبة اللغوية هي اللعبة التي يؤديها لتحصيل على أهداف تعليمية بما فيها المهارات اللغوية بطريقة ممتعة. وهذه هي الشرطان في اللعبة اللغوية؛ تحصل على السرور وتحقيق على الأهداف التعليمية والمهارات اللغوية.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٢٤] محمد علي الصويركي، **الألعاب اللغوية** ... ص. ٢٧-٢٨

٢- أهداف اللعبة اللغوية

أما الأهداف من اللعبة اللغوية كما يلي :

اللعبة اللغوية هي عملية ممتعة ومسرّة التي تساعد لترقية على مهارات اللغة أي مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. كل اللعبة اللغوية التي يقوم بها المدرس لابد أن تساعد تحقيق أهداف التعلم. تستخدم اللعبة كوسيلة لتحقيق أهداف التعليم بطريقة مسرورة. التفاعل بين اللعبة والتعلم تعطي خبرة مهمة جدا للطلبة عند التعلم.[٢٥]

إذن، التعلم باللعبة اللغوية هي عملية التي فيها عنصرين، هما السرور والممارسة على أربع مهارات في تعليم اللغة، أي مهارة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[25]Apri Damai Sagita Krissadi, dkk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*, (Bekasi: Media Maxima, 2018), hlm.85-86

٣- أنواع اللعبة في تعليم مهارة الاستماع

اللعبة التي تستخدم في تعليم مهارة الاستماع كثيرة، وبعضها كمايلي:

١) الأسرار المتسلسلة

الأسرار المتسلسلة هي اللعبة التي فيها إسرار بين المدرس والطلبة. يسر المدرس جملة واحدة إلى طالب واحد، ويسلسل هذا الطالب إلى طالب آخر الذي بعده حتى إلى آخر الدور. ثم يسئل المدرس إلى الطالب في الدور الآخر ما هي الجملة. هل يستمعها الطلبة جيدا أم لا، وهل الجملة التي يستمعها صحيحا أو خطيءا. يمارس الطلبة بهذه اللعبة استماعا للكلام الذي أسر إليه، ويمارس أيضا إلى مهارة الكلام عند التكلم. لعبة الأسرار المتسلسلة سيسهل الطلبة على الاستماع ويركز إلى المفردات أو الجملة التي منطوق بها.[٢٦]

[26] Nasir Salasa, Hasan Syaiful Rizal,"Penerapan Permainan al-Asrar al-Mutasalsilah Dalam Pembelajaran Maharah Istima'di SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol", *Jurnal Yudharta*, Vol.13 No.1 (Juni 2022), hlm. 68.

٢) الكراسي المرقّمة

يستخدم هذه اللعبة لترقية مهارة الاستماع. وأما خطوات من هذه اللعبة فهي: إذا كان إثنا عشر طلبا، ذكر أحدهم رقما بين رقم واحد حتى إثنا عشر بالعربية، نحو ذكر "سبعة (٧)" فالطالب الذي في الكرسي السابع لابد أن يذكر رقم الآخر بين واحد حتى إثنا عشر. إذا ذكر الطالب رقمه أو تأخر عند ذكر الرقم، فلابد له أن ينتقل إلى الكرسي الأخير. وبذلك انتقل كل الطلبة التي في يمينه (طالب مخطئ) إلى كرسي في يسيرهم (طلبة آخر). [٢٧]

هذه هي اللعبتان من الألعاب التي تستخدم في تعليم مهارة الاستماع. ولكن تجد الباحثة اللعبة الأخرى في مهارة الاستماع

[27] Asnul Uliyah, Zakiyah Isnawati,"Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah*, Vol.7 No.1 (2019), hlm. 42.

فهي اللعبة *Simon says*. هذه هي اللعبة التي ستبحث الباحثة في هذا البحث.

ب- لعبة *Simon Says*

١- مفهوم لعبة *Simon Says*

لعبة *Simon says* هي اللعبة من الألعاب المشروطة. في هذه اللعبة لابد على اللاعبين أن يتّبعوا الأمر من المدرس بالشروط المعيّنة نحو الأمر الذي يبدأ بالجملة "*Simon says* " أو قال Simon أو أمر Simon" وغير ذالك. ولكن إذ كان الأمر لا يبدأ بهذه الجمل، فلا يجوز أن يتبعه.[٢٨]

في كتاب *Cooperative Games and Sports* يقال أنّ في هذه اللعبة يقوم أحد الطلبة التي تسمى بـ *Simon* أمام الطلبة الآخر ليلعب اللعبة بالأمر الذي يبدأ بالكلمة "*Simon says do this*"[٢٩]

---

[28] Muhammad Agus, dkk, *Permainan Bahasa Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Takalar : Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2021), hlm.21

[29] Terry Orlick, *Cooperative Game and Sports*, (United States : Human Kinetics, 2006), hlm.23

أو بالعربية " قال سيمون، افعل هذا! "، كما قالت الباحثة قبل هذا.

اللعبة *Simon says* باللغة العربية نترجم بـ"قال سيمون"، هي اللعبة التي تستخدم في تعلم اللغة، أي لغة عربية. هذه اللعبة يقوم بإتباع الأمر من *Simon* أو من المدرس والطالب الذي يلعب دور *Simon*. هذه اللعبة نوع من الألعاب المشروطة، لأن، يجب للطلبة أن يتبعوا الأمر الذي يبدأ بالكلمة " *Simon says* ". إذا ذكر الأمر بدون هذه الكلمة، فهذا الأمر ممنوع إتباعه، هذا هو الشرط. هذه اللعبة تمارس مهارتين في إجراءها، مهارة الكلام لسيمون (*Simon*) ومهارة الاستماع للآخرين. ولكن في هذا البحث تركّز الباحثة في مهارة الاستماع.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢- أهداف لعبة *Simon Says*

وأهداف من هذه اللعبة هي لممارسة مهارة الاستماع. مادة التي سيستخدم في هذه اللعبة هي كلام الأمر الذي ينطق اللاعب. قال Steven J. Molinsky and Bill Bliss لعبة *Simon says* هي طريقة لتعليم الحروف الجارة والأسلوب الإضافي بالإجابة الجسدية التي تكون من الأمر الذي تتبعه الطلبة وكان الأمر لابد أن يبدأ بالجملة "*Simon says* أو قال سيمون".[٣٠]

في الحقيقة لعبة *Simon says* يحتاج إلى مهارتين هما مهارة الكلام والاستماع. مهارة الاستماع عند اللاعب أو Simon ومهارة الاستماع عند الطلبة التي يستمعون ويتبعون الأمر[٣١]. وبذالك نعلم أن هذه اللعبة سينفع إلى مهارة الكلام ومهارة استماع الطلبة.

---

[30] Nurul Izzati, "The Effectiveness of Using Simon Says Game towards Students' Vocabulary Mastery at MTsS Al-Ikhlas Sait Buttu Pamatang Sidamanik" , *Skripsi* (UIN Sumatera Utara, Medan, 2018), hlm. 23-24

[31] Nurul Azizah,"The Effect of Simon Says Game towards Students' Listening Comprehension at The Thenth Grade of Senior High School Students of MAS Muallimin Medan", *Skripsi* (UIN Sumatera Utara, Medan, 2020), hlm. 16

بهذه اللعبة مرس المدرس الطلبة أن يركزوا فكرهم عند تعلم اللغة ويركزوا سمعهم عند استماع اللغة.

٣- خطوات اللعبة *Simon Says*

من خطوات هذه اللعبة يعني:

١. يقوم المدرس أمام الفصل وسيلعب ك Simon
٢. يبيّن عن نظام لعبة *Simon Says* أي كل كلمة الأمر التي ذكرها ويبدأ الأمر بالكلمة *Simon Says* ، فلابد على اتباع الأمر. وإذا كان الأمر بدون الكلمة *Simon Says* في بدايته، فلابد أن لا يتبعوا الأمر.
٣. لابد على المدرس أن يبادل كلمة الأمر بسرعة وواضحة.
٤. يعطي الفرصة لطالب الذي يريد و يمكن أن يكون Simon.

٥. ولكن إذا كان Simon (الطالب) وقع في الحيرة عن كلمة الأمر، فيجوز للمدرس أن يساعد Simon في إعطاء الأمر.[٣٢]

هذه هي الخطوات في تعلم اللغة بوسيلة لعبة *Simon Says*. ووجدت الباحثة من مراجع الآخر يذكر إذا يخطأ الطلبة في هذه اللعبة فلابأس، يجوز لهم أن يعود إلى اللعبة، لأن اللعبة سيمرّس الطلبة على مهارة استماعهم.

٤- مزايا اللعبة *Simon Says* وعيوبها

المزايا من هذه اللعبة يعني :

١. لعبة *Simon Says* هي وسيلة من وسائل في تعليم وتعلم اللغة التي تجعل الطلبة أكثر نشاطا في التعلم.

[32] Nurul Izzati, … hlm. 26

٢. يعطي الطلبة فرصة ليظهر قدرتهم بهذه اللعبة.

٣. حصل الطلبة على مفردات جديدة.

٤. لعبة *Simon Says* يمارس الطلبة أن يركز في استماع كل الكلمة التي يعطي إليهم.

٥. لعبة *Simon Says* تسهّل الطلبة في تعليم الاستماع والكلام.

العيوب من هذه اللعبة يعني :

العيوب اللعبة *Simon Says* هي من عملية المدرس. يجب على المدرس أن يسرّع كل شيء في هذه اللعبة. لابد أن يتذكر كل كلمات الأمر التي سيعطيها في اللعبة ويؤكد المدرس الطلبة أن يتبعوا الأمر في وقة معينة فقط.[٣٣]

[33] Siti Aisha, "Simon Says Game to Improve Student's Speaking Skill at Second Grade of MTs Zainul Hasan Genggong", *Skripsi* (Universitas Islam Negeri KIai Haji Achmad Siddiq, Jember, 2021), hlm. 39

لعبة *Simon Says* لها العيوب كما ذكرت الباحثة سابقا. ولكن ليست فيها مشكلة، نستطيع أن نستفيد منها أي مزايا من هذه اللعبة نحو تنشّط الطلبة في التعلم، تجعلهم مسرورا و يستطيعون أن يمارسوا قدرتهم في مهارة الاستماع. وبهذه المازية ترج الباحثة أن اللعبة *Simon Says* فاعل استخدامها في تعلم مهارة الاستماع.

ج- مهارة الإستماع

١- مفهوم مهارة الإستماع

المهارة لغة من كلمة مهر- يمهر- مهرا – ومهورا ومهرا و مهارة، بمعنى حذق،[٣٤] ومعناها أيضا إجادة و إتقان. وباصطلاحا، الاستماع يعني استقبال الأذن للأصوات مع الانتباه

---

[٣٤] أمليا كرتيكا، **وسيلة الغنى العربي Coco Melon واستعمالها في مهارة الاستماع بـ TPA Darul Falah Gp.Pineung Banda Aceh**، رسالة ماجستير غير منشور، (الجامعة الرانير الإسلامية الحكومية، بند أتشيه، ٢٠٢٢م)، ص.١٢.

لها والاهتمام فيها والتفكير على معانها أو يترجي في النهاية إلى فهمها والاستفادة منها.[٣٥]

مهارة الاستماع هي مهارة من المهارات اللغوية وهي مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. وهذه هي مهارة مهمة وأساسية في تعلم اللغة الأجنبية أي لغة عربية.لأن أول حاسة الإنسان التي عاملا هي الأذن أي السماع. والإنسان يستمعون إلى والديهم من أقوالهم قبل أن يتكلموا. عند فهم مفهوم الاستماع يجب علينا أن نفرق بين السماع والاستماع والانصات كمايلي: السماع هو استقبال الأذن للأصوات التي سُمع بدون الاهتمام بها و بدون التفكير. السماع هو غير عملية مقصودية ولكن عملية تلقائية. وأما الاستماع هو استقبال الأذن للأصوات باهتمام جيد وتفكير ما معانها لحصول الفهم الجيد ويفهم

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[٣٥] ارحام حبيب، **استخدام وسيلة الأغاني العربية لترقية مهارة الاستماع (دراسة تجريبية بـ MAN 1 Banda Aceh)**، رسالة ماجستير غير منشور، (الجامعة الرانير الإسلامية الحكومية، بند أتشيه، ٢٠١٧م)، ص. ٢

ماالمقصدها.[٣٦] والإنصات يعني استماع إلى الكلام بالسكوت وبالتركيز أكثر من الاستماع.[٣٧] المثال من السماع نسمع أصوات الطيور تطايرا، نسمعها بدون اهتمام. والمثال من الاستماع نستمع الأستاذ شرح الدرس أمام الفصل، لابد علينا أن نستمعه بالاهتمام كي نفهم ما مقصوده، والمثال من الإنصات نستمع إلى قرأة القرآن الذي يجب علينا أن ننصت لقرأة القرآن، كما قال الله في كتابه الكريم "وَإِذَا قُرِئَ ٱلْقُرْءَانُ فَٱسْتَمِعُواْ لَهُۥ وَأَنصِتُواْ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ" [٣٨] وهذه هي الفروق بين السماع والاستماع والإنصات.

إذن، مهارة الاستماع هي مهارة مهمة في تعليم اللغة العربية التي تحتاج إلى اهتمام جيد وتركيز الفكر في الاستماع أو في

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٣٦] ارحام حبيب، **استخدام وسيلة الأغاني** ... ص. ١٩

[37] Hasan,"Keterampilan Mengajar Bahasa Arab Materi Istima Menggunakan Media Lagu", *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol.15 No.28 (Oktober 2017), hlm. 44.

[٣٨] سورة الأعراف :٧ (٢٠٤)

اسقبال الأصوات، كي يعرف الطلبة حرفها وكلماتها وجملها ومعانها حتى سيعرف الطلبة المقصد من المتكلم.

٢- أهداف تعليم مهارة الإستماع

تعليم مهارة الإستماع يهدف إلى ممارسة التركيز إلى قولا واحد. إذا نستمع شيأ جيدا، سنعرف حرفه، حركته و نفهم معنه أو سنعرف ما المقصود من القول. وقد بحث سلمان سالم المالكي في كتابه مهارات الاستماع عن أهداف من مهارة الاستماع في تعليم اللغة الأجنبية، وأهدافها كمايلي :

١- مساعدة الطلاب لفهم متحدث اللغة (في هذا البحث هي اللغة العربية) الأصليين في مواقف مختلفة.

٢- يعرف الطلبة بالتعبيرات الصوتية الناتجة عن اللهجة أو الاختصار أو الحذف.

AR-RANIRY

٣- يعرف الطلبة على فهم متحدثي اللغة (العربية) بالسرعة الطبيعية أثناء الكلام.

٤- مساعدة الطلاب في تمييز الاختلافات الصوتية الناتجة عن الاختلافات الثقافية أو القومية.[٣٩]

وهناك أهداف أخرى و هي:

١- تنمية قدرة الطلبة على مهارة الاستماع الجيّد وتقسيم الأفكار.

٢- تدريب الطلبة على استخلص النتائج والتنبؤ بآخر النص.

٣- اكتساب الطلبة القدرة على التخيل والتذوّق.

٤- يستفد الطلبة عن تلك المادة المسموع.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٣٩] سلمان سالم المالكي، **مهارات الاستماع، سلمان سالم سالم المالكي، ٢٠٢٢**، ص. ٢

٥- تدريب على تفريق بين التشابه و الاختلاف في الكلام؛ بداية الأصوات ووسطها والآخِرها. [٤٠]

وأهداف مهارة الاستماع التي تريد الباحثة تحقيقها فهي:

١- تنمية قدرة الطلبة على تركيز سمعهم عند التعليم

٢- تنمية قدرة الطلبة على تعيين الأصوات والحروف العربية

٣- تنمية قدرة الطلبة على تفريق بين الحرفين المتقاربين أو أكثر.

٣- أهمّية مهارة الإستماع

فالاستماع أهمية كبيرة في الحياة الإجتماعية بشكل عام فهو يساعد على إثراء حصيلة المستمع من مفردات وتركيبات والاستماع وسيلة ناجحة في تعليم الأطفال القراءة والكتابة

[٤٠] ارحام حبيب، **استخدام وسيلة الأغاني** ... ص. ٢١

والحديث الصحيح سواء في اللغة العربية أو اللغات الأخرى كما أن إتقان الاستماع يعد علامات رقي الأمة وتقدمها.[٤١]

وتظهر أهمية الاستماع في المحاضرات والندوات أو في استماع إلى المعلومات التي لابد لنا أن نعتمد على نفسنا في فهم مادتها أو كلامها. هذه هي أهمية من مهارة الاستماع، فلذالك نمارس الاستماع أولا قبل أن نمارس المهاراة الأخرى.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٤١] إيك سفرينتي، **تطوير تعليم مهارة الاستماع بطريقة التكرار والتمييز على أساس مدخل *Pedagogi* والطريقة السمعية الشفهية لطلاب الصف الثاني بـ MTsN 4 Bireun**، رسالة ماجستير غير منشور، (الجامعة الرانير الإسلامية الحكومية، بند أتشيه، ٢٠٢٢م)، ص.٣٤-٣٥

الفصل الثالث

إجراءات البحث الحقلي

أ- منهج البحث

منهج الذي تستخدم الباحثة في هذا البحث هو المنهج التجربي. وهو منهج الذي يستخدم ليبحث على التأثير التجربة المعيّنة.[٤٢] وبهذا المنهج تعرف الباحثة عن تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع، أي تأثير اللعبة *Simon Says* على مهارة استماع الطلبة.

المنهج التجربي له أربع تصميمات، وهو التصميم التمهيدي (*Pre-Experimental Design*) والتصميم التجريبي (*True-Experimental Design*) والتصميم العامل (*Factorial Experimental Design*) وتصميم الشبه التجريبي (*Quazi*

[42] Zaenal Arifin,"Metodologi Penelitian Pendidikan", *Jurnal Al-Hikmah Way Kanan*, Vol.1 No.1 (2020), hlm.3

Experimental Design).[٤٣] والتصميم الذي تختار الباحثة هي التصميم التمهيدي أو *Pre-Experimental Design* هو تصميم البحث الذي تقوم به الباحثة على مجموعة واحدة بدون مقارن.[٤٤]

والتصميم التمهيدي ينقسم إلى ثلاثة أقسام؛ التصميم الأول *One Shot Case Study*، التصميم الثاني *One Group Pretest-Posttest Design* والتصميم الثالث *Static Group Comparison Design*.[٤٥]

---

[٤٣] عين المرضية، **استخدام طريقة " live in " بصور لتعزيز كفاءة المحادثة (دراسة تجريبية بمعهد إنسان قرآن Aneuk Batee Aceh Besar)**، رسالة ماجستير غير منشور، (جامعة الرانيري الإسالمية الحكومية، بندا أتشية، ٢٠١٩ م)، ص. ٢٩-٣٠

[44] Rohmani Nur Indah, *Desain Penelitian Eksperimental Kebahasaan*, (Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2017), hlm.2

[٤٥] إيما براتوي، **فعالية لعبة " Treasure Hunt " لرتقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـMTsN 3 Aceh Besar** ، رسالة ماجستير غير منشور ، (جامعة الرانيري الإسالمية الحكومية، بندا أتشية، ٢٠٢٢ م)، ص. ٤٥

وتختار الباحثة في هذا البحث التصميم الثاني *One Design Group Pretest-Posttest* الذي يحتاج إلى فصل واحد. تجري الباحثة التجربة وتأتي الاختبار قبلها والاختبار بعدها كي تعلم النتيجة. وهذا التصميم يأخذ الشكل التالي :

ت خ١ X خ٢

التفصيل :

ت : المجموعة التجريبية

خ١ : الاختبار القبلي

X : المعالجة التجريبية

خ٢ : الاختبار البعدي

ب- مجتمع البحث وعينته

أخذت الباحثة المجتمع لهذا البحث هم جميع الطلبة في الفصل الثّامن أو الفصل الثاني للمرحلة الثانوية بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya وعددهم ١٧٦ طالب يكونون من ٧١ طالبا و ١٠٥

طالباتا. كان الفصول في هذه المدرسة تنقسم إلى أربعة أقسام، فهي فصل: Billingual, Bina Prestasi, Tahfizh dan Agama Sosial.

والعينة في هذ البحث هم الطلبة في الفصل الثّامن Billingual وعددهم ٣١ طالبا (١٣ طالبا و ١٨ طالباتا). واختارت الباحثة هذا الفصل لأنه فصل ثنائي اللغة أما نقال بـ Bilingual. الطلبة في هذا الفصل هم الذي تحصلوا على النتيجة الجيدة في مادة اللغتين. ولكن، قد يكون الطلبة لا يركزون في تعلم اللغة العربية، خاصة في تعلم مهارة الاستماع. ولذالك اختارت الباحثة هذا الفصل.

واعتمدت الباحثة في اختيار العينة لهذا البحث على الطريقة العمدية (*Purposive Sampling*). هذه الطريقة يسمى بالطريقة المقصودة أي اختيار العينة بناء على معرفة الباحثة. تختار الباحثة العينة المناسبة وتعطي المعلومات المطلوبة لهذا البحث.[٤٦]

[46] I Ketut Tangking Widarsa, dkk, *Metode Sampling Penelitian Kedokteran dan Kesehatan*, (Bali : Baswara Press, 2022), hlm.52-53

ج- طريقة جمع البيانات وأدواتها

أما طريقة جمع البيانات التي تستخدمها الباحثة في هذا البحث فهي كما يلي :

١- الاختبار

الاختبار هو احدى الأدوات لجمع المعلومات التي يحتاج إليها لإجابة الأسئلة البحث أو اختبار فروضة.[٤٧] تستخدم الباحثة هذه الطريقة لتعلم على حصول أو نتيجة الطلبة في التعلم أي في تعلم مهارة الاستماع بوسيلة لعبة *Simon Says* . ولذلك تقوم الباحثة باختبارين كما يلي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[٤٧] رحمي حياتي، **فعالية الطريقة الإنتقائية بالوسائل السمعية البصرية لترقية قدرة التلاميذ على المحادثة بـ MTsN أتشيه الغربية الجنوبية**، رسالة، (الجامعة الرانير الإسلامية الحكومية، بند أتشيه، ٢٠١٩ م)، ص.١٩.

أ- الاختبار القبلي **(Pretest)** : الاختبار الذي تُأتى لالطلبة قبل إجراء التجربة، وأهدافه لتحديد مستوى التحصيل الدراسي الطلبة.

ب- الاختبار البعدي **(Post-test)** : الاختبار الذي تُأتى لالطلبة بعد إجراء التجربة، وأهدافه لتحديد مستوى التحصيل الدراسي الطلبة بعد إجراء التجربة لقياس الأثر الذي أحداثه تطبيق المتغير المستقل على المتغير التابع،[٤٨] أي لعبة Simon Says على تعلم مهارة الاستماع.

وأما الأسئلة التي تعطي الباحثة في هذا الاختبار هي الاختبار الموضوعي، وعدده خمسة عشر سؤالا لكل الاختبار، أي

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[٤٨] الفاتح الدين أناس، **استخدام الطريقة السمعية الشفهية بأللعاب اللغوية في ترقية الطلبة على مهارة اإلستماع (دراسة تجريبية MAN BLANGPIDIE)**، رسالة ماجستير غَير منشور، (جامعة الرانِيري الإسالمية الحكومية، بندا أتشية، ٢٠١٨م.)، ص. ٢٦

الاختبار القبلي خمسة عشر سؤالا والاختبار البعدي خمسة عشر سؤالا.

٢- الاستبانة

الاستبانة هي إحدى من الأدوات لجمع المعلومات، وهي التي تحتوي على مجموعة من الأسئلة أو العبارات المكتوبة مزودة بإجابتها أو الأراء المحتملة و يطلب من المجيب أي الطلبة عليها الإشارة إلى ما يراه مهمها أو ما ينطق عليه منها أو يعتمد أنه هو الإجابة الصحيحة.[٤٩]

والاستبانة التي تستخدمها الباحثة هي الاستبانة المغلقة التي وجد فيها اختيار الإجابة. ومقياس لهذه الاستبانة التي تختارها الباحثة يعني بمقياس *Likert*. أما اختيار الإجابة في هذا المقياس فهي : موافق جدا، موافق، أقل موافق وغير موافق. وبهذه الاستبانة

[٤٩] إيما براتوي، **فعالية لعبة " Treasure Hunt "**... ص. ٤٨

ستعرف الباحثة استجابات الطلبة على تعلم مهارة الاستماع بوسيلة لعبة *Simon Says* إيجابيا أو سلبيا.

د- طريقة تحليل البيانات

١- تحليل بيانات الاختبار

وللتعرف فعالية استخدام لعبة *Simon says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya، فالتحليل التي استعملها الباحثة هي"SPSS Statistics 23" .

كان منهج في هذا البحث One Group Pre-test Post-test Design، وتحليل البيانات في الإختبار القبلي والبعدي فاختارت الباحثة تحليل البيانات بـ Wilcoxon Sign Rank Test أو الاختبار-ت (T-test). قبل إجراء الباحثة بـ Wilcoxon Sign Rank Test أو الاختبار-ت (T-test). قامت

الباحثة بإجراء الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) ، الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) .

١) الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

هذا الاختبار سيهدف إلى معرفة البيانات الطبيعية أو غير طبيعي . وتقوم الباحثة الاختبار الطبيعي باستخدام SPSS، وبذالك هناك جدولين؛ كلمغروف سميرنوف أو (Kolmogorov Smirnov)، هذا الجدوال إذا كان العينة في الاختبار أكثر من ٥٠. و الجدوال الثاني شابيروويلك (Shapiro Wilk) ، هذا الجدول إذا كان العينة في الاختبار أقل من ٥٠.[٥٠] أما صيغة الفروض للاختبار الطبيعي فهي:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٥٠] ملكا، **فعالية استخدام كتاب النحو الواضح في تركيب الجمل عند الطلبة (دراسة تجريبية بمعهد دار العلوم العصري)**، رسالة ماجستير غير منشور، (الجامعة الرانير الإسلامية الحكومية، بند أتشيه، ٢٠١٧م)، ص. ٤٥

H0 : ليست العينة من مجموعة طبيعية (إذا كان Sig. (2-tailed) أقل من مستوى الدلالة 0,05)

Ha : كانت العينة من مجموعة طبيعية (إذا كان Sig. (2-tailed) أكثر من مستوى الدلالة 0,05)

٢) الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas).

سيهدف الاختبار المتجانس لمعرفة أن البيانات بين اختبارين (قبلي و بعدي) متجانس أم لا. تستخدم الباحثة الاختبار المتجانس على مستوى الدلالة 0,05. والفروض لهذا الاختبر يعني:

H0 : يوجد تجانس بين اختبارين أي اختبار قبلي واختبار بعدي (إذا كان Sig. (2-tailed) أقل من مستوى الدلالة 0,05)

Ha : لا يوجد تجانس بين اختبارين أي اختبار قبلي واختبار بعدي (إذا كان Sig. (2-tailed) أكثر من مستوى الدلالة 0,05)

٢- تحليل بيانات الاستبانة

البيانات التي تصل من الإستبانة لتعرف على استجابة الطلبة باستخدام اللعبة لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة .وأما تحليل بيانات استبانة الطلبة، الحصول على المجموعة والمعدلة والنسبة المئوية لتعرف على نتائج استبانة الطلبة.

$$P = \frac{\text{f}}{\text{n}} \times 100$$

P = النسبة المئوية

f = مجموع النتائج الطلبة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

n = مجموع الطلبة[٥١]

ثم تعين الباحثة صفة النتيجة من هذا القانون بالمعيار التالي:

الجدول ٣-١

معيار مستوى تحصيل الاستبانة

(البيانات الإيجابية)

احتمال الأجوبة	التقديرات
موافق جدا	الإيجابية
موافق	الإيجابية
أقل موافق	السلبية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[٥١] ستي خير النساء، **استخدام وسيلة السبورة الذكية لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)**، رسالة ماجستير غَير منشور، (جامعة الرانَيري الإسالمية الحكومية، بندا أتشية، ٢٠٢٣م.)، ص. ٤٠

غير موافق	السلبية

الجدول ٣-٢

معيار مستوى تحصيل الاستبانة

(البيانات السلبية)

احتمال الأجوبة	التقديرات
موافق جدا	السلبية
موافق	السلبية
أقل موافق	الإيجابية
غير موافق	الإيجابية

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الرابع

نتائج البحث ومناقشتها

أ- عرض البيانات

قد شرحت الباحثة في الفصل الثالث عن منهج البحث أن الباحثة ستستعمل الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وأما في هذا الفصل أي الفصل الرابع ستشرح الباحثة عن نتائج التي حصلت من البحث التجربي في الفصل الثاني للمرحلة الثانوية للسنة الدراسية ٢٠٢٣ / ٢٠٢٤ عن فعالية لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya. اعتمادا على رسالة عمدية كلية الرتبية وتأهيل المعلمين بندا أتشية رقم : B-4711/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2023 .

١- لمحة عن ميدان البحث

كانت هذه المدرسة هي إحدى المدارس الإسلامية الموجودة في منطقة أتشيه الغربية الجنوبية. تقع هذه المدرسة في آتشيه الغربية الجنوبية Jl. Pendidikan No.56 Kecamatan Susoh،

ومدير من هذه المدرسة الأن هو Erdiwar, S.Ag, M.Pd. هذه المدرسة لها ١٦ فصلا. وأما عدد طلبتها كما يلي:

الجدول ٤-١

عدد الطلبة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya

رقم	الفصل	عدد الفصل	عدد الطلبة
١	الفصل الأول	ستة فصول	١٩٢
٢	الفصل الثاني	خمسة فصول	١٧٦
٣	الفصل الثالث	خمسة فصول	١٧٨
المجتمع		**١٥ فصولا**	**٥٤٦**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

توضح الجدول السابق أن عدد الطلبة في هذه المدرسة يبلغ ٥٤٦ طالبا .وأخذت الباحثة الفصل الثاني (Billingual)كعينة

البحث وعدهم ٣١ طالبا. وأما المدرسون في هذه المدرسة، عددهم ٣٠ مدرسا. ومدرسة اللغة العربية في هذه المدرسة ٣ (ثلاث مدرسات) كما يتضح في الجدول الآتي:

الجدول ٤-٢

عدد مدرسة اللغة العربية بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya

رقم	اسم المدرسة	المتخرجة فيه
١	رحمي حياتي، S.Pd	جامعة الرانيري
٢	أفية، S.Pd.I	جامعة الرانيري
٣	يوليا مولد سلن، S.Pd.I	جامعة الرانيري

جامعة الرانري
AR-RANIRY

توضح الجدول السابق أن عدد مدرسة اللغة العربية في هذه المدرسة ثلاث مدرسات، وهن تخرجن في جامعة الرانيري، بندا أتشيه.

و في هذه المدرسة لها المرافق العامة التي يستخدمها الطلبة في قضاء أنشطتهم اليومية. كما في الجدول التالي :

الجدول ٤-٣

المرافق العامة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya

رقم	أنواع الوسائل	العدد
١	الفصول الدراسية	١٦
٢	غرفة المدرسي	١
٣	غرفة ناظر المدرسة	١
٤	غرفة الصحة والعلاج	١
٥	المكتبة	١
٦	ملعب الرياضة	١
٧	المقصف	١

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٨	المرحاض	١١
٩	معمل الحاسوب	١
١٠	معمل الفيزياء و البيولوجي	١
المجموعة		**٣٤**

الجدول السابق يدل على أن هذه المدرسة لها الوسائل الكامل. وكل من هذه الوسائل تدعم و تساعد المدرسين والمدرسات والطلبة في عملية التعليم والتعلم.

٢- إجراء لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع

تقوم الباحثة بالدراسة التجريبية عن فعالية لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة في الفصل الثاني (Billingual) كعينة البحث. والمادة التي أخذت الباحثة تحت الموضوع "الساعة". قد قامت الباحثة بالاختبار القبلي لجمع

البيانات عن قدرة الطلبة في الاستماع قبل استخدام لعبة *Simon Says* وقامت الباحثة بالاختبار البعدي بعد إجراء التعليم باستخدام لعبة *Simon Says*.

جارت الباحثة عملية التعليم لمدة يومين، ستظهر الباحثة عن التوقيت التجربي وخطوات التعليم في الجدول التالي:

الجدول ٤-٤

التوقيت في العملية التجريبية

اللقاء	اليوم	التاريخ	البيان
اللقاء الأول	الثلاثاء	١٨ يوليو ٢٠٢٣	- الاختبار القبلي - تعليم وتعلم الاستماع بلعبة *Simon Says*
اللقاء الثاني	الثلاثاء	٢٥ يوليو ٢٠٢٣	- التعليم والتعلم بلعبة *Simon Says*

			– الاختبار البعدي – الإستبانة

الجدول ٤–٥

عملية التعليم والتعلم باستخدام لعبة Simon Says

(الاختبار القبلي– التجربة)

(اللقاء الأول)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلبة
تدخل المدرسة إلى الفصل بإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام
تأمر المدرسة بقراءة الدعاء قبل بداية التعليم	يقرأ الطلبة الدعاء جماعة بالترتيب

جامعة الرانري
AR-RANIRY

تعرف المدرسة اسمها و تشرح عن هدف حضورها	يستمع الطلبة إلى المدرسة
تقوم المدرسة بالاختبار القبلي	يجيب الطلبة أسئلة الاختبار القبلي
تبدأ المدرسة بتعليم مهارة الاستماع عن الموضوع الساعة	يهتم الطلبة إلى شرح المدرسة
تعرف المدرسة لعبة *Simon Says* إلى الطلبة وتبين عن خطواتها	يستمع الطلبة إلى شرح المدرسة عن خطوات لعبة *Simon Says*
تقوم المدرسة التعليم بلعبة *Simon Says*	يتبع الطلبة اللعبة كما الإرشاد من المدرسة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

تعطي المدرسة كلمة الأمر للطلبة في هذه اللعبة	يستمع الطلبة إلى كلمة الأمر من المدرسة باستماع جيد وعمل بها
تدعو المدرسة الطلبة الذي خاطئ في لعبة *Simon Says*	يقوم الطلبة بلعبة *Simon Says* لأصدقائه في أمام الفصل
تدعو المدرسة الطلبة الآخر الذي خاطئ في لعبة *Simon Says*	يقوم الطلبة بلعبة *Simon Says* لأصدقائه في أمام الفصل
توزع المدرسة ورقة العمل لكل مجموعة من الطلبة	يجيب الطلبة الأسئلة في ورقة العمل
تختتم المدرسة التعليم بالنصيحة و السلام	يستمع الطلبة النصيحة من المدرسة و ترد السلام

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-٦

عملية التعليم والتعلم باستخدام لعبة Simon Says

(التجربة – الاختبار البعدي – الاستبانة)

(اللقاء الثاني)

أنشطة المدرسة	أنشطة الطلبة
تدخل المدرسة إلى الفصل بإلقاء السلام	يرد الطلبة السلام
تأمر المدرسة بقراءة الدعاء قبل بداية التعليم	يقرأ الطلبة الدعاء جماعة بالترتيب
تشرح المدرسة عن هدف حضورها وأهداف التعليم	يستمع الطلبة إلى المدرسة

جامعة الرانري
AR-RANIRY

تشرح المدرسة مرة أخرى عن خطوات لعبة *Simon Says*	يستمع الطلبة إلى المدرسة ويتذكر عن خطوات هذه اللعبة
تبدأ المدرسة بتعليم مهارة الاستماع باستخدام لعبة *Simon Says*	يهتم الطلبة إلى شرح المدرسة و يتبع الطلبة اللعبة كما الإرشاد من المدرسة
تدعو المدرسة الطلبة الذي خاطئ في لعبة *Simon Says*	يقوم الطلبة بلعبة *Simon Says* لأصدقائه في أمام الفصل
تقوم المدرسة بالاختبار البعدي	يجيب الطلبة أسئلة الاختبار البعدي
تشرح المدرسة عن الاستبانة و خطوات أجابها	يستمع الطلبة المدرسة و يجيب البيانات في الاستبانة
توزع المدرسة الإستبانة للطلبة	يجيب الطلبة البيانات في الاستبانة

تختتم المدرسة التعليم بالنصيحة والشكر والسلام	يستمع الطلبة النصيحة من المدرسة و ترد السلام

ب- تحليل البيانات

١- تحليل نتائج قدرة الطلبة في مهارة الاستماع

وللتعرفة فعالية لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع فتقوم الباحثة بالاختبار القبلي والاختبار البعدي. تقوم الباحثة بالاختبار القبلي قبل استخدام لعبة *Simon Says* و تقوم الباحثة بالاختبار البعدي بعد استخدام لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة. وأما نتيجة التي حصلتها الطلبة في الاختبار القبلي والبعدي، فهي كما في جدول التالي :

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-٧

النتائج من الاختبار القبلي والبعدي

رقم	أسماء الطلبة	نتائج الاختبار القبلي	نتائج الاختبار البعدي
١	الطالب ١	٥٩	٧٣
٢	الطالب ٢	٦٦	٩٢
٣	الطالب ٣	٨٦	٨٦
٤	الطالب ٤	٥٣	٥٣
٥	الطالب ٥	٣٣	٧٩
٦	الطالب ٦	٣٣	٨٦
٧	الطالب ٧	٤٠	٧٩

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٨	الطالب ٨	٢٠	٩٢
٩	الطالب ٩	٢٠	٧٣
١٠	الطالب ١٠	٤٦	٧٣
١١	الطالب ١١	٩٢	٨٦
١٢	الطالب ١٢	٩٢	٨٦
١٣	الطالب ١٣	٧٩	٨٦
١٤	الطالبة ١٤	٨٦	٨٦
١٥	الطالبة ١٥	٧٣	٨٦
١٦	الطالبة ١٦	٥٣	٩٢
١٧	الطالبة ١٧	٥٣	٧٩
١٨	الطالبة ١٨	٥٣	٨٦

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١٩	الطالبة ١٩	٧٩	٧٩
٢٠	الطالبة ٢٠	٥٣	٧٩
٢١	الطالبة ٢١	٧٣	٨٦
٢٢	الطالبة ٢٢	٩٢	٨٦
٢٣	الطالبة ٢٣	٥٩	٨٦
٢٤	الطالبة ٢٤	٣٣	٧٣
٢٥	الطالبة ٢٥	٥٩	٧٩
٢٦	الطالبة ٢٦	٥٣	٨٦
٢٧	الطالبة ٢٧	٨٦	٩٢
٢٨	الطالبة ٢٨	٧٩	٧٩
٢٩	الطالبة ٢٩	٧٣	٧٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مجموع	١٧٧٦	٢٣٧١
معدل	٦١،٢٤	٨١،٧٥

قبل تحليل البيانات عن نتيجة الاختبارات، تريد أن تقوم الباحثة بالاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) باستخدام SPSS . إذا كان النتيجة طبيعيا، ستستخدم الباحثة الاختبار المتجانس (Uji Homogenitas) و الاختبار–ت (Uji T) . ولكن، إذا كان النتيجة غير طبيعيا، ستستخدم الباحثة اختبارWilcoxon . والجدول التالي يتضح على نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) :

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-٨

نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.121	29	.200*	.944	29	.126
Posttest	.248	29	.000	.832	29	.000

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

a. Lilliefors Significance Correction

يشير الجدول السابق أن توزيع البيانات Distribusi data من الاختبار القبلي بمستوى الدلالة ٠،١٢٦ > ٠،٠٥ وأن توزيع البيانات من الاختبار البعدي بمستوى الدلالة (Sig.) ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥ وهذه النتيجة تدل على أن البيانات غير طبيعي. ولا يمكن للباحثة أن تستخدم الاختبار المتجانس. ولذلك تقوم الباحثة بالاختبار Wilcoxon. والنتيجة من اختبار Wilcoxon ، فيما يلي:

الجدول ٤-٩

تحصيل اختبار Wilcoxon

Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – Pretest	Negative Ranks	3[a]	2.50	7.50
	Positive Ranks	20[b]	13.43	268.50
	Ties	6[c]		
	Total	29		

a. Posttest < Pretest
b. Posttest > Pretest
c. Posttest = Pretest

Test Statistics[a]

	Posttest – Pretest
Z	-3.974[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

من الجدول السابق يدل على تحصيل النتيجة من Sig. (2-Wilcoxon Tailed) ٠،٠٠٠ أصغر من مستوى الدلالة ٠،٠٥ (أي ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥) وبهذه النتيجة تدل على أن الفرض البديل (Ha) مقبول و الفرض الصفري (H0) مردود. فتلخص الباحثة أن استخدام اللعبة *Simon Says* فعال لترقية مهارة الاستماع.

٢- تحليل البيانات الاستبانة

تستخدم الباحثة الإستبانة لمعرفة استجابة الطلبة على استخدام لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع. ولذلك تعطي الباحثة ورقة الإستبانة بعد إجراء عملية التعليم والتعلم باستخدام لعبة *Simon Says*. وتحصيل من استجابة الطلبة على استخدام لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع فيما يلي :

الجدول ٤-١٠

نتيجة استجابة الطلبة باستخدام اللعبة في تعلم الاستماع

(البيانات الإيجابية)

رقم	البيانات	إستجابة الطلبة			
		موافق جدا	موافق	أقل موافق	غير موافق
١	تعلم الاستماع بلعبة *Simon Says* جعلتني أكثر تركيزا في الاستماع	١٥	١٢	٢	-

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢	تعلم الاستماع بلعبة *Simon Says* جعلتني أسهل في استماع أصوات الحروف	٩	١٤	٦	–
٣	تعلم الاستماع بلعبة *Simon Says* جعلتني أسهل في	٩	١٧	٣	–

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	استماع أصوات الحروف المتشابه				
٤	تعلم الاستماع بلعبة *Simon Says* جعلتني أسهل في استماع المفردات الجديدة	١١	١٠	٨	–

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٥	أتحمس في تعلم الاستماع بلعبة *Simon Says*	١٩	٨	٢	–
٦	تعلم الاستماع بلعبة *Simon Says* اختفت الملل في التعلم	١٨	١١	–	–
٧	أشعر بالفرح أفرح في	١٣	١٢	٤	–

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	تعلم الاستماع بلعبة *Simon Says*				
٨	تعلم الاستماع بلعبة *Simon Says* جعلتني أسهل في فهم المادة	١٠	١٦	٣	–
٩	أستطيع أن أعين الكلمات	١٣	١٣	٣	–

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	كما ذكرتها المدرسة في التعلم الاستماع بلعبة *Simon Says*				
١٠	تعلم الاستماع بلعبة *Simon Says* نفعتني في التعلم اللغة العربية	١٢	١٣	٣	١

جامعة الرانري
AR-RANIRY

مجموع تكرار الأجوبة	**١٢٩**	**١٢٦**	**٣٤**	**١**
النتيجة المعدلة	**١٢,٩**	**١٢,٦**	**٣,٤**	**٠,١**
النسبة المئوية (%)	**٤٤,٤٨ %**	**٤٣,٤٤ %**	**١١,٧٢ %**	**٠,٣٤ %**
	% ٨٧,٩٣		**% ١٢,٠٧**	

الجدول من البيانات الإيجابية السابق يدل على أن نتيجة الطلبة في استجابتهم باستخدام لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع كما يلي :

١) ٤٤,٤٨ % أجاب الطلبة موافق جدا

٢) ٤٣,٤٤ % أجاب الطلبة موافق

٣) ١١,٧٦ % أجاب الطلبة أقل موافق

٤) ٠,٣٤ % أجاب الطلبة غير موافق

هذه النتائج تدل على الإجابة الإيجابية أي موافق جدا وموافق أكثر نتائجها من الإجابة السلبية أي أقل موافق وغير موافق، بالنسبة المئوية : ٨٧,٩٣ % > ١٢,٠٧ %. وهذه النتيجة يدل على أن تعلم الاستماع باستخدام لعبة *Simon Says* تجعل الطلبة تركيزا في استماع الكلمات من المدرسة و تجعلهم يشعرون بالسرور والحماسة ولا يشعرون بالملل عند تعليم الاستماع.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الجدول ٤-١١

نتيجة استجابة الطلبة باستخدام اللعبة في تعلم الاستماع

(البيانات السلبية)

رقم	البيانات	إستجابة الطلبة			
		موافق جدا	موافق	أقل موافق	غير موافق
١	لا أركز في تعلم الاستماع بلعبة *Simon Says*	٢	٢	٨	١٧
٢	أشعر بالتعب في تعلم الاستماع	١	٥	١٠	١٣

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	بلعبة *Simon Says*				
٣	لا أستطيع أن أستمع كلام المدرس بصوت واضح	١	١	١١	١٦
٤	أشعر أن لعبة *Simon Says* غير مناسبة لتعلم الاستماع في اللغة العربية	–	٢	١٠	١٧
٥	ماحصلت على أي مفردات	–	١	١٢	١٦

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	جديدة حينما التعلم				
مجموع تكرار الأجوبة		**٤**	**١١**	**٥١**	**٧٩**
النتيجة المعدلة		**٠,٨**	**٢,٢**	**١٠,٢**	**١٥,٨**
النسبة المئوية (%)		**٢,٧٥ %**	**٧,٥٨ %**	**٣٥,١٧ %**	**٥٤,٤٨ %**
		% ١٠,٣٤		**% ٨٩,٦٦**	

الجدول من البيانات السلبية السابق يدل على أن نتيجة الطلبة في استجابتهم باستخدام اللعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع كما يلي :

١) ٢,٧٥ % أجاب الطلبة موافق جدا

٢) ٣٧,٩٣ % أجاب الطلبة موافق

٣) ٤٢,٥ % أجاب الطلبة أقل موافق

٤) ٥٤,٤٨ % أجاب الطلبة غير موافق

هذه النتائج تدل على الإجابة الإيجابية أي موافق جدا وموافق أقل نتائجها من الإجابة السلبية أي أقل موافق وغير موافق، بالنسبة المئوية : ١٠,٣٤ % < ٨٩,٦٦ % . وهذه النتيجة تدل على أن تعلم الاستماع باستخدام اللعبة *Simon Says* تجعل الطلبة لا يشعرون بالتعب عند التعلم. ويدخصون أنهم لايتركزون في تعلم الاستماع، بل يحصلون على مفردات جديدة ويشعرون أن هذه اللعبة مناسبة لتعلم الاستماع.

ج- تحيق الفروض

ذكرت الباحثة في الفصل الأول أن هذا البحث له فرضان، هما:

١. الفرض البديل (Ha) : إن استخدام لعبة *Simon Says* فعال لترقية مهارة الاستماع.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٢. الفرض الصفري إن استخدام لعبة *Simon Says* غير فعال لترقية مهارة الاستماع. (H0)

بواسطة تحصيل اختبار Wilcoxon في **الجدول ٤-٩** يدل على تحصيل النتيجة من Sig. (2-Wilcoxon Tailed) ٠،٠٠٠ أصغر من مستوى الدلالة ٠،٠٥ (أي ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥) وبهذه النتيجة يظهر أن الفرض الصفري (H0) مردود والفرض البديل (Ha) مقبول، أي أن استخدام لعبة *Simon Says* فعال لترقية مهارة الاستماع.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث

بعد قامت الباحثة بهذا البحث التجريبي وشرحت الباحثة الأشياء من البداية حتى النهاية، فوجدت الباحثة بعض نتائج البحث كمايلي :

١- إن استخدام لعبة *Simon Says* فعال لترقية مهارة الاستماع اعتمادا على نتائج الإختبار Wilcoxon ومستوى الدلالة (Sig.) (٠,٠٠٠ < ٠,٠٥).

٢- كانت استجابة الطلبة باستخدام لعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع تحصل على استجابة البيانات الإيجابية في الجدول ٤-٩ عن الإستبانة بالنسبة المئوية: ٨٧,٩٣ % > ١٢,٠٧ %. و استجابة البيانات السلبية في الجدول ٤-١٠ عن الإستبانة بالنسبة المئوية : ١٠,٣٤ % > ٨٩,٦٦ % . وهذه النتائج تدل على أن معظم

الطلبة يشعرون بالسرور وترتقي قدرتهم في مهارة الاستماع بوسيلة لعبة *Simon Says*.

ب- الإقتراحات

قبل أن تختتم الباحثة هذه الرسالة، تقدم الباحثة بالإقتراحات الآتية :

١- ينبغي للمدرس أن يختار أي الطرقة والوسيلة التعليمية المناسبة ليسهل الطلبة في تعليم اللغة العربة وبخاصة لتعليم مهارة الاستماع.

٢- عند قيام المدرس بلعبة *Simon Says* ، ترجو الباحثة من لمدرس أن يطور شكل اللعبة وشكل الأسئلة كي يسهل الطلبة في الاستماع و يجيب الأسئلة.

٣- ينبغي للقارئين الذين يقرؤون هذا البحث أن يتفضلوا بالنقد إذا وجدوا فيها خطأ أو نقصا فيصلحوا هذه العيوب

حتى تكون هذه الرسالة كاملة ومفيدة للباحثين الآخرين والقارئين جميعا.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

المراجع

أ- المراجع العربية

ارحام حبيب، ٢٠١٧ م، **استخدام وسيلة الأغاني العربية لترقية مهارة الاستماع (دراسة تجريبية بـ MAN 1 Banda Aceh)**، رسالة ماجستير غير منشور، جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية : بندا أتشيه.

أمليا كرتيكا، ٢٠٢٢م، **وسيلة الغنى العربي Coco Melon واستعمالها في مهارة الاستماع بـ TPA Darul Falah Gp.Pineung Banda Aceh**، رسالة ماجستير غير منشور، جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية : بندا أتشيه.

إيك سفرينتي، ٢٠٢٢م، **تطوير تعليم مهارة الاستماع بطريقة التكرار والتمييز على أساس مدخل *Pedagogi* والطريقة السمعية الشفهية لطلاب الصف الثاني**

بـ MTsN 4 Bireun، رسالة ماجستير غير منشور، جامعة الرانيري الإسالمية الحكومية : بندا أتشيه.

إيما براتوي،٢٠٢٢م، **فعالية لعبة " Treasure Hunt " لرتقية قدرة الطلاب على مهارة القراءة بـ MTsN 3 Aceh Besar** ، رسالة ماجستير غير منشور، جامعة الرانيري الإسالمية الحكومية : بندا أتشيه.

الفاتح الدين أناس، ٢٠١٨م، **استخدام الطريقة السمعية الشفهية باألعاب اللغوية في ترقية الطلبة على مهارة اإلستماع (دراسة تجريبية MAN BLANGPIDIE**)، رسالة ماجستير غير منشور، جامعة الرانيري الإسالمية الحكومية: بندا أتشيه.

حكمة رحمة، ٢٠١٩م، **فعالية استخدام لعبة اللغة الهمس المتسلسل على مهارة الاستماع في اللغة العربية لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ تولونج أجونج**، رسالة

ماجستير غير منشور، جامعة الرانيري الإسالمية الحكومية: بندا أتشيه.

دخيل بن عبد الله، ٢٠١٤م ، **المهارات الإجتماعية: المفهوم والوحدات و المحتددات،** الرياض: مكتبة العبيكان.

ريكي أنواري، ٢٠٢٢م، **تعليم مهارة الاستماع من النظرية السلوكية بمركز ترقية اللغة الأجنبية بيطان بروبولنجو،** رسالة ماجستير غير منشور، جامعة الرانيري الإسالمية الحكومية: بندا أتشيه.

رحمي حياتي، ٢٠١٩م، **فعالية الطريقة الإنتقائية بالوسائل السمعية البصرية لترقية قدرة التلاميذ على المحادثة بـ MTsN أتشيه الغربية الجنوبية،** رسالة ماجستير غير منشور، جامعة الرانيري الإسالمية الحكومية: بندا أتشيه.

ستي خير النساء، ٢٠٢٣م، **استخدام وسيلة السبورة الذكية لترقية قدرة التلاميذ على سيطرة المفردات (دراسة تجريبية بـ MIN 25 Aceh Besar)**، رسالة ماجستير غير منشور، جامعة الرانيري الإسالمية الحكومية: بندا أتشيه.

سلمان سالم المالكي، ٢٠١٣م، **أثر استخدام الفيديو التفاعلي في تنمية مهارة الاستيعاب السمعي بمادة اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف الأول المتوسط**، جامعة البحة : المملكة العربية السعودية.

عين المرضية، ٢٠١٩م، **استخدام طريقة " live in " بصور لتعزيز كفاءة المحادثة (دراسة تجريبية بمعهد إنسان قرآن Aneuk Batee Aceh Besar)**، رسالة ماجستير غير منشور، جامعة الرانيري الإسالمية الحكومية: بندا أتشيه.

محمد علي الصويركي، ٢٠٠٥م، **الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية**، عمان : دار الكندي.

محمد إسماعيل صيني، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبيّة مع أمثلة في تعليم العربية لغير الناطقينبها**، الرياض : دار المري.

مؤسسة دار المشرق، ٢٠٠٢م، **المنجد في اللغة والإعلام، الطبقة التاسعة والثلاثون**، بيروت : رياض الصلح.

ملكا، ٢٠١٧م، **فعالية استخدام كتاب النحو الواضح في تركيب الجمل عند الطلبة (دراسة تجريبية بمعهد دار العلوم العصري)**، رسالة ماجستير غير منشور، جامعة الرانيري الإسالمية الحكومية: بندا أتشيه.

ب- المراجع الإندونيسية و الإنجليزية

Ahmad Arifin, 2017, "Peranan Permainan Bahasa dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro", *Jurnal An Nabighoh*, Vol 19 No 02.

Apri Damai Sagita Krissadi, 2018, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*, Bekasi: Media Maxima.

Asnul Uliyah, Zakiyah Isnawati, 2019, "Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah*, Vol.7 No.1.

Eric Jensen, 2007, *Rahasia Otak Cemerlang Rangkaian Aktivitas Ringan untuk Melatih Kerja Otak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Erryk Kosbandhono, 2013, " Esesmen dan Evaluasi untuk Maharah Istima' " dalam *Jurnal Arabia, Volume 5* (No.1).

Hasan, 2017, "Keterampilan Mengajar Bahasa Arab Materi Istima Menggunakan Media Lagu", *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol.15 No.28.

I Ketut Tangking Widarsa, Putu Ayu Swandewi Astuti, Ni Made Dian Kurniasari, 2022, *Metode Sampling Penelitian Kedokteran dan Kesehatan*, Bali : Baswara Press.

Ita Maisita Yusman, 2017, Skripsi: Improving Student's Listening Skill by Using Simon Says Game. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.

Muhammad Agus, Siti Suwadah Rimah dan Irwana R.Badji, 2021, *Permainan Bahasa Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Takalar : Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

Muh. Nidom Hamami, 2023, "Assesement dan Evaluasi kemampuan menyimak (Istima') dalam Pembelajaran Bahasa Arab",*Jurnal Turats*, Vol. 5 No. 10.

Nasir Salasa, Hasan Syaiful Rizal, 2022, "Penerapan Permainan al-Asrar al-Mutasalsilah Dalam Pembelajaran Maharah Istima'di SMP Darussalam 2 Watukosek Gempol", *Jurnal Yudharta*, Vol.13 No.1.

Nindian Puspa Dewi, Indah Listiowarni, 2019, "Implementasi Game Based Learning pada Pembalajaran Bahasa Inggris",*Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, Vol.3 No. 2.

Nurul Azizah, 2020, Skripsi: The Effect of Simon Says Game towards Students' Listening Comprehension at The Thenth Grade of Senior High School Students of MAS Muallimin Medan. Medan: UIN Sumatera Utara.

Nurul Izzati, 2018, Skripsi: The Effectiveness of Using Simon Says Game towards Students' Vocabulary Mastery at MTsS Al-Ikhlas Sait Buttu Pamatang Sidamanik. Medan: UIN Sumatera Utara.

Rohmani Nur Indah, 2017, *Desain Penelitian Eksperimental Kebahasaan*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Septia Sugiarsih, 2010, *Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Siti Aisha, 2021, Skripsi: Simon Says Game to Improve Student's Speaking Skill at Second Grade of MTs Zainul Hasan Genggong. Jember: Universitas Islam Negeri KIai Haji Achmad Siddiq.

Zaenal Arifin, 2020, "Metodologi Penelitian Pendidikan", *Jurnal Al-Hikmah Way Kanan*, Vol.1 No.1.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
Jl.Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7551423 Fax. 0651-7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-4290/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2023
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :
a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi PBA tanggal Kamis, 09 Februari 2023

M E M U T U S K A N

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara:

1. Dr. Salami Mahmud, MA — sebagai pembimbing pertama
2. Fajriah, MA — sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama	:	Cut Nabilaturraihan
NIM	:	190202020
Program Studi	:	PBA
Judul Skripsi	:	فعالية اللعبة Simon Says لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة بـMTsN 1 Aceh Barat Daya

KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester GenapTahun Akademik 2022-2023

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 27 Februari 2023
An. Rektor
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. *Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;*
2. *Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab;*
3. *Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;*
4. *Yang bersangkutan.*

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4711/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2023
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,

1. Kepala MTsN 1 Aceh Barat Daya
2. Pimpinan Cabang LIPIA Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **CUT NABILATURRAIHAN / 190202020**
Semester/Jurusan : VII / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat sekarang : Gampoeng Tanjung Selamat, Kec. Darussalam, Kabupaten Aceh Besar.

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Fa'aliyah al-Lu'bah Simon Says Litarqiyyati Maharah al-Istima' 'Inda at Thalubah bi MTsN 1 Aceh Barat Daya***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 23 Juni 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Berlaku sampai : 28 Juli 2023

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BARAT DAYA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 ACEH BARAT DAYA
JalanPendidikan No. 56 SusohTelepon (0659) 91056, email mtsn_susoh@yahoo.com
ACEH BARAT DAYA

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor :B- 299 /Mts.01.15.1/TL.00/07/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

NamaLengkap	: **ERDIWAR, S.Ag, M.Pd**
NIP	: 19701231 200312 1 017
Jabatan	: Kepala MTsN 1 Aceh Barat Daya

Menerangkan bahwa Mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap	: **CUT NABILATURRAIHAN**
NIM	: 190202020
Jurusan/prodi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Alamat	: Gampong Tanjung Selamat Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

Telah melaksanakan penelitian pada MTsN 1 Aceh Barat Daya dengan judul "***Fa'aliyah al-Lu'bah Simon Says Litarqiyyati Maharah al-Istima' 'Inda at Thalabah bi MTsN 1 Aceh Barat Daya***". Yang dilaksanakan sejak tanggal 24 Juni 2023 s/d 27 Juli 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, sebagai bahan untuk melengkapi persyaratan penyelesaian tugas mata kuliah.

Susoh, 27 Juli 2023
Kepala,

Erdiwar, S.Ag. M. Pd
19701231 200312 1 017

AR-RANIRY

Surat Keterangan Validasi

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Dr. Badruzzaman, MA

Instansi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Jabatan : Dosen pengajar

Telah membaca instrument penelitian berupa butir-butir observasi kegiatan guru dan murid yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul :

فعالية اللعبة *Simon Says* لترقية مهارة الاستماع عند الطلبة بـ MTsN 1 Aceh Barat Daya

Oleh peneliti

Nama : Cut Nabilaturraihan

NIM : 190202020

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Setelah melihat instrument yang sudah dibuat, maka masukkan untuk instrument tersebut adalah :

Layak digunakan dengan revisi

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data di lapangan.

Banda Aceh, 25 Juni 2023

Validator

Dr. Badruzzaman, MA

NIP. 198202032011011004

جامعة الرانري
AR-RANIRY

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Madrasah : MTsN 1 Aceh Barat Daya
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Kelas / Semester : VIII - Unggul Bilingual/ Ganjil
Materi Pokok : الساعة (Maharah Istima')
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (2 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti :

KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI-3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar & Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.1	Menerima bahwa kemampuan berbahasa merupakan anugerah Allah Swt.	1.1.1 Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (termasuk belajar) 1.1.2 Berdoa dengan menggunakan bahasa Arab yang benar 1.1.3 Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran
2.1	Menjalankan perilaku peduli (toleransi, gotong royong) dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial dan alam dalam	2.1.1 Peduli terhadap lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya

	jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.1.2 Menghargai setiap perbedaan pendapat dari orang lain
3.1	Memahami fungsi sosial, struktur teks dan uunsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema : الساعة yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait waktu dengan memperhatikan susunan gramatikal العدد الترتيبي	3.1.1 Melafadzkan berbagai kosa kata mengenai الساعةdengan baik. 3.1.2 Mengartikan beberapa mufradat terkait tema الساعة 3.1.3 Memahami teks sederhana dengan tema الساعة 3.1.4 Membedakan beberapa huruf yang memiliki kemiripan dalam hal bunyi. 3.1.5 Menunjukkan beberapa mufradat yang sesuai dengan apa yang didengar.
4.1	Mendemonstrasikan yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait waktu dengan	4.1.1 Melengkapi mufradat mengenai الساعة yang ditulis terputus 4.1.2 Menyesuaikan gambar dengan mufradat

جامعة الرانري
AR-RANIRY

	memperhatikan susunan gramatikal العدد الترتيبي Baik secara lisan maupun tulisan.	mengenai الساعة secara tepat dan benar 4.1.3 Menentukan jarum jam yang tepat sesuai instruksi. 4.1.4 Mengimplementasikan pengetahuan tentang bebagai sebutan untuk الساعة pada latihan dan evaluasi.

C. Tujuan Pembelajaran

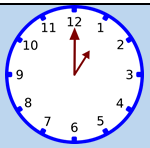
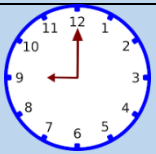
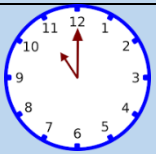
Setelah pembelajaran istima' pada materi الساعة dengan penerapan pendekatan saintifik dan media permainan *Simon Says* ssiswa dapat mengamati, melafalkan, mengartikan, membedakan, memahami, menunjukkan dan mencocokkan antara gambar dan mufradat terkait tema الساعة.

D. Materi Pembelajara

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Jam / السَّاعَةُ

مفردات

 السَّاعَةُ الوَاحِدَةُ	السَّاعَةُ الثَّانِيَةُ	السَّاعَةُ الثَّالِثَةُ	السَّاعَةُ الرَّابِعَةُ
السَّاعَةُ الخَامِسَةُ	السَّاعَةُ السَّادِسَة	السَّاعَةُ السَّابِعَة	السَّاعَةُ الثَّامِنَةُ
 السَّاعَةُ التَّاسِعَةُ	السَّاعَةُ العَاشِرَةُ	 السَّاعَةُ الحَادِيَةَ عَشْرَةَ	السَّاعَةُ الثَّانِيَةَ عَشْرَةَ

قراءة

الساعة

اِسْتَيْقَظَ أَحْمَدُ مِنَ النَّوْمِ صَبَاحًا بَاكِرًا، وَيَذْهَبُ إِلَى الْحَمَّامِ وَ يَتَوَضَّأُ فِيْهِ. ثُمَّ اِسْتَعَدَّ أَحْمَدُ أَنْ يَذْهَبَ مَعَ أَبِيْهِ إِلَى الْمَسْجِدِ لِصَلَاةِ الصُّبْحِ فِي السَّاعَةِ الْخَامِسَةِ صَبَاحًا وَ يَقْرَأُ الْقُرْآنَ بَعْدَ ذَلِكَ. ثُمَّ أَحْمَدُ يَتَنَاوَلُ الْفَطُوْرَ. وَيَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ السَّابِعَةِ. وَيَرْجِعُ فِي السَّاعَةِ الثَّانِيَةِ نَهَارًا. و يُصَلِّي الظُّهْرَ فِي مَسْجِدِ الْمَدْرَسَةِ مَعَ صَدِيْقِهِ فِي السَّاعَةِ الوَاحِدَةِ.

فِي السَّاعَةِ الرَّابِعَةِ أَحْمَدُ يُصَلِّي الْعَصْرَ قَبْلَ أَنْ يَلْعَبَ كُرَةَ الْقَدَمِ مَعَ صَدِيْقِهِ. وَ يَرْجِعُ إِلَى الْبَيْتِ سَاعَتًا قَبْلَ صَلَاةِ الْمَغْرِبِ. بَعْدَ الصَّلَاةِ، يَأْكُلُ الْعَشَاءَ فِي غُرْفَةِ الْأَكْلِ. ثُمَّ بَعْدَ صَلَاةِ الْعِشَاءِ فِي السَّاعَةِ الثَّامِنَةِ، يَقْرَأُ الدَّرْسَ وَيَكْتُبُ الوَاجِبَ الْمَنْزِلِيّ. وَبَعْدَ ذَلِكَ يَنَامُ أَحْمَدُ فِي السَّاعَةِ الْعَاشِرَةِ.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintific
Metode : Al'ab Allughawiyyah (Simon Says)

F. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Pertemuan Pertama

1. Kegiatan awal (10 menit) :

- Guru masuk kelas dengan memberi salam dilanjutkan dengan menanyakan kabar siswa.
- Guru meminta siswa untuk menyiapkan diri sebelum belajar dengan memperhatikan dan memeriksa kebersihan dan kerapian.
- Guru mengajak peserta didik memulai kegiatan belajar dengan basmallah dan doa belajar.
- Guru memeriksa kehadiran peserta didik
- Guru menyampaikan judul materi pembelajaran
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru meminta siswa untuk menjelaskan secara umum apa yang mereka ketahui tentang السَّاعَةُ
- Guru membagi lembaran pretest untuk dijawab oleh siswa sebelum penjelasan materi lebih lanjut

AR-RANIRY

2. Kegiatan Inti (65 menit)

a. Mengamati

- Siswa diarahkan untuk mengamati mufradat tentang السَّاعَةُ dan gambarnya yang telah tersedia
- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai mufradat tersebut
- Siswa diarahkan untuk mendengarkan dan menyimak teks yang dibacakan oleh guru
- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai teks السَّاعَةُ tersebut
- Guru mulai menjelaskan tentang permainan Simon Says dan aturan-aturan permainannya.

b. Menanya

- Siswa dipersilakan bertanya pada guru apa yang belum dipahaminya mengenai materi maupun permainan Simon Says.

c. Mencoba atau mengumpulkan informasi

- Siswa diajak untuk bermain permainan Simon Says untuk melatih istima' dan konsenterasi
- Guru menyebutkan sebuah kalimat berupa kalimat perintah yang harus dilaksanakan siswa secara cepat dan benar
- Guru mennganti dari kalimat satu dengan kalimat selanjutnya secara cepat

- Siswa diajak untuk memahami kembali isi teks السَّاعَةُ menemukan berbagai waktu yang disebutkan.
- Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok
- Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik kepada setiap kelompok

d. Menalar atau mengasosiasi

- Siswa berkompromi dan berdiskusi bersama teman kelompok mengenai pertanyaan yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik
- Siswa mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik bersama teman kelompoknya
- Setiap siswa diharapkan mengetahui dan memahami setiap jawaban yang mereka jawab.

e. Mengkomunikasi

- Guru menunjuk siswa secara acak untuk maju kedepan kelas
- Siswa dipersilakan untuk memaparkan jawaban dari Lembar Kerja Peserta Didik kelompoknya pada teman-teman sekelas.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Siswa diajak untuk menyimpulkan materi dan diberi penguatan oleh guru

- Siswa diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan evaluasi
- Siswa menyatakan tentang perasaan mereka setelah mengikuti pembelajaran dihari itu
- Guru menyampaikan pesan moral kepada peserta didik
- Siswa diajak untuk menutup kegiatan belajar dengan membaca do'a kafaratul majlis
- Guru memberikan salam

b. Pertemuan Kedua

1. Kegiatan awal (10 menit) :

- Guru masuk kelas dengan memberi salam dilanjutkan dengan menanyakan kabar siswa.
- Guru meminta siswa untuk menyiapkan diri sebelum belajar dengan memperhatikan dan memeriksa kebersihan dan kerapian.
- Guru mengajak peserta didik memulai kegiatan belajar dengan basmallah dan doa belajar.
- Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok
- Guru memeriksa kehadiran peserta didik
- Guru mengajak siswa mengingat kembali pelajaran minggu lalu yaitu materi السَّاعَةُ dan permainan Simon Says.

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dihari itu
- Guru meminta siswa untuk membuka kembali materi minggu lalu untuk diulangi

2. Kegiatan Inti (65 menit)

a. Mengamati

- Siswa diarahkan untuk mengamati mufradat tentang السَّاعَةُ dan gambarnya yang telah tersedia
- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai mufradat tersebut
- Siswa diarahkan untuk mendengarkan dan menyimak teks yang dibacakan oleh guru
- Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai teks السَّاعَةُ tersebut

b. Menanya

- Siswa dipersilakan bertanya pada guru jika masih ada yang belum dipahami tentang materi dan permainan Simon Says.

c. Mencoba atau mengumpulkan informasi

- Siswa diajak untuk bermain permainan Simon Says untuk melatih istima' dan konsenterasi

- Guru menyebutkan sebuah kalimat berupa kalimat perintah yang harus dilaksanakan siswa secara cepat dan benar
- Guru mennganti dari kalimat satu dengan kalimat selanjutnya secara cepat
- Guru menunjuk siswa yang melakukan kesalahan selama permainan sebagai peminpin permainan di depan kelas

d. Menalar atau mengasosiasi

- Guru memberikan beberapa latihan dipapan tulis sebagai tambahan latihan istima' untuk seluruh siswa
- Siswa memperhatikan dan mendengarkan dengan seksama terhadap kata-kata yang diucapkan guru.

e. Mengkomunikasi

- Seluruh siswa diarahkan untuk menjawab sesuai dengan apa yang mereka dengar secara serentak
- Guru kembali mengulang apa yang diucapkan dan memberitahu jawaban yang benar.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Siswa diajak untuk menyimpulkan materi dan diberi penguatan oleh guru
- Guru membagikan lembaran Posttest untuk dijawab oleh siswa
- Siswa menyatakan tentang perasaan mereka setelah mengikuti pembelajaran dihari itu

جامعة الرانري
AR-RANIRY

- Guru menyampaikan pesan moral kepada peserta didik
- Siswa diajak untuk menutup kegiatan belajar dengan membaca do'a kafaratul majlis
- Guru memberikan salam

G. Sumber, media, alat dan bahan

- Sumber Pembelajaran :
  - Gambar : https://bimbelbrilian.com/gambar-jarum-jam-pada-pukul-01-00-sampai-pukul-12-00/ diakses pada Selasa, 7 Juni 2022, pukul 14.24
  - Teks (diadaptasi) : https://www.ilmuakademika.id/2018/10/cerita-bahasa-arab-tentang-jam.html diakses pada Selasa, 7 Juni 2022, pukul 21.05
  - Masrukhin, Bahasa Arab MTs Kelas VIII (Jakarta : Direktorat KSKK Madrasah, 2020), hlm. 4
  - Boediono. Kamus 3 bahasa, (Jakarta : Bintang Indonesia) hlm. 281

- Media Pembelajaran: Permainan Simon Says, Lembar Kerja Peserta Didik, Lembaran Pretest dan Posttest.
- Alat dan bahan : papan tulis, spidol, penghapus papan, lembar materi dan lembaran LKPD.

H. Penilaian (terlampir)

a. Penilaian sikap
b. Penilaian pengetahuan
c. Penilaian keterampilan.

Mengetahui,	
Kepala MTsN 1 Aceh Barat Daya	**Guru bidang studi**
Erdiwar, S.Ag, M.Pd	**Cut Nabilaturraihan**
NIP. 197012312003121017	**NIM. 190202020**

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lampiran RPP

Instrumen penilaian sikap (Afektif)

Petunjuk :

Lembaran ini diisi oleh siswa untuk menilai sikap religius dan sikap sosialnya. Berilah tanda cek (v) pada kolom skor sesuai sikap yang dirasakan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dankadang-kadang tidak melakukan

2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan

1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

Nama Peserta Didik : …….

Kelas : …….

Tanggal Pengamatan : ……..

Materi Pokok : ……..

No	Aspek Pengamatan Penilaian Sikap (Religius dan Sosial)	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (termasuk belajar)				
2	Saya semangat dalam mengikuti pembelajaran				
3	Saya melatih kemampuan berbahasa Arab bersama teman				

4	Saya berdoa dengan menggunakan bahasa Arab				
5	Saya peduli terhadap lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya				
6	Saya menolong teman maupun orang lain yang membutuhkan pertolongan				
7	Saya menghargai setiap perbedaan pendapat dari orang lain				
8	Saya bisa berteman dengan baik				
Jumlah Skor					

Instrumen penilaian keterampilan

Lembaran ini diisi oleh siswa untuk menilai sikap religius dan sikap sosial peserta didik. Berilah tanda cek (v) pada kolom skor sesuai sikap yang dirasakan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dankadang-kadang tidak melakukan

2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan

1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

Nama Peserta Didik : ……

Kelas : ……

Tanggal Pengamatan : ……..

Materi Pokok : ……..

جامعة الرانري
AR-RANIRY

No	Aspek Pengamatan Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu menyebutkan berbagai sebutan untuk waktu				
2	Siswa mampu mencocokkan gambar dengan mufradat yang disediakan.				
3	Siswa mampu mencocokkan mufradat dengan gambar yang disediakan				
4	Siswa mampu mengarahkan jarum jam sesuai mufradat pada LKPD				
Jumlah Skor					

Petunjuk Penskoran Afektif dan Psikomotorik :

1. Rumus penghitungan skor akhir

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

2. Skor maksimal = banyaknya indikator × 4
3. Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No.81A Tahun 2003, yaitu :
   Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh skor akhir : 3,33 < skor akhir ≤ 4,00

   Baik (B) : apabila memperoleh skor akhir : 2,33 < skor akhir ≤ 3,33

   Cukup (C) : apabila memperoleh skor akhir :1,33 < skor akhir ≤ 2,33

   Kurang (K) : apabila memperoleh skor akhir : skor akhir ≤ 1,33

Instrumen penilaian pengetahuan

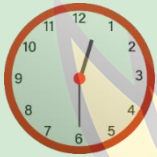
اجب السؤال وفقا للصورة !

١. س : كم الساعة الآن ؟

ج : الآن، الساعة.....

٢. س : كم الساعة الآن ؟

ج : الآن، الساعة.....



٣. س : كم الساعة الآن ؟

ج : الآن، الساعة.....

٤. س : كم الساعة الآن ؟

ج : الآن، الساعة.....

٥. س : كم الساعة الآن ؟

ج : الآن، الساعة.....

Setiap soal memiliki bobt 40
Total skor maksimal adalah 20 x 5 = 100
Rumus penghitungan skor akhir

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No.81A Tahun 2003, yaitu :

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh skor akhir : $3{,}33 < \text{skor akhir} \leq 4{,}00$

Baik (B) : apabila memperoleh skor akhir : $2{,}33 < \text{skor akhir} \leq 3{,}33$

Cukup (C) : apabila memperoleh skor akhir : $1{,}33 < \text{skor akhir} \leq 2{,}33$

Kurang (K) : apabila memperoleh skor akhir : $\text{skor akhir} \leq 1{,}33$

جامعة الرانري
AR-RANIRY

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD

Nama :1.

2.

3.

Kelas :

Tujuan :

3.1.4 Membedakan beberapa huruf yang memiliki kemiripan dalam hal bunyi.

3.1.5 Menunjukkan beberapa mufradat yang sesuai dengan apa yang didengar.

4.1.1 Melengkapi mufradat mengenai الساعة yang ditulis terputus

4.1.2 Menyesuaikan gambar dengan mufradat mengenai الساعة secara tepat dan benar

4.1.3 Menentukan jarum jam yang tepat sesuai instruksi pada soal.

Petunjuk :

1. Mulailah dengan membaca bismillah
2. Diskusikan dengan temanmu tentang pertanyaan-pertanyaan berikut
3. Isilah dengan menggunakan pensil atau pulpen
4. Isilah sesuai dengan perintah soal

1 Isilah titik-titik berikut ini sesuai dengan kata-kata yang diucapkan guru

يَذْهَبُ عُمَرُ وَأُسْرَتُهُ إِلَى شَاطِئِ ..... فِيْ السَّاعَةِ ..... صَبَاحًا.

هَذَا ..... الْعُطْلَةِ وَ يَذْهَبُوْنَ إِلَى ..... لِيَقْضَ الْعُطْلَةَ.

2 Pilihlah kata-kata berikut ini sesuai dengan apa yang diucapkan guru

تَسْتَغْرِقُ (١) ..... إِلَى شَاطِئِ الْبَحْرِ سَاعَتَيْنِ تَقْرِيْبًا. وَ (٢) ..... عُمَرُ وَأُسْرَتُهُ عِنْدَ الظُّهْرِ وَيُصَلُّوْنَ فِيْ الْمَسْجِدِ. وَبَعْدَ ذلِكَ يَأْكُلُوْنَ وَ (٣) ..... وَيَسْبَحُوْنَ مَعًا. وَ (٤) ..... يَرْجِعُوْنَ إِلَى الْبَيْتِ فِيْ السَّاعَةِ (٥) ..... .

١) أ.الرِّحْلَةُ	٢) أ.تَصِل	٣) أ.يَلْعَبُوْنَ	٤) أ. أَكِيْرًا	٥) أ. الثَّالِثَةِ
ب.رِحْلَةُ	ب. تَسِلَ	ب.يَلْعَفُوْنَ	ب. أَخِيْرًا	ب.السَّالِثَةِ
ج.الرِّهْلَةَ	ج.يَصِلُ	ج. يَلْقَبُوْنَ	ج. أَقِيْرًا	ج.الثَّالِسَةِ
د. رِهْلَةُ	د.يَسِلُ	د.يَلْعَبُوْنَ	د.أَهِيْرًا	د.السَّالِسَةِ

3 Isilah titik-titik dibawah ini sesuai dengan gambar yang tersedia

السَّاعَةُ .....

السَّاعَةُ .....

4 Pasangkanlah setiap gambar berikut dengan kalimat yang sesuai

السَّاعَةُ الحَادِيَةَ عَشْرَةَ

السَّاعَةُ الوَاحِدَةُ

السَّاعَةُ الخَامِسَةُ

السَّاعَةُ الرَّابِعَةُ

5 Buatkanlah jarum yang tepat pada jam berikut ini sesuai dengan kalimat yang disediakan.

السَّاعَةُ السَّادِسَة

السَّاعَةُ الثَّانِيَةُ

السَّاعَةُ التَاسِعَةُ

Teks asli soal nomor 1 dan 2

١. يَذْهَبُ عُمَرُ وَأُسْرَتُهُ إِلَى شَاطِئِ الْبَحْرِ فِيْ السَّاعَةِ الْعَاشِرَةِ صَبَاحًا. هَذَا يَوْمُ الْعُطْلَةِ وَ يَذْهَبُوْنَ إِلَى هُنَاكَ لِيَقْضَ الْعُطْلَةَ.

٢. تَسْتَغْرِقُ الرِّحْلَةُ إِلَى شَاطِئِ الْبَحْرِ سَاعَتَيْنِ تَقْرِيْبًا. وَ يَصِلُ عُمَرُ وَأُسْرَتُهُ عِنْدَ الظُّهْرِ وَيُصَلُّوْنَ فِيْ الْمَسْجِدِ. وَبَعْدَ ذلِكَ يَأْكُلُوْنَ وَيَلْعَبُوْنَ وَيَسْبَحُوْنَ مَعًا. وَ أَخِيْرًا يَرْجِعُوْنَ إِلَى الْبَيْتِ فِيْ السَّاعَةِ الثَّالِثَةِ.

INSTRUMENT PENELITIAN

PRETEST

السَّاعَةُ

اِسْتَيْقَظَ أَحْمَدُ مِنَ النَّوْمِ صَبَاحًا بَاكِرًا، وَيَذْهَبُ إِلَى الْحَمَّامِ وَيَتَوَضَّأُ فِيْهِ. ثُمَّ اِسْتَعَدَّ أَحْمَدُ أَنْ يَذْهَبَ مَعَ أَبِيْهِ إِلَى الْمَسْجِدِ لِصَلَاةِ الصُّبْحِ فِيْ السَّاعَةِ الخَامِسَةِ صَبَاحًا وَيَقْرَأُ الْقُرْآنَ بَعْدَ ذَلِكَ. ثُمَّ أَحْمَدُ يَتَنَاوَلُ الفَطُوْرَ. وَيَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ فِيْ السَّاعَةِ السَّابِعَةِ. وَيَرْجِعُ فِيْ السَّاعَةِ الثَّانِيَةِ نَهَارًا. وَ يُصَلِّي الظُّهْرَ فِيْ مَسْجِدِ الْمَدْرَسَةِ مَعَ صَدِيْقِهِ فِيْ السَّاعَةِ الْوَاحِدَةِ.

فِيْ السَّاعَةِ الرَّابِعَةِ، أَحْمَدُ يُصَلِّيْ الْعَصْرَ قَبْلَ أَنْ يَلْعَبَ كُرَةَ الْقَدَمِ مَعَ صَدِيقِهِ. وَ يَرْجِعُ إِلَى الْبَيْتِ سَاعَتًا قَبْلَ صَلَاةِ الْمَغْرِبِ. بَعْدَ الصَّلَاةِ، يَأْكُلُ الْعَشَاءَ فِيْ غُرْفَةِ الْأَكْلِ. ثُمَّ بَعْدَ ذَلِكَ فِيْ السَّاعَةِ الثَّامِنَةِ يَقْرَأُ الدَّرْسَ الْعُلُوْمَ وَيَكْتُبُ الْوَظِيْفَةَ. ثُمَّ يَنَامُ أَحْمَدُ فِيْ السَّاعَةِ العَاشِرَةِ.

Kunci Jawaban :

١. ب. النَّوْمِ
٢. د. الْحَمَّامِ
٣. ج. الصُّبْحِ
٤. أ. الخَامِسَةِ
٥. ب. الْقُرْآنَ
٦. ج. الفَطُوْرَ
٧. د. يُصَلِّي
٨. ب. الْمَدْرَسَةِ
٩. أ. الوَاحِدَةِ
١٠. د. الرَّابِعَةِ
١١. أ. كُرَةَ الْقَدَمِ
١٢. ب. العَشَاءَ
١٣. أ. الدَّرْسَ
١٤. ب. يَكْتُبُ
١٥. د. العَاشِرَةِ

جامعة الرانري
AR-RANIRY

PRETEST

(الإختبار القبلي)

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (×) pada pilihan jawaban yang tepat untuk mengisi kekosongan pada teks sesuai dengan apa yang kamu dengar.

الساعة

اِسْتَيْقَظَ أَحْمَدُ مِنَ (١) .... صَبَاحًا بَاكِرًا، وَيَذْهَبُ إِلَى (٢) .... وَيَتَوَضَّأُ فِيْهِ. ثُمَّ اِسْتَعَدَّ أَحْمَدُ أَنْ يَذْهَبَ مَعَ أَبِيْهِ إِلَى الْمَسْجِدِ لِصَلَاةِ (٣) .... فِيْ السَّاعَةِ (٤) .... صَبَاحًا وَيَقْرَأُ (٥) .... بَعْدَ ذَلِكَ. ثُمَّ أَحْمَدُ يَتَنَاوَلُ (٦) .... . وَيَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ فِيْ السَّاعَةِ السَّابِعَةِ. وَيَرْجِعُ فِيْ السَّاعَةِ الثَّانِيَةِ نَهَارًا. وَ (٧) .... الظُّهْرَ فِيْ مَسْجِدِ (٨) .... مَعَ صَدِيْقِهِ فِيْ السَّاعَةِ (٩) .... .

فِيْ السَّاعَةِ (١٠) .... أَحْمَدُ يُصَلِّيْ الْعَصْرَ قَبْلَ أَنْ يَلْعَبَ (١١) .... مَعَ صَدِيقِهِ. وَ يَرْجِعُ إِلَى الْبَيْتِ سَاعَتًا قَبْلَ صَلَاةِ الْمَغْرِبِ. بَعْدَ الصَّلَاةِ، يَأْكُلُ (١٢) .... فِيْ غُرْفَةِ الْأَكْلِ. ثُمَّ بَعْدَ ذَلِكَ فِيْ السَّاعَةِ الثَّامِنَةِ يَقْرَأُ (١٣) .... الْعُلُوْمَ (١٤) .... الْوَظِيْفَةَ. ثُمَّ يَنَامُ أَحْمَدُ فِيْ السَّاعَةِ (١٥) .... .

١. أ. نَوْمِ ب. النَّوْمِ ج. النِّيَامِ د. نَوْمُ	٦. أ. الفُتُوْرَ ب. الفَطُوْرُ ج. الفَطُوْرَ د. الفُتُوْرُ	١١. أ. كُرَةَ الْقَدَمِ ب.الكُرَةُالْقَدَمِ ج. الكُرَةَالْقَدَمِ د. كُرَةُالْقَدَمِ
٢. أ. حَمَّامَ ب. الْحَمَّامَ ج. حَمَّامِ د. الْحَمَّامِ	٧. أ. تُسَلِّي ب. يُسَلِّي ج. تُصَلِّي د. يُصَلِّ	١٢. أ. عَشَاءَ ب. العَشَاءَ ج. العَشَاءِ د.عَشَاءِ

جامعة الرانري
AR-RANIRY

٣. أ. السُّبْحِ ب. الصُّبْهِ ج. الصُّبْحِ د. السُّبْحِ	٨. أ. مَدَرَسَةِ ب. الْمَدْرَسَةِ ج. الْمَدَرَسَةَ د. مَدْرَسَةَ	١٣. أ. الدَّرْسَ ب. الدَّرَسَ ج. الدَّرْصَ د. الدَّرَصَ
٤. أ. الخَامِسَةِ ب. القَامِسَةِ ج. الخَامِصَةِ د. القَامِصَةِ	٩. أ. الوَاحِدَةِ ب. الوَحِدَةَ ج. الوَحِدِ د. الوَاحِدَ	١٤. أ. تَكْتُبُ ب. يَكْتُبُ ج. نَكْتُبُ د. أَكْتُبُ
٥. أ. الْقُرْآنَ ب. الْكُرْآنَ ج. الْكُرْآنُ د. الْقُرْآنِ	١٠. أ. الرَّابِعَةِ ب. الرَّابَعَةِ ج. الرَّابِعَةَ د. الرَّابِعَةِ	١٥. أ. الأسِرَةِ ب. الأَشِرَةِ ج. العَاسِرَةِ د. العَاشِرَةِ

جامعة الرانري
AR-RANIRY

INSTRUMENT PENELITIAN

POSTTEST

الساعة

اِسْتَيْقَظَتْ عَائِشَة مِنَ النَّوْمِ السَّاعَةَ الرَّابِعَةَ صَبَاحًا، وَتُصَلِّيْ صَلَاةَ التَّهَجُّدِ فِيْ غُرْفَةِ النَّوْمِ. بَعْدَ الصَّلَاةِ، هِيَ تَقْرَأُ وَ تَحْفَظُ الْقُرْآنَ لَحْظَةً. ثُمَّ، فِي السَّاعَةِ الْخَامِسَةِ، هِيَ تُصَلِّي الصُّبْحَ. تَبْدَأُ عَائِشَة لِتُنَظِّفَ الْبَيْتِ: تَكْنُسُ غُرْفَةَ النَّوْمِ، تَغْسِلُ الْمَلَابِسَ وَ الصُّحُوْنَ، حَتَّى السَّاعَةِ السَّابِعَةِ. ثُمَّ تَطْبَخُ الطَّعَامَ مَعَ أُمِّهَا فِيْ الْمَطْبَخِ حَوَالَى سَاعَةً وَاحِدَةً. وَبَعْدَ ذَلِكَ، تَأْكُلَ هِيَ وَأُسْرَتُهَا الْفَطُوْرَ فِيْ السَّاعَةِ الثَّامِنَةَ صَبَاحًا.

فِيْ السَّاعَةِ التَّاسِعَةِ تَذْهَبُ عَائِشَة إِلَى الْمَكْتَبَةِ لِتَقْرَأَ الْكُتُبَ. تَرْجِعُ إِلَى الْبَيْتِ وَ تَلْعَبُ مَعَ أُخْتِهَا لَحْظَةً وَ تَقِيْلَانِ نِصْفُ السَّاعَةِ، قَبْلَ صَلَاةِ الظُّهْرِ. ثُمَّ تُصَلِّي عَائِشَة وَ أُخْتُهَا الظُّهْرَ جَمَاعَتًا فِي الْبَيْتِ.

Kunci Jawaban :

١. أ. اِسْتَيْقَظَتْ	٦. ب. تَبْدَأُ	١١. ب. الثَّامِنَةَ
٢. ب. صَبَاحًا	٧. ج. تَكْنُسُ	١٢. ج. المَكْتَبَةِ
٣. ج. التَّهَجُّدِ	٨. ج. تَغْسِلُ	١٣. أ. تَرْجِعُ
٤. د. تَحْفَظُ	٩. د. الصُّحُوْنَ	١٤. ب. تَقِيْلاَنِ
٥. ب. السَّاعَةِ	١٠. أ. الْمَطْبَخِ	١٥. د.جَمَاعَتًا

POSTTEST

(الإختبار البعدي)

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (×) pada pilihan jawaban yang tepat untuk mengisi kekosongan pada teks sesuai dengan apa yang kamu dengar.

الساعة

(١) .... عَائِشَة مِنَ النَّوْمِ السَّاعَةَ الرَّابِعَةَ (٢) .... ، وَتُصَلِّيْ صَلَاةَ (٣) .... فِيْ غُرْفَةِ النَّوْمِ. بَعْدَ الصَّلَاةِ، هِيَ تَقْرَأُ وَ (٤) .... الْقُرْآنَ لَحْظَةً. ثُمَّ، فِي (٥) .... الْخَامِسَةِ، هِيَ تُصَلِّي الصُّبْحَ. (٦) .... عَائِشَة لِتُنَظِّفَ الْبَيْتِ: (٧) .... غُرْفَةَ النَّوْمِ، (٨) .... الْمَلَابِسَ وَ (٩) ....، حَتَّى السَّاعَةِ السَّابِعَةِ. ثُمَّ تَطْبَخُ الطَّعَامَ مَعَ أُمِّهَا فِيْ (١٠) .... حَوَالَى سَاعَةً وَاحِدَةً. وَبَعْدَ ذَلِكَ، تَأْكُلَ هِيَ وَأُسْرَتُهَا الْفَطُوْرَ فِيْ السَّاعَةِ (١١) .... صَبَاحًا.

فِيْ السَّاعَةِ التَّاسِعَةِ تَذْهَبُ عَائِشَة إِلَى (١٢) .... لِتَقْرَأَ الْكُتُبَ. (١٣) .... إِلَى الْبَيْتِ وَ تَلْعَبُ مَعَ أُخْتِهَا لَحْظَةً وَ (١٤) .... نِصْفُ السَّاعَةِ، قَبْلَ صَلَاةِ الظُّهْرِ. ثُمَّ تُصَلِّي عَائِشَة وَ أُخْتُهَا الظُّهْرَ (١٥) .... فِي الْبَيْتِ.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

١. أ.اِسْتَيْقَظَتْ ب. اِسْتَيْقِظَتْ ج. اَسْتَيْقَظَتْ د. اَسْتَيْقِظَتْ	٦. أ. تَبْتَأُ ب. تَبْدَأُ ج. تَدْبأُ د. تَبْطَأُ	١١. أ. السَّامِنَةَ ب. الثَّامِنَةَ ج. الثَّانِمَةَ د. السَّانِمَةَ
٢. أ. سَبَاحًا ب. صَبَاحًا ج. صَبَاحَ د. سَبَاحَ	٧. أ. نَكْنُسُ ب.يَكْنُسُ ج. تَكْنُسُ د. أَكْنُسُ	١٢. أ. المَأْتَبَةِ ب. المَقْتَبَةِ ج. المَكْتَبَةِ د. المَتْتَبَةِ
٣. أ. التَّهَجُّدَ ب. التَّحَجُّدِ ج. التَّهَجُّدِ د. التَّحَجُّدَ	٨. أ. تَقْسِلُ ب. تَغْشِلُ ج. تَغْسِلُ د. تَقْصِلُ	١٣. أ. تَرْجِعُ ب. تَرْجِأُ ج. تَرْشِعُ د. تَرْشِأُ

٤. أ. أَحْفَظُ ب. يَحْفَظُ ج. نَحْفَظُ د. تَحْفَظُ	٩. أ. صُهُوْنَ ب. السُّهُوْنَ ج. صُحُوْنَ د. الصُّحُوْنَ	١٤. أ. يَقِيْلاَنِ ب. تَقِيْلاَنِ ج. تَقِّيْلِيْنِ د. يَقِّيْلِيْنِ
٥. أ. السَّاعَةَ ب. السَّاعَةِ ج. الصَّاعَةِ د. الصَّاعَةَ	١٠ أ. الْمَطْبَخِ ب. الْمَتْبَخِ ج. الْمَطْبَقِ د. الْمَتْبَقِ	١٥. أ. جَنَائَتًا ب. جَمَائَتًا ج. جَنَاعَتًا د. جَمَاعَتًا

جامعة الرانري
AR-RANIRY

ANGKET SISWA

Respon siswa terhadap penggunaan permainan Simon Says dalam meningkatkan keterampilan Istima' siswa di MTsN 1 Aceh Barat Daya

A. Profil Responden

Nama :
Kelas :

B. Tujuan Angket

Angket ini bertujuan untuk melihat bagimana respon siswa terhadap penggunaan permainan Simon Says dalam meningkatkan keterampilan Istima' siswa di MTsN 1 Aceh Barat Daya. Angket ini bersifat rahasia dan ditujukan kepada siswa siswi MTsN 1 Aceh Barat Daya Kelas VIII Bilingual.

C. Indikator Angket

Indikator dalam pembelajaran Istima':

1. Berkonsenterasi selama pembelajaran
2. Memiliki motivasi yang kuat dalam belajar
3. Tidak mudah terganggu selama pembelajaran.[52]

D. Petunjuk Pengisian

1. Berikut adalah pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan respon siswa-siswi kelas VIII Bilingual

[52] Samhis Setiawan, *Menyimak Adalah*, diakses dari https://www.gurupendidikan.co.id/menyimak-adalah/, pada tanggal 8 Juni 2023, pukul 22.00.

terhadap penggunaan permainan Simon Says dalam meningkatkan keterampilan istima'

2. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang dianggap sesuai dengan kondisi siswa.
3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai siswa
4. Kejujuran siswa dalam pengisisan angket ini sangat dibutuhkan untuk kelancaran pengumpulan data.

Keterangan :

Adapun jawaban yang dapat dipilih oleh siswa pada angket ini adalah:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Pembelajaran istima' dengan permainan Simon Says membuat saya lebih fokus dalam menyimak.				
2.	Pembelajaran istima' dengan permainan Simon Says menjadikan saya lebih mudah dalam mendengar bunyi-bunyi huruf.				
3.	Pembelajaran istima' dengan permainan Simon Says menjadikan saya lebih mudah dalam membedakan bunyi huruf yang berdekatan.				

4.	Pembelajaran istima' dengan permainan Simon Says menjadikan saya lebih mudah dalam mendengar mufradat baru.				
5.	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran istima' melalui permainan Simon Says.				
6.	Pembelajaran istima' dengan permainan Simon Says dapat menghilangkan kebosanan dalam pembelajaran Bahasa Arab.				
7.	Pembelajaran istima' dengan permainan Simon Says menjadikan saya senang dalam belajar Bahasa Arab				
8.	Pembelajaran istima' dengan permainan Simon Says membuat saya lebih mudah memahami pelajaran.				
9.	Pembelajaran istima' dengan permainan Simon Says membuat saya mampu menentukan kata yang tepat sesuai dengan apa yang diperdengarkan guru.				
10.	Pembelajaran istima' dengan permainan Simon Says bermanfaat bagi saya dalam belajar Bahasa Arab.				

11.	Saya tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran dengan permainan Simon Says				
12.	Saya merasa lelah dengan permainan Simon Says dalam pembalajaran Bahasa Arab				
13.	Saya tidak dapat mendengarkan perkataan guru dengan jelas selama pembelajaran				
14.	Saya merasa permainan Simon Says tidak cocok digunakan untuk latihan istima' pada pembelajaran bahasa Arab				
15.	Selama pembelajaran berlangsung saya tidak mendapatkan mufradat baru apapun				

جامعة الرانري
AR-RANIRY

الصور في عملية البحث

اللقاء الأول

عملية التعليم

إجراء اللعبة

الاختبار القبلي

اللقاء الثاني

إجراء اللعبة

إجراء اللعبة

الاختبار البعدي

يجيب الطلبة الاستبانة

AR-RANIRY

السيرة الذاتية

أولا : البيانات الشخصية

اسم الكامل	: جوت نبيلة الريحان
رقم القيد	: ١٩٠٢٠٢٠٢٠
مكان وتاريخ الميلاد	: بلانجبدي، ١٨ إبريل ٢٠٠١
الجنس	: الأنثى
الدين	: الإسلام
الجنسية	: إندونيسية
الحالة الإجتماعية	: غير متزوجة
العنوان	:Desa Padang Baru, Kec.Susoh
العمل	: الطالبة
البريد الإلكتروني	cut.nabilaturraihan@gmail.com
اسم الأب	: توكو أدميزر
العمل	: معاش التقاعد
اسم الأم	: ديان أرمزنه

العمل : المدرسة

العنوان : Desa Padang Baru, Kec.Susoh

ثانيا : خلفية التعليم

روضة الأطفال : TK Aisyiyah Bustanul Athfal, Blangpidie

المدرسة الإبتدائية : MIN 2 Aceh Barat Daya

المدرسة المتوسطة : MTsN 1 Aceh Barat Daya

المدرسة الثانوية : MAN Aceh Barat Daya

جامعة الرانري
AR-RANIRY