**OPEN ACCESS**
Proceeding of International Conference on Islamic Studies
Vol. 7 No. 1 (2025)
ISSN: 2621-5640 (p), 2621-0495 (e)
https://proceedingincisst.arraayah.ac.id/

# The Effect of Language Games in Teaching Arabic to Develop Listening Skills among Students of the Islamic Primary School (SDIT Ar-Raayah) in Sukabumi

# تأثير الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة الاستماع لدى طلبة المدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية (SDIT Ar-Raayah) بسوكابومي

**Ahmad Ady Akrom[1], Muhammad Furqon Almurni[2]**
STIBA Ar-Raayah, Indonesia
*E-Mail*: ahmadadyakrom12@gmail.com[1]; muhammadfuqon@arraayah.ac.id[2]

| *Submission: 17-05-2025* | *Revised: 24-05-2025* | *Accepted: 20-02-2025* | *Published: 28-02-2025* |
|---|---|---|---|

***Abstract***

This study aims to determine the effect of using Arabic language games in Arabic language instruction as an effort to develop Arabic listening skills among students at an Islamic elementary school under the auspices of the Ar-Raayah Foundation in Sukabumi. To achieve this objective, the researcher employed a quantitative approach. The method used was statistical analysis, conducted by distributing questionnaires to 27 fifth-grade students based on their experiences after using Arabic language games in the classroom. and the type of research conducted was field research. The study yielded the following findings: the percentage of students who answered "yes" or agreed that language games were beneficial in learning Arabic—particularly in developing listening skills—reached 91%, while those who answered "no" or disagreed amounted to 9%. These results indicate that the use of language games in Arabic language instruction has a significant impact on the development of listening skills.

**Keywords**: arabic language teaching, language games, listening skill development.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan bahasa arab dalam dalam pembelajaran bahasa arab dalam upaya mengembangkan keterampilan menyimak bahasa arab pada siswa sekolah dasar Islam yang berada di bawah naungan Yayasan Ar Raayah Sukabumi. Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun metode yang digunakan adalah metode analisis statistik, dengan cara membagikan kuesioner kepada para responden sebanyak 27 murid dari kelas 5 berdasarkan pengalaman mereka setelah menggunakan permainan bahasa arab di kelas dan jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan. Penelitian ini menghasilkan temuan, yaitu: persentase siswa yang menjawab “ya” atau menyatakan setuju bahwa permainan bahasa bermanfaat bagi mereka dalam belajar bahasa Arab, khususnya dalam mengembangkan keterampilan menyimak, mencapai 91%. Sedangkan siswa yang menjawab “tidak” atau tidak setuju berjumlah 9%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran bahasa Arab untuk mengembangkan keterampilan menyimak memiliki pengaruh yang signifikan.

© 2025 by the authors; This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License. (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

**Kata kunci** : gamifikasi, pengajaran Bahasa arab, pengembangan kemampuan mendengar.

## ملخص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة الاستماع لدى طلبة المدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية سوكابومي. ولتحقيق أهداف البحث، استخدم الباحث في هذه الدراسة المدخل الكمي، وأما المنهج الذي سلكه الباحث فهو المنهج التحليل الإحصائي، بتوزيع الاستبانة على عينة البحث بعدد سبعة وعشرون متعلما حسب خبرتهم بعد تطبيق الألعاب اللغوية في تعليم اللغة من خلال حصصهم في الفصل الدراسي، ونوع هذا البحث هو ميداني. وقد توصلت هذه الدراسة إلى نتيجة: أن النسبة المئوية من الطلبة الذين أجابوا بـ "نعم" أي موافقون بأن الألعاب اللغوية يفيدهم في تعلم اللغة العربية خاصة في تنمية مهارة الاستماع حصل على القيمة 91%. وبينما عدد الطلبة الذين أجابوا بـ"لا" أي غير موافقين بذلك حصل على القيمة 9%. وهذه النتيجة تعني أن استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة الاستماع له تأثير كبير.

**الكلمات المفتاحية:** الألعاب اللغوية، تعليم اللغة العربية، مهارة الاستماع

## المقدمة

يُعدّ تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها من أبرز التحديات التي تواجه المعلمين والمناهج على حد سواء، نظرًا لاختلاف الخلفيات اللغوية والثقافية للمتعلمين، ولا سيّما عندما تكون اللغة العربية لغة أجنبية تُدرّس بعد اللغة الأم كما هو الحال في إندونيسيا(Amirudin 2017). من هنا جاءت أهمية اختيار موضوع هذا البحث الذي يهدف إلى معالجة إحدى المشكلات الأساسية في تعليم اللغة العربية، وهي ضعف مهارة الاستماع لدى الطلاب (Amirudin 2017) وكما يقول ذلك مدرس اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية( Wawancara: Ustadzah Isyroq Sulaiman 2024)، وذلك من خلال توظيف الألعاب اللغوية كوسيلة تعليمية تفاعلية تساهم في تحفيز الدافعية وتسهيل الفهم(Mansur and Hasan 2024).

لقد تناولت الدراسات السابقة موضوع استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية من زوايا متعددة، كتنمية مهارات الكلام(Tsaniarohmah 2020)، أو تطوير عناصر اللغة(Rahman 2018)، أو حتى فاعليتها لدى أطفال الرياض(Zaidan 2017). كما سعت بعض الأبحاث إلى تصميم ألعاب لغوية دون تطبيقها ميدانيًا( Alfarisi 2020). غير أن هذه الدراسات –على أهميتها– لم تُركّز بشكل مباشر على أثر الألعاب اللغوية في تنمية مهارة الاستماع تحديدًا لدى طلاب المرحلة الابتدائية في المدارس الإسلامية، وهذا ما تسعى دراستنا إلى إضافته.

أما الإضافة العلمية الجديدة التي يقدمها هذا البحث، فتتمثل في الدمج العملي بين النظرية والتطبيق من خلال توظيف مجموعة منتقاة من الألعاب اللغوية في بيئة صفية حقيقية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية "الراية"، وقياس مدى تأثيرها على تنمية مهارة الاستماع، مما يسدّ فجوة في الدراسات السابقة التي إما ركّزت على مهارات لغوية أخرى، أو لم تطبّق فعليًا نتائج التصميم على أرض الواقع.

وتكمن أهداف هذا البحث في أمرين رئيسيين: أولًا، الكشف عن كيفية تطبيق الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية ضمن بيئة تعليمية واقعية؛ وثانيًا، قياس أثر هذا التطبيق على تنمية مهارة الاستماع لدى الطلاب. ومن خلال ذلك، يطمح الباحث إلى تقديم نموذج تعليمي قابل للتطبيق يعتمد على الألعاب، وإفادة المعلمين ومطوري المناهج في تصميم أنشطة تعليمية أكثر فاعلية وتشويقًا.

ومن هنا، فإن هذا البحث لا يقتصر على تقديم حلول تعليمية بديلة فحسب، بل يسعى أيضًا إلى الإسهام في تطوير أساليب تدريس اللغة العربية بما يتماشى مع خصائص المتعلمين واحتياجاتهم النفسية واللغوية، ليكون خطوة نحو تعليم أكثر تفاعلية ونجاحًا.

## منهج البحث

اعتمد هذا البحث المنهج التحليل الإحصائي، حيث استخدم الباحث المدخل الكمي لتحليل أثر تلك الألعاب اللغوية المستفادة في تعليم اللغة العربية على تنمية مهارة الاستماع لدى الطلاب، وذلك عبر توزيع استبانة وتحليل نتائجها بأساليب إحصائية(Dwiduri 2000).

تم إجراء هذا البحث في المدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية (SDIT Ar-Raayah) في مدينة سوكابومي، جاوا الغربية، إندونيسيا، خلال الفترة من نوفمبر 2024م إلى مارس 2025م .وقد شملت عينة البحث 27 طالبًا من الصف الخامس، منهم 12 ذكورًا و15 إناثًا، تم اختيارهم بشكل مقصود نظرًا لتعرضهم لتعليم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية.

لجمع البيانات، استخدم الباحث أربعة أدوات رئيسة: أولا، الملاحظة المباشرة في الفصول الدراسية أثناء تطبيق الألعاب اللغوية، لتسجيل السلوكيات التعليمية والتفاعلات الصفية(Albaldwi 2007). ثانيا، المقابلة الفردية مع معلمة اللغة العربية لمعرفة خلفية التدريس، التحديات، ونظرتها نحو فعالية الألعاب اللغوية(Almahmudi 2019). ثالثا، الاستبانة المغلقة والمكونة من 10 أسئلة بنمط (نعم / لا) وفق مقياس "غتمان"، وزعت على جميع أفراد العينة لقياس تأثير الألعاب في مهارة الاستماع(Sugiyono 2022). رابعا، الوثائق والمصادر الثانوية لدعم الجانب النظري، بما في ذلك الكتب العلمية، البحوث السابقة، والمقالات المتخصصة.

تمت معالجة بيانات الاستبانة باستخدام برنامج Excel ، حيث حُسبت النسبة المئوية والتكرارات، كما استخدم الباحث المتوسط الحسابي لتقدير درجة التأثير، حسب المعيار التالي: إذا كان المتوسط بين (0 إلى 0.5) فهذا يدل على تأثير ضعيف، وإذا كان بين (0.6 إلى 1) فهذا يدل على تأثير قوي. كذلك، تم تحليل النتائج النوعية من الملاحظات والمقابلات باستخدام نموذج "Miles & Huberman" بثلاث خطوات: جمع البيانات وتصنيفها، عرض البيانات، ثم الاستنتاج منها(Nugrahani 2014).

أما الإجراء التجريبي، فقد تمثل في إعداد مجموعة من الألعاب اللغوية، وتطبيقها على الصف المستهدف ضمن سياق حصة اللغة العربية. وقد لاحظ الباحث أداء المتعلمين وتفاعلهم، وسجّل التغيرات في سلوكهم الاستماعي وقدرتهم على الفهم السمعي. كما جُمعت نتائج الاستبانة بعد عدة حصص تعليمية، وحُللت لتقييم مدى التقدم في مهارة الاستماع.

## النتائج والمناقشة

### أ. مفهوم الألعاب اللغوية

معنى اللعب لغة هي النشاط والحركة والمتعة والسرور وهي نقيض الجد(Ibnu Manzur1993). ومعنى اللعب اصطلاحا هو نشاط موجه يؤديه الأفراد إما لأجل المتعة والتسلية والبهجة أو الاستمتاع فحسب، وإما لتنمية سلوكهم وقدرتهم العقلية أو الجسمية أو الوجدانية(Asshawirki 2005). وأما اللغة هي كما يقول ابن جني، أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم، وكل وسيلة لتبادل المشاعر والأفكار كالإشارات والأصوات والألفاظ(Umar 2008).

والألعاب اللغوية هي مجموعة من الأنشطة التعليمية التي يجهزها المعلم ويمارسها المتعلم بأسلوب تربوي جذاب بهدف تطوير بعض جوانب المهارات اللغوية واكتساب المهارات في اللغة العربية( Salima and Nasytoh 2023). والألعاب اللغوية قد جرت من قبل استخدامها لتعليم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية.

### ب. مفهوم مهارة الاستماع

المهارة هي الحذق في الشيء والإحكام له والأداء المتقن له. يقال مهر الشيء أي أحكمه وصار به حاذقا، فهو ماهر(Majma' Lughoh 1996). والمهارة في الاصطلاح هي الأداء الأسهل الدقيق، والقائم على الفهم لما يتعلمه الإنسان حركيا وعقليا، ومع توفير الوقت والجهد والتكاليف(Wafi 2010). والاستماع لغة السمع هو حس الأذن. سَمِعَ سَمْعاً وسِمْعاً وسَماعاً وسَماعةً وسَماعِية. سَمَّعَهُ الصوت، وأَسمعه أي استمع له وتسّمع إليه. والاستماع : الإصغاء(Fairuzabadi 2005). والاستماع اصطلاحا هو عملية

إنسانية مقصودة تهدف إلى: الاكتساب، والفهم، والتحليل، والتفسير، والاشتقاق، ثم البناء الذهني(Tho'imah 2001).

ومهارة الاستماع أولى المهارات التي يمر بِها الطفل في اكتساب لغته الأم ، ويمر بِها متعلم اللغة الأجنبية(Fauzan 2014). ومهارة الاستماع هي القدرة على سمع الكلمات والجمل والعبارات بسمع سليم من الناطق، فمهارة الاستماع هي تكرار الأصوات و ممارستها باللغة الجديدة حتى فتقاتده الأذن ومن ثم يمكن نطقها نطقا سليما(Ibrohim 1987).

**ت. إجراء تطبيق الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية وأثرها على تنمية مهارة الاستماع لدى طلبة المدرسة الابتدائية الإسلامية الراية.**

قام الباحث بالمقابلة مع مدرسة اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية الأستاذة إشراق سليمان، للحصول على المعلومات التالية، مادة اللغة العربية من المواد التعليمية التي درست في المدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية أسبوعيا، لكل أسبوع حصتان أو سبعون دقيقة. ويستعين المدرس في هذه المدرسة بكتاب "العربية بين أولادنا" في تعليم اللغة العربية. ويركز تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة إلى شيئين؛ الأول، الكفاءات الاتصالية بتنمية المهارات اللغوية الأربع : مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، مهارة الكتابة. والثاني، الكفاءات اللغوية من فهم قواعد اللغة العربية و خصائصها( :Wawancara Ustadzah Isyroq Sulaiman 2024).

وقد أجرى واستختدم المدرس في تعليمه اللغة العربية الوسائل التعليمية العديدة في هذه المدرسة منها استخدام الألعاب اللغوية. وهناك أنواع من الألعاب اللغوية التي قد طبقت وأُستفيدت منها من قبل بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الراية في تعليم اللغة العربية خاصة لتنمية مهارة الاستماع، واختار الباحث بعض الألعاب لأن تكون نموذجا في ميدان البحث. ولقد قام الباحث بتطبيق لكل لعبة في تدريسه على خمس عشرة طالبة في الصف الخامس من خلال ستة حصص، والتالي هي أنواع الألعاب اللغوية التي استخدمها الباحث في تطبيقها لتنمية مهارة الاستماع:

**اللعبة الأولى**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | اسم اللعب | الأسرار المتسلسة (Rahasia Bersambung) |
| 2 | أهداف اللعب | أ. أن يميل المتعلم إلى دقة الاستماع في كلام صديقه.<br>ب. أن ينطق المتعلم المفردة نطقا صحيحا. |

| | | |
|---|---|---|
| | | ت. أن يفهم المتعلم معنى المفردة أو الجملة قبل نطقها حتى لا يخطئ في النطق. |
| 3 | عدد اللاعبين | سبعة طالبات لكل الفرقة. |
| 4 | الإجراء | تتكون هذه اللعبة من المجموعتين، لكل مجموعة يتكون من ستة أو سبعة تلاميذ، يهامس المدرس في أذان أحد التلاميذ لكل المجموعة عن الحروف أو الكلمات أو الجمل ثم يهامس التلميذ تلك الكلمات أو الجمل إلى التلميذ الآخر من كل مجموعتين. فالمجموعة التي كانت أسرع و أصح هي التي تعتبر فائزة. |
| 5 | المفردات المستخدمة | (المسجدُ – الكبير – صورة – كبيرة – سورة – قصيرة – ذهب – أحمد – إلى – المدرسة – درس – في) |
| 6 | الوقت | 15-20 دقيقة |

**اللعبة الثانية**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | اسم اللعب | من أنا ؟ (Siapa Aku?) |
| 2 | أهداف اللعب | أ. أن يستمع الطالب على صياغة التعريفات أو الوصف استماعا جيدا.<br>ب. أن يستحضر الطالب المعلومات المناسبة عن الوصف بعد دقة الاستماع أسرع ما يمكن. |
| 3 | عدد اللاعبين | فردا أو مجموعة |
| 4 | الإجراء | تطبيق هذه اللعبة يمكن فردا أو مجموعة، فبدأ المدرس إلقاء الوصف أو التعريف عن شيء أو شخص أو مهنة وعلى الدارسين الاستماع للأوصاف ثم يجيب على ذلك فمن أسرع وأصح الإجابة فهو فائز. فبمثال يكتضح المقال، ذكر المدرس أوصاف الكرشي مثل "لي أربعة أرجل وأنا مصنوع من الخشب" وغيرها من أوصاف الكرشي فمن أسرع وأصح في الإجابة فهو فائز. وهكذا الأسئلة بعدها. |
| 5 | المفردات المستخدمة | (لي أربعة أرجل وأنا من الخشب : كرسي)<br>(أوقف 10 سيارات بيد واحدة : شرطي المرور) |

| | | |
|---|---|---|
| | | (أنا رجل يتعلم مني الناس العلوم : المدرس) |
| 6 | الوقت | 5 – 10 دقيقة |

**اللعبة الثالثة**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | اسم اللعب | اذكر وواصل (Sebutkan dan Sambung) |
| 2 | أهداف اللعب | أ. أن يستمع الطالب اسما وهواية من صديقه.<br>ب. أن يحاول الطالب التذكر كل أسماء وهوايات أصدقائه بدقة الاستماع عليه.<br>ت. أن يلاحظ الأخرون مع الاستماع صحة الإجابة. |
| 3 | عدد اللاعبين | 4 – 5 طلاب لكل الفرقة |
| 4 | الإجراء | هذه اللعبة لها صورتين فالصورة الأولى هي أن يذكر الطالب كلمة من أسماء المجموعة من الحيوان أو الفواقه أو الأفعال أو غيرها ثم يواصله صاحبه بكلمة أخرى في نفس المجموعة بنظر إلى أخر حرف الكلمة قبلها، مثلا الطالب الأول ذكر "أسد" فالطالب بعده لابد أن يواصل بذكر الكلمة من أسماء الحيوان الذي أول حرفه "د" مثل "ديق" أو "دجاجة" فهكذا من يأتي بعده. وأما الصورة الثانية هي بشكل المجموعة، يتكون المجموعة بأربعة أو خمسة أشخص. فبدأ الطالب الأول يذكر اسمه وهوايته ثم يواصل الطالب الثاني بذكر اسمه وهوايته مع ذكر اسم وهواية الطالب الأول ثم يواصل الطالب الثالث بذكر اسمه وهوايته مع ذكر اسمي وهوايني الطالبين المتقدمين وهكذا حتى الطالب الأخير في المجموعة وكذلك أثناء اللعبة المجموعة الثانية تكون حاكمة ملاحظة للمجموعة الأولى. |
| 5 | المفردات المستخدمة | (اسمي فلان وهوايتي القراءة–الكتابة–الطبخ–الرسم–السباحة–التجول–إلخ) |
| 6 | الوقت | 10 – 15 دقيقة |

وبعد أن قام الباحث بتطبيق الألعاب اللغوية في تعليمها البسيط مع سبع وعشرين متعلما في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية، ووجد الباحث بعض الظواهر من استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية أنها لها تأثير إيجابي وسلبي على الطلاب. ومن الناحية الإيجابية، أن المتعلمين يحبون أن يتعلموا اللغة العربية بوسيلة الألعاب اللغوية من حيث إنها تزيد الحامسة في التعلم والثقة بالنفس ويسهلهم في فهم الدرس واللغة العربية بخصائصها ويجعل الدراسة في ممتعة ومشوقة وتذهب الملل في نفس المتعلمين عند التعلم وأن الألعاب اللغوية جعلت وحاولت الدراسة إلى جو المنافسة التي يدافع الطلبة إلى بذل جهد وتركيز أكثر إلى ما ألقاه المدرس من عناصر اللعبة ذات المحتوى اللغوي، ومن جانب اجتماعي أن الألعاب اللغوية تقوي العلاقات وتطور مجموعات الكفاءة الاجتماعية بين الطلبة. ومع ذلك قد تحمل الألعاب اللغوية جوانب سلبية، منها يحتاج إلى وقت كاف لإعدادها والصعوبات في اشتراك جميع الطلبة بكثرة عدد وعاقبة تنفيذ اللعبة اللغوية ضحك وصياحة الطلبة قد تزعج الصف الآخر والحاصل أن الألعاب اللغوية إذا جرى بمدة طويلة قد يؤدي إلى تعب ثم سأمة لدى الطلبة، ولا تتمكن اللعبة اللغوية أن تستوعب كل المواد(Aziz 2014).

وبهذا لقد تم اختيار عينة البحث في هذه الدراسة وهي سبعة عشر متعلما من الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية بسوكابومي. وقام الباحث بتوزيع الاستبانة على المتعلمين بعد تطبيق الألعاب اللغوية مع البيان لكل سؤال، وتشمل أسئلة الاستبانة التي تم تكوينها مما يلي :

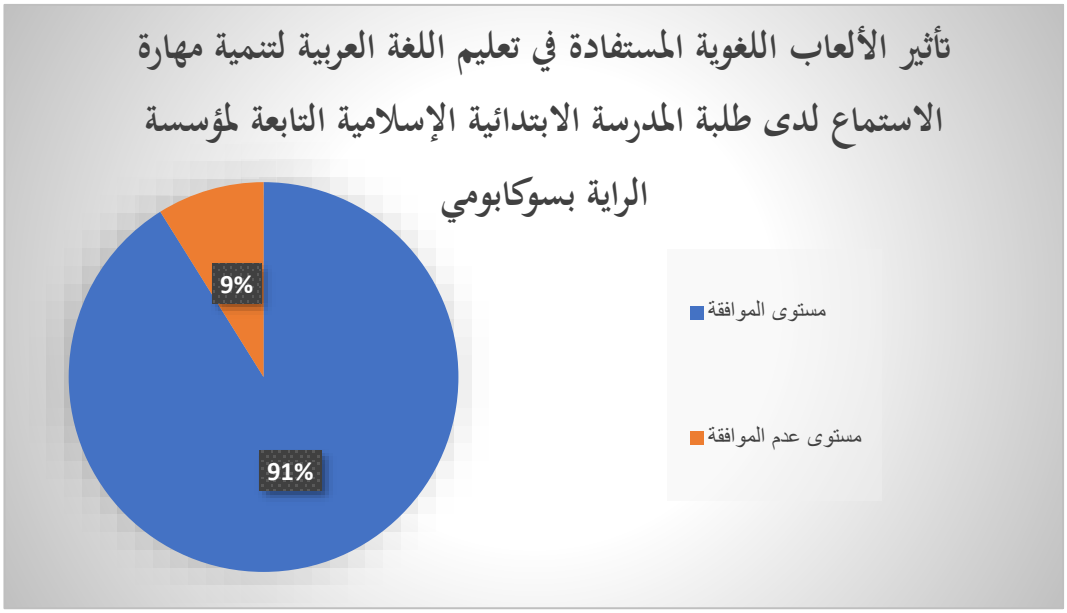
**عرض أسئلة الاستبانة**

| الرقم | الفقرة | نعم | | لا | | المتوسط الحسابي | نسبة التأثير |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | النسبة المئوية | التكرار | النسبة المئوية | | |
| 1 | الألعاب اللغوية تزيدني من ثقة النفس في تعلم اللغة العربية. | 25 | %93 | 2 | %7 | 0,9 | قوي |
| 2 | الألعاب اللغوية تجعلني أكثر قدرة على التعبير عن نفسي أثناء الدرس. | 26 | %96 | 1 | %4 | 0.9 | قوي |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | الألعاب اللغوية تساعدني في فهم المفردات الجديدة. | 27 | %100 | 0 | %0 | 1 | قوي |
| 4 | الألعاب اللغوية تسهلني على فهم المسموع من الموضوع بشكل جيد. | 22 | %81 | 5 | %19 | 0.8 | قوي |
| 5 | أشعر بمزيد من التحفيز والحماس في تعلم اللغة العربية من خلال اللعب. | 24 | %89 | 3 | %11 | 0.8 | قوي |
| 6 | الألعاب اللغوية تجعل تعلم اللغة العربية (مهارة الاستماع) أكثر إثارة ومتعة. | 27 | %100 | 0 | %0 | 1 | قوي |
| 7 | الألعاب اللغوية تساعدني في تعلم اللغة العربية على التركيز بشكل أكبر في الاستماع. | 26 | %96 | 1 | %4 | 0.9 | قوي |
| 8 | الألعاب اللغوية تساعدني على تحسين فهمي لخصائص اللغة العربية التي أسمعها. | 26 | %96 | 1 | %4 | 0.9 | قوي |
| 9 | استخدام طريقة اللعب يجعلني لا أشعر بالملل أثناء درس اللغة العربية. | 19 | %70 | 8 | %30 | 0.7 | قوي |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | الألعاب اللغوية تزيد قدرتي ويدربني على مهارة الاستماع. | 24 | %89 | 3 | %11 | 0.8 | قوي |

وقد توصل الباحث إلى أن النسبة المئوية من الطلبة الذين أجابوا بـ "نعم" أي موافقون بأن الألعاب اللغوية تفيدهم في تعلم اللغة العربية خاصة لتنمية مهارة الاستماع حصل على القيمة 91% وهذه النتيجة تعني أن استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة الاستماع له تأثير كبير. وبينما عدد الطلبة الذي لم يوافق بالاستفادات المذكورة حصل على 9% من مجموع الإجابة لأنهم لا يزالوا يجدون بعض الصعوبات في تعلم اللغة العربية مهما كان المعلم استخدم الألعاب اللغوية في تعليمه ولكن هذا العدد لا يديم إليه النظر لأن الحكم في الغلبة لا في الندرة.




**الصورة 1.1**

## خلاصة البحث

اكتشف الباحث أثر استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة الاستماع من خلال ثلاث ألعاب وهي اللعبة الأولى (الأسرار المتسلسلة) واللعبة الثانية (من أنا؟) واللعبة الثالثة (اذكر وواصل). وهناك الظواهر من استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية أنها لها تأثير إيجابي وسلبي على الطلاب، كما سبق. وقد أثبت البحث أن استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لتنمية مهارة الاستماع لدى طلبة المدرسة الابتدائية الإسلامية التابعة لمؤسسة الراية بسوكابومي لها أثر كبير في تعلمه اللغة العربية.

# المراجع


Amirudin, Noor. 2017. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." *Tamaddun, Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Keagamaan*. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.66.

Mansur, Andi Ilham Akbar Nurahman, dan Moh. Abdul Kholiq Hasan. 2024. "Ta'tsīr Istikhdām al-Al'āb al-Lughawiyyah 'alā Taṭwīr Tarākīb al-Jumal al-'Arabiyyah: Dirāsah Taṭbīqiyyah 'alā Ṭullāb al-Shaff al-Thālith bi-Ma'had Binā' Madanī bi-Būghūr." *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 5 (4): 714–727. https://doi.org/10.37274/ukazh.v5i4.1207.

Nugrahani, Farid. 2014. *Metodelogi Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Bahasa*. Surakarta.

Sugiyono, Prof. Dr. 2022. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. ke-27. Bandung: Alfabeta.

Ibrāhīm, Ḥamādah. 1987. *al-Ittijāhāt al-Mu'āṣirah fī Tadrīs al-Lughah al-'Arabiyyah wa al-Lughāt al-Ḥayyah al-Ukhrā li-Ghayr al-Nāṭiqīn Bihā*. Dār al-Fikr al-'Arabī.

al-Baladwī, 'Abd al-Ḥamīd. 2007. *Asālīb al-Baḥth al-'Ilmī wa al-Taḥlīl al-Iḥṣā'ī*. 'Ammān - al-Urdun: Dār al-Shurūq li al-Nashr wa al-Tawzī'.

al-Duwaidari, Rajā' Waḥīd. 2000. *al-Baḥth al-'Ilmī: Asāsiyyātuh al-Naẓariyyah wa Mumārasatuh al-'Amaliyyah*. Bayrūt - Lubnān: Dār al-Fikr al-Mu'āṣir.

al-Raḥmān, Andī Ilḥām Akbar Nūr. 2018. "Athar Istikhdām al-Al'āb al-Lughawiyyah fī Tanmiyat 'Anāṣir al-Lughah ladā Ṭullāb Qism al-I'dād al-Lughawī bi-Jāmi'at al-Rāyah bi-Sūkābūmī." Kulliyyat al-Tarbiyah, Qism Ta'līm al-Lughah al-'Arabiyyah, Jāmi'at al-Rāyah.

al-Ṣuwairikī, Muḥammad 'Alī. 2005. *al-Al'āb al-Lughawiyyah wa Dawruhā fī Tanmiyat Mahārāt al-Lughah al-'Arabiyyah*. al-Urdun: Dār al-Kanz.

Majma' al-Lughah al-'Arabiyyah. 1996. *al-Mu'jam al-Wasīṭ*. Maktabat al-Shurūq al-Duwaliyyah.

al-'Azīz, Nāṣif Muṣṭafā 'Abd. 2014. *al-Al'āb al-Lughawiyyah fī Ta'līm al-Lughah al-Ajnabiyyah ma'a Amthilah li-Ta'līm al-'Arabiyyah li-Ghayr al-Nāṭiqīn Bihā*. al-Riyāḍ: Dār al-Marīkh.

al-Fārisī, Kurniyā Afandī. 2020. "Taṣmīm Al'āb Lughawiyyah li-Ta'līm al-'Arabiyyah li al-Mubtadi'īn min Khilāl al-Mufradāt al-Musānadah fī al-Kitāb *al-'Arabiyyah Bayna Yadayk* al-Juz' al-Awwal." Kulliyyat al-Tarbiyah, Qism Ta'līm al-Lughah al-'Arabiyyah, Jāmi'at al-Rāyah.

AL-FAWZĀN, DR. ʻABD AL-RAḤMĀN IBN IBRĀHĪM. 2014. *IḌĀʼĀT*. AL-RIYĀḌ: AL-ʻARABIYYAH LI AL-JAMĪʻ. WWW.LISANARB.COM.

AL-FAYRŪZĀBĀDĪ, MUḤAMMAD IBN YAʻQŪB. 2005. *AL-QĀMŪS AL-MUḤĪṬ*. Ṭ.8. BAYRŪT - LUBNĀN: MUʼASSASAT AL-RISĀLAH LI AL-ṬIBĀʻAH WA AL-NASHR WA AL-TAWZĪʻ.

AL-MAḤMŪDĪ, MUḤAMMAD SARḤĀN ʻALĪ. 2019. *MANĀHIJ AL-BAḤTH AL-ʻILMĪ*. AL-JUMHŪRIYYAH AL-YAMANIYYAH: DĀR AL-KUTUB.

"AL-MUQĀBALAH MAʻA MUDARRISAT AL-MĀDDAH AL-USTĀDAH ISHRĀQ SULAYMĀN." N.D.

ZAYDĀN, RĀBIʻAH. 2017. "FAʻĀLIYYAT AL-ALʻĀB AL-LUGHAWIYYAH FĪ TANMIYAT MAHĀRĀT AL-TAMYĪZ AL-SAMʻĪ LADĀ AṬFĀL AL-RIYĀḌ (5–6 SANAWĀT)." JĀMIʻAT DIMASHQ.

SĀNIYĀRĀḤMAH, ĀMĀLIYĀ NŪR. 2020. "ALʻĀB LUGHAWIYYAH WA AL-ISTIFĀDAH MINHĀ FĪ TAʻLĪM AL-LUGHAH AL-ʻARABIYYAH LI-TANMIYAT MAHĀRAT AL-KALĀM LADĀ AL-ṬULLĀB BI AL-MADRASAH AL-IBTIDĀʼIYYAH AL-ISLĀMIYYAH AL-TĀBIʻAH LI-MUʼASSASAT AL-RĀYAH BI-SŪKĀBŪMĪ." JĀMIʻAT AL-RĀYAH.

SULAYMĀ BŪRĀS, WA MIQRĀN NASHṬAH. 2023. "AL-ALʻĀB AL-LUGHAWIYYAH MAFHŪMUHĀ WA AHAMMIYYATUHĀ FĪ AL-ʻAMALIYYAH AL-TAʻLĪMIYYAH." *MAJALLAT AL-ʻUMDAH FĪ AL-LISĀNIYYĀT WA TAḤLĪL AL-KHIṬĀB* 7 (1): 58–69.

ṬUʻAYMAH, RUSHDĪ AḤMAD. 2001. *TADRĪS AL-ʻARABIYYAH FĪ AL-TAʻLĪM AL-ʻĀMM: NAẒARIYYĀT WA TAJĀRIB*. DĀR AL-FIKR AL-ʻARABĪ.

ʻUMAR, AḤMAD MUKHTĀR ʻABD AL-ḤAMĪD. 2008. *MUʻJAM AL-LUGHAH AL-ʻARABIYYAH AL-MUʻĀṢIRAH*. AL-QĀHIRAH: ʻĀLAM AL-KUTUB.

IBN MANẒŪR. 1993. *LISĀN AL-ʻARAB*. Ṭ.3. DĀR ṢĀDIR.

WĀFĪ, ʻABD AL-RAḤMĀN JUMʻAH. 2010. "AL-MAHĀRĀT AL-ḤAYĀTIYYAH WA ʻALĀQATUHĀ BI AL-DHAKĀʼĀT AL-MUTAʻADDIDAH LADĀ ṬULLĀB AL-MARḤALAH AL-THĀNAWIYYAH."