

فعالية لعبة *Simon Says* في تعليم المفردات عند التلاميذ بـ

MIS LPTI Lubuk Cemara Sumatera Utara

رسالة

إعداد :

ناشيا أديتيا

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٤١

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين



وزارة الشؤون الدينية للجمهورية الإندونيسية

جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتشي

٢٠٢٥ م / ١٤٤٦ هـ

فعالية لعبة *Simon Says* في تعليم المفردات عند التلاميذ بـ MIS LPTI

Lubuk Cemara Sumatera Utara

مقدمة لكلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا اتشيه

كمادة من المواد المقررة لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى

تخصص تعليم اللغة العربية

إعداد :

ناشيا أديتيا

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٤١

طالبة قسم تعليم اللغة العربية

بكلية التربية وتأهيل المعلمين

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

موافقة المشرف

(الدكتور حلمي الماجستير)

تمت مناقشة لهذه الرسالة أمام اللجنة المناقشتها
وقد قبلت لإتمام بعض الشروط والواجبات
لنيل درجة المرحلة الجامعية الأولى
تخصص تعليم اللغة العربية

في التاريخ :

١٨ يونيو ٢٠٢٥ م

٢٢ ذوالحجة ١٤٤٦ هـ

بندا أتيه

إعداد

ناشيا أديتيا

رقم القيد: ٢١٠٢٠٢٠٤١

لجنة المناقشة :

السكرتير



الدكتور عبد الله الماجستير

العضو ٢

الرئيس



الدكتور حلمي الماجستير

العضو ١

الدكتور أزويز الماجستير -
الدكتور اندوس أشرف مزفر الماجستير

بمعرفة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين

بجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية بندا أتيه



أ.د. سفر الملك الماجستير

رقم التوظيف: ٣١٠٠٠٣.٣١٩٩٧.٠٢١٩٩٧.١٩٧٣

إقرار الباحثة

أنا الموقعة أسفله :

الاسم الكامل : ناشيا أديتيا
مكان الميلاد وتاريخه : Lubuk Dendang ٢٠٠٤ يناير ١٠
رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٤١
القسم : تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين

أقر أن هذه الرسالة تنتمي إلى تأليني ولا تقدم للحصول على أية الدرجات الأكاديمية في جامعات ما وليست فيها التأليفات والأراء التي أعدها الآخرون، إلا وفقا بمبادئ وإعداد البحوث العلمية المذكورة في مراجعها العلمية والباحثة مستعدة لقبول العقوبات فيما تقذف عليه من انتحال المؤلفات.

بندا أتشيه، ١٨ يونيو ٢٠٢٥ جامعة البراني

صاحبة الإقرار

ناشيا أديتيا



رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٤١

الاستهلال

بسم الله الرحمن الرحيم

قال الله تبارك وتعالى :

اَنَا أَنزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

(يوسف: ٢)

فَإِنْ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

(الشرح: ٥-٦)

(صدق الله العظيم)

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

إهداء

١. إلى أمي الحبيبة وأبي الحبيب، اللذين ربّاني منذ الصغر ومنحاني الإلهام والدعاء والدعم والتحفيز في كل خطوة على طريق النجاح. أسأل الله أن يبارك لهما في الدنيا والآخرة.
٢. إلى أخي الحبيب وإخوتي الذين قدموا لي الدعم والتشجيع لإتمام هذه المهمة، أقول لهم جزاكهم الله خيراً، وأسأل الله أن يبارك فيكمهم.
٣. إلى المشرف المكرم الذي قد بذل أوقاته لإشراف هذه الرسالة هو الدكتور حلمي الماجستير، و تـرـجـو الباحثة من الله أن يجزيه خير الجزاء وأن يحفظه برحمته في الدنيا والآخرة.
٤. وإلى جميع أصدقائي في قسم تعليم اللغة العربية في جامعة الرانيري الذين قد شجعوني لكتابة هذه الرسالة حفظهم الله ولعل الله أن يسهل كل أمورهم.

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي أنزل القرآن عربياً، هدى للناس وبينات من الهدى والفرقان،
والصلاة والسلام على رسول الله صلى الله عليه وسلم، وعلى آله وصحبه أجمعين.

لقد أكمل الكلب كتابة هذه الرسالة بتوفيق الله وحملله. تم إعداد هذه
الرسالة من قبل قسم تعليم اللغة العربية في كلية التربية وتعلم المعلمين بجامعة
أرراني بني آتشه كجزء من المواد التي يدرسها الطلاب. تتناول هذه الرسالة "
فعالية لعبة Simon Says في تعليم المفردات عند التلاميذ — — MIS LPTI
Lubuk Cemara Sumatera Utara".

يُعرب الكاتب عن خالص شكره وامتنانه إلى رئيس جامعة أرراني، وعميد
كلية التربية، ورئيس قسم تعليم اللغة العربية، وجميع الأساتذة في جامعة أرراني،
وبالأخص الأساتذة في كلية التربية وتعلم المعلمين، وكذلك الطاقم للعمل في
الجامعة.

تمت كتابة هذه الرسالة تحت إشراف هو الدكتور حلمي الماجستير، يُعرب
الباحث عن خالص شكره للمشرف الذي قدم له الإرشاد والمعرفة والتوجيه الذي
كان ذا معنى كبير لثناء كتابة هذه الرسالة. أسأل الله أن يجزاه خيراً ويبارك في
جهوده.

يُعرب الكاتب أيضاً عن خالص شكره إلى مدير مدرسة MIS LPTI Lubuk
Cemara Sumatra Utara، السيدة سالواتي الماجستير، وكذلك معلمي اللغة العربية،

السيد محمد نزمي والسيدة مريم، بالإضافة إلى طلاب الصف الخامس (أ) الذين ساعدوا في تنفيذ هذا البحث وجمع البيانات المطلوبة. كما يشكر جميع المعلمين الذين ساعدوا في جمع البيانات خلال عملية البحث. أسأل الله أن يجزاهم خيراً.

وتود الباحثة أن تشكر والديها الحبيين على دعواتهما اللامتناهية ودعمهما المعنوي والمادي. كما تعرب الباحثة عن امتنانها لعائلتها وأصدقائها وزملائها الطلاب الذين قدموا لها التشجيع والدعم الدائم خلال عملية إكمال هذه الأطروحة.

وتدرك الباحثة أنه لولا مساعدة ودعم مختلف الأطراف لما اكتملت هذه الرسالة على الوجه المطلوب. فلعن الله سبحانه وتعالى أن يثيب كل من قدم العون والمساعدة أجراً وافراً من الله سبحانه وتعالى.

وأخيراً، تأمل الباحثة أن تكون هذه الرسالة مفيدة لعالم التربية والتعليم، وخاصة في تطوير أساليب تعليم اللغة العربية، وأن تكون مصدر إلهام للقراء والمزيد من البحوث.

بندا أتشييه، ١٠ فبراير ٢٠٢٥

جامعة الرانيري
R - R A N I R Y
صاحبة الإقرار

ناشيا أديتيا

رقم القيد. ٢١٠٢٠٢٠٤١

قائمة المحتويات

ج	موافقة المشرف
د	إقرار الباحثة
هـ	الاستهلال
و	إهداء
ز	شكر وتقدير
ط	قائمة المحتويات
ي	قائمة الجدول
ن	قائمة الملحقات
س	مستخلص البحث
١	الفصل الأول: أساسية البحث
١	أ-لمحة عن المشكلة
٣	ب- أسئلة البحث
٣	ج- أهداف البحث
٣	د- أهمية البحث
٤	هـ- افتراضات البحث وفروضه
٤	و- معاني المصطلحات
٥	ز- الدراسات لسابقة
٨	ح- أسلوب كتابة البحث

٩	الفصل الثاني: الإطار النظري
٩	أ- اللعبة Simon Says
١٢	ب- المفردات
١٦	الفصل الثالث: إجراءات البحث الحقلية
١٦	أ- منهج البحث
١٧	ب- المجتمع و عينة البحث
١٧	ج- طريقة جمع البيانات و أدواته
١٨	د- طريقة تحليل البيانات
٢٢	الفصل الرابع: عرض البيانات وتحليلها
٢٢	أ- عرض البيانات
٢٢	ب- لمحة عن الميدان البحث
٢٨	ج - تحليل البيانات
٣٦	د- تحقيق الفروض
٣٧	الفصل الخامس: الخاتمة
٣٧	أ- نتائج البحث
٣٧	ب- المقترحات
٣٩	المراجع
٣٩	أ- المراجع العربية
٣٩	ب- المراجع الإندونيسية

قائمة الجداول

- الجدول ٤-١: عدد الطلاب في مدرسة MIS LPTI Lubuk Cemara ٢٣
- الجدول ٤-٢: عدد معلمة اللغة العربية ٢٤
- الجدول ٤-٣: الوسائل والمباني لتحقيق أهداف التعليم والتعلم ٢٥
- الجدول ٤-٤: عملية تعليم بالإستخدام لعبة Simon Says ٢٦
- الجدول ٤-٥: نتيجة الاختبار القبلي و البعدي ٢٨
- الجدول ٤-٦: الاختبار الوصفي ٣٠
- الجدول ٤-٧: نتيجة الاختبار الطبيعي (Uji Normalitas) ٣١
- الجدول ٤-٨: نتيجة الاختبار المتجانسي (Uji Homogenitas) ٣٢
- الجدول ٤-٩: نتيجة استجابات الطلبة ٣٤

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

قائمة الملحقات

١- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانري الإسلامية الحكو

مية بندا أتشيه على تعيين المشرف

٢- إفادة عميد كلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة الرانري الإسلامية الحكو

مية بندا أتشيه على القيام بالبحث

٣- إفادة رئيس المدرسة على إتمام البحث

٤- ورقة أسئلة الإختبار القبلي و البعدي

٥- صور البحث

٦- السيرة الذاتية للباحث



مستخلص البحث

عنوان البحث : فعالية لعبة Simon Says في تعليم المفردات عند

التلاميذ — MIS LPTI Lubuk Cemara —

Sumatera Utara

الإسم الكامل : ناشيا أديتيا

رقم القيد : ٢١٠٢٠٢٠٤١ :

اعتمادا على نتائج الملاحظة التي أجرت الباحثة في مدرسة MIS LPTI Lubuk Cemara Sumatera Utara ، أن الطلاب يفتقرون المفردات، مما يجعلهم يواجهون صعوبة في فهم الدروس. لأن المعلمة تقوم بالتدريس بطريقة المحاضرة فقط ولا تستخدم وسائل تعليمية المشوقة، مما تجعل الطالبات تشعرن بالملل أثناء المشاركة في عملية التعلم. لذلك، قامت الباحثة بالبحث عن فعالية لعبة "Simon Says" لترقية سيطرة على المفردات. وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة مدى فعالية لعبة "Simon Says" لترقية سيطرة على المفردات في مدرسة MIS LPTI Lubuk Cemara Sumatera Utara ، وكذلك لمعرفة استجابة الطلاب تجاه تطبيق هذه اللعبة. أما بالنسبة لمنهجية البحث التي استخدمها الباحثة في هذه الرسالة، فهي التجربة القبلية (pre-experiment) من نوع اختبار قبلي واختبار بعدي لمجموعة واحدة (one group pre-test and post-test design) وتم جمع البيانات من خلال لستبيان موجه الطالبات. وكانت نتائج فعالية لعبة Simon Says "فعال" لترقية سيطرة الطالبات على المفردات ، حيث ثبت ذلك من خلال قيمة الدلالة الإحصائية ٠,٠٠٠ التي تقل عن ٠,٠٠٥. كما أن لاستجابة الطلاب تجاه تطبيق هذه اللعبة بلغت ٨٦٪، مما يضعها في فئة "ممتاز".

الكلمة الأساسية : لعبة Simon Says ، المفردات

ABSTRACT

Title : The effectiveness of the Simon Says game in teaching vocabulary to students at MIS LPTI Lubuk Cemara Sumatera Utara

Name : Nasya Aditia

NIM : 210202041

Based on the results of observations conducted by the researcher at MIS LPTI Lubuk Cemara, North Sumatra, it was found that students have a limited mastery of vocabulary, making it difficult for them to understand lessons. This is due to the fact that the teacher only teaches using the lecture method and does not use engaging learning media, causing students to feel bored during lessons. Therefore, the researcher examined the effectiveness of the *Simon Says* game in vocabulary teaching. This study aims to determine the extent to which the *Simon Says* game is effective in improving students' vocabulary mastery at MIS LPTI Lubuk Cemara, North Sumatra, as well as to assess students' responses to the implementation of this game. The research method used in this thesis is pre-experiment, with a *one-group pre-test and post-test design*. Data was collected through questionnaires distributed to students. The results of the study show that the *Simon Says* game is "effective" in improving students' vocabulary mastery. This is evidenced by a significance value of 0.000, which is smaller than 0.005. Additionally, students' responses to the implementation of this game reached 86%, placing it in the "Mumtaz" (Excellent) category

Keywords : Simon Says, vocabulary

ABSTRAK

Judul : Efektivitas permainan Simon Says dalam pengajaran kosa kata pada siswa di MIS LPTI Lubuk Cemara Sumatera Utara
Nama : Nasya Aditia
NIM : 210202041

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MIS LPTI Lubuk Cemara, Sumatera Utara, diketahui bahwa siswa kurang menguasai kosa kata, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Hal ini disebabkan karena guru hanya mengajar dengan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti meneliti efektivitas permainan *Simon Says* dalam pengajaran kosa kata siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas permainan *Simon Says* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa di MIS LPTI Lubuk Cemara, Sumatera Utara, serta untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan permainan ini. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah *pre-experiment* dengan jenis *one group pre-test and post-test design*. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Simon Says* “efektif” dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,005. Selain itu, respons siswa terhadap penerapan permainan ini mencapai 86%, yang masuk dalam kategori “Mumtaz” (Istimewa).

Kata Kunci : Simon Says, Kosa kata

الفصل الأول

أساسية البحث

أ- لمحة عن المشكلة

اللغة العربية ، تتكون من ثلاثة عناصر وهي الصوت، والمفردات، والنحو. تعتبر المفردات ولحده من العناصر التي يجب على متعلم اللغة العربية إتقانها. يجب على الطلاب أن يكونوا قادرين على إتقان المفردات خاصة في فهم معاني الكلمات¹. تعتمد جودة لغة الشخص على نوع وكمية المفردات التي يمتلكها، وكلما زادت المفردات التي يمتلكها، زادت احتمالية إتقانه للغة.

يتطلب تعليم المفردات وسائل تعليمية لتسهيل التعلم والتعليم. لكي يسهل على الطلاب حفظ المفردات، يعاني العديد من الطلاب من صعوبة في حفظ اللغة العربية، ويعتبرون اللغة العربية صعبة للغاية. يشعرون بالملل لأن عملية التعليم والتعلم تقتصر على قراءة المواد التي يقدمها المعلم. لمساعدة الطلاب على تحقيق الهدف في الحفظ بسهولة، يجب على المعلم استخدام أساليب تعليمية تتناسب مع قدرات الطلاب².

بناءً على الملاحظة الأولية التي أجرتها الباحثة في مدرسة MIS LPTI Lubuk

Cemara، تبين أن الطلاب لديهم دافعية منخفضة في تعلم اللغة العربية، ويواجهون

¹ Syarifah Aini, "Metode Mimicry Memorization (mim-mem method) dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Peserta Didik di Madrasah", Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan, Vol. 6 No 1 (2018), h. 92.

² Zahratun Fajriah, Peningkatan Penguasaan Kosakata bahasa Arab (Mufrodlat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 9 No 1 (2018)

صعوبة في فهم المفردات، مما يؤدي إلى ضعف في إتقانهم للمفردات. ومن بين الأسباب التي تؤدي إلى هذه المشكلة اختلاف خلفيات الطلاب، مثل شعورهم السريع بالملل، واقتصار استخدام اللغة العربية داخل الفصل فقط دون ممارستها في المحادثات اليومية، بالإضافة إلى قلة تنوع الوسائل التعليمية المستخدمة كل هذا أدى إلى انخفاض نشاط الطلاب في تعلم اللغة العربية^٣.

من الضروري استخدام أساليب تعليمية ممتعة لجذب اهتمام الأطفال بالتعلم. بناءً على نظرية تعتمد على تطوير نموذج تعليمي مستند إلى لعبة "Simon Says"، يهدف هذا النموذج إلى تحفيز التفكير وزيادة التركيز. يساهم في فهم المادة، ويعزز قدرة العمل الجماعي، ويجعل الطلاب نشيطين وتفاعليين.

"Simon Says" هي لعبة بسيطة وممتعة، حيث يقوم سايمن بإعطاء الأوامر لجميع المشاركين. يمكن إعطاء الأوامر بطريقتين: تبدأ بعبارة "Simon Says" أو بإعطاء الأمر مباشرة. يجب على المستمعين أن ينصتوا جيداً لأوامر سايمن ثم ينفذوها. إذا بدأ Simon الأمر بعبارة "Simon Says"، يجب على المشاركين أن يلتزموا بأمر سايمن^٤.

في هذا السياق، تهدف هذه الدراسة إلى تحديد فعالية تطبيق لعبة "Simon Says" في تحسين مفردات الطلاب. من خلال هذه الدراسة، من

^٣ قامت الباحثة بالمقابلة المباشرة في التاريخ 8-8-2024 بمدرسة MIS LPTI Lubuk Cemara

Sumatera Utara

^٤ Arumsari, A. D., Arifin, B., & Rusnalasari, Z. D. 2017 Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 4(2), 133-142

المتوقع الحصول على أدلة تدعم فعالية استخدام هذه اللعبة كاستراتيجية تعليمية فعالة في زيادة مفردات الطلاب.

لذلك، اختار الباحث عنوان البحث: فعالية لعبة Simon Says في

تعليم المفردات العربية عند التلاميذ بـ MIS LPTI Lubuk Cemara Sumatera Utara.

ب- أسئلة البحث

١. هل استخدام اللعبة Simon Says فعال لترقية المفردات العربية عند

تلاميذ MIS LPTI Lubuk Cemara Sumatera Utara؟

٢. كيف عملية الطلاب في استخدام اللعبة Simon Says لترقية المفردات

العربية عند تلاميذ MIS LPTI Lubuk Cemara Sumatera Utara؟

ج- أهداف البحث

١. التعرف على فعالية لعبة Simon Says في تعليم المفردات العربية عند

التلاميذ بـ MIS LPTI Lubuk Cemara Sumatera Utara

٢. التعرف على عملية الطلاب في استخدام اللعبة Simon Says في تعليم

المفردات العربية عند التلاميذ بـ MIS LPTI Lubuk Cemara

Sumatera Utara

د- أهمية البحث

أما أهمية البحث عن هذه الرسالة فهي:

١. للباحثة

زيادة المعرفة الحديدة من استخدام لعبة Simon Says في تعزيز المفردات العربية

٢. للمدرسين

أن يكون هذا البحث مرجعا للمدرس اللغة العربية في تعليم اللغة العربية عامة وفي تعليم المفردات خاصة للطلاب

لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات ويسهلهم في تعلم اللغة العربية
ه- افتراضات البحث وفروضه

واعتمدت الباحثة في هذا البحث على افتراضات أن نجاح التعليم يتأثر كثيرا با استخدام اللعبة في عملية التعليمية.

أما الفروض التي افترضتها الباحثة في هذا البحث هي:

١. الفرض الصفري (Ho) إن تطبيق اللعبة Simon Says لا تكون

فعالا لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات.

٢. الفرض البديل (Ha) إن تطبيق اللعبة Simon Says تكون فعالا

لترقية سيطرة التلاميذ على المفردات.

و- معاني المصطلحات

تلتزم الباحثة في هذه الرسالة قبل الشروع في البحث عنها التوضيح على

عدد من معاني المصطلحات الأساسية بها، وهي كما يلي:

١. للعبة Simon Says

لعبة "Simon Says" هي لعبة تستخدم قائداً، وهو يحمل الاسم "Simon". و "Says" يعني "قل"، هذه اللعبة تعطي أوامر يجب أن يتبعها اللاعبون.⁵

قبل بدء اللعبة، سيتم البدء بالتعلم من خلال تقديم المواد التي ستستخدم كمواد للعبة، مثل المفردات، لعبة Simon عموماً تتضمن أفعالاً جسدية مثل "المس ركبتيك" مع مقدمة "كلمة Simon" في كل أمر. إذا جاء أمر بدون المقدمة "كلمة Simon" وقام اللاعب دون وعي بتنفيذه أو اتباعه، فسيخرج هذا اللاعب من اللعبة.⁶

٢. المفردات

المفردات في اللغة هي جميع الكلمات الموجودة في اللغة، وكلمة "المفردات" مشتقة من كلمة "أفرد" التي تعني جمع الكلمات. من الناحية الاصطلاحية: "أساس كل شيء في عملية اللغة هو الجملة التي تمثل عنصر التعبير المطلوب في الحياة اليومية."⁷

المفردات هي واحدة من أهم عناصر اللغة بما في ذلك اللغة العربية، إلى جانب قواعد النحو، علم الصرف، وعلم الأصوات. لذلك، فإن تعلم وتوسيع المفردات هو شرط أساسي ومتطلب يساند الشخص في إتقان اللغة العربية.^٨ دور المفردات في إتقان

⁵ Asih, D., Wibowo, D. C., & Kurniati, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Metode Simon Berkata Pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sandung. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 2(1), 40-49.

⁶ Wyldeck, Kathi. (2008). *Games for Fun, Fitness and Learning*. Lulu.com.

⁷ عبد العزيز عبد المجيد، طرق التدريس اللغة العربية في طرق تجريسها، الطبعة الثالثة (القاهرة: دار

المشرق، ١٩٩١)

⁸ Zahratun Fajriah, Peningkatan Penguasaan Kosakata bahasa Arab (Mufrodlat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 9/Edisi 1, April 2015.

المهارات اللغوية الأربع ضروري للغاية، حيث إن القدرة على فهم المهارات اللغوية الأربع تعتمد بشكل كبير على إتقان الشخص للمفردات.^٩

ز- الدراسات السابقة

الدراسة السابقة في احدى اساسية الباحثة التي تستخدمها الباحثة لمعرفة أسلوب الدراسة اجاباتها وسليبياتها وهذه الدراسة تساعد الباحثة لمعرفة مقارنة نتائج البحث وفرق بين الدراسة السابقة والدراسة الحالية.

١. هذا البحث من إعداد محمد نوفال حلمي، طالب في جامعة باسوندان، جاوة

الغربية، بعنوان " **The Use of Simon Says game as a Teaching Methods in Teaching Self Introduction to Improve Student's Speaking Skills at SMK Kesehatan Rajawali**". هدف هذا البحث هو معرفة عدد الطلاب الذين يجيدون التحدث باللغة الإنجليزية بشكل كافٍ.

التشابه بين البحث السابق والبحث الحالي هو في معرفة فعالية لعبة Simon Says. أما الاختلاف فهو أن البحث السابق كان يهدف إلى تحسين مهارات التحدث، بينما يستخدم البحث الحالي طريقة تجريبية لتحسين مفردات الطلاب.^{١٠}

٢. هذا البحث ريزكي أنلندا هارهاب، طالب برنامج دراسة تعليم اللغة

الإنجليزية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة سيمالونجون. **The effect of simon says game method on the listening ability for the eighth grade**

⁹ Sugeng Riyadi, Strategi Pembelajaran Bunyi Dan Mufrodat, Jurnal Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid", Volume 3, Nomor 2, Juli 2014.

¹⁰ M.naufal hilmy The Use of Simon Says game as a Teaching Methods in Teaching Self Introduction to Improve Student's Speaking Skills at SMK Kesehatan Rajawali English Language Teaching Methodology Vol. 1. No. 3, December 2021.
<http://repository.unpas.ac.id/cgi/users/home?scree>

students of MTS Al-washliyah Serbelawan". يهدف هذا البحث إلى معرفة ما إذا كان تطبيق لعبة Simon Says تأثير على قدرة الطلاب على الاستماع. أظهرت نتائج تحليل البيانات قبل تطبيق طريقة لعبة Simon Says أن قدرة الطلاب على الاستماع كانت منخفضة لأن متوسط درجات الاختبار القبلي كان ٢٦,٤٥ وكانت المستويات المنخفضة هي السائدة. بعد تطبيق طريقة Simon Says، تحسنت قدرة الطلاب على الاستماع حيث كان متوسط درجات الاختبار البعدي ٧٩,٠٣ وكلنت المستويات الجيدة هي السائدة. بعد تحليل البيانات، تم حساب أن طريقة لعبة Simon Says تؤثر على قدرة الاستماع لطلاب الصف الثامن في مدرسة MTS Al-washliyah Serbelawan^{١١}.

أوجه التشابه بين البحث السابق والبحث الحالي هي أن الطلاب يشعرون بالملل من عملية التعلم والتعليم التي تقتصر فقط على قراءة المواد التي يقدمها المعلم. أما الاختلاف، فهو أن البحث السابق ركز على قدرة الاستماع لدى الطلاب، في حين أن البحث الحالي يهدف إلى تحسين قدرة الطلاب على المفردات.

٣. تم إعداد هذا البحث من قبل فنياتول حسنة، طالبة في جامعة الدولة الإسلامية أر-رانيري في بندا آتشيه، بعنوان "استخدام طريقة التعلم من خلال تخمين الصور المتحركة لتحسين قدرة التلاميذ على إتقان المفردات". يهدف البحث

¹¹ Rizki Ananda Harahap The Effect of Simon says game Method on the Listening Ability for the Eighth grade students of MTS Al-washliyah Serbelawan student papers 2023

إلى معرفة فعالية استخدام طريقة التعلم من خلال تخمين الصور المتحركة، بالإضافة إلى معرفة كيفية أنشطة المعلم والتلاميذ في استخدام هذه الطريقة لتحسين قدرة التلاميذ على إتقان مفردات اللغة العربية^{١٢}.

التشابه بين البحث السابق والبحث الحالي يكمن في السعي لتحسين مفردات الطلاب. ومع ذلك، فإن الفرق هو أن البحث السابق يستخدم طريقة التعلم من خلال تخمين الصور المتحركة لتحسين قدرة الطلاب على إتقان المفردات، بينما يستخدم البحث الحالي تجربة لعبة "Simon Says" لتحسين مفردات الطلاب.

ح- أسلوب كتابة البحث

ولها كيفية كتابة هذه الرسالة فاعتمدت الباحثة على الكتاب المقرر في كتابة البحث العملي بكلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة الرانيري الإسلامية الحكومية في كتاب:

“Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Tahun 2016 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh”

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

^{١٢} فنياتول حسنة، استخدام طريقة التعلم من خلال تخمين الصور المتحركة لتحسين قدرة التلاميذ

على إتقان المفردات، (الجامعة الرانيري الإسلامية الحكومية، بنداأتشية، ٢٠٢٤ م)