

تجريد

إفرة الحسنة ٢٠٢٤، مع موضوع تأثير استخدام لعبة المتسلسلة (*Bisik Berantai*) على ترقية مهارة استماع تعليم اللغة العربية بمعهد المكهور تونجكار لما بلوه كوتا.

هناك مشاكل في مهارات الاستماع لدى الطلاب، بحيث يجد الطلاب صعوبة في ترديد الجمل التي ينطقها المعلم، وعندما يتم التعلم يميل الطلاب إلى الملل، ولا يستخدم المعلمون إلا القليل من الوسائط، لذلك طرحت هذا الموضوع.

الغرض من هذه الدراسة هو المعرفة تأثير لعبة المتسلسلة (*bisik berantai*) على مهارات الاستماع لدى الطلاب، ولييان استخدام لعبة المتسلسلة في التخلص من الملل اللغة العربية لدى طلاب عند تعلم اللغة العربية.

وفي هذا البحث استعملت الباحثة بمنهج الكمي البحث التجريبي؛ هو *Quasi Eksperimen pretest-posttest* بنوع *control group design* حيث استخدم الباحث في هذه الدراسة الأساليب والخطوات التي سيجمعها الباحث للحصول على البيانات المتعلقة بالبحث، وهي جمع بيانات الأسئلة المتعلقة بتأثير ألعاب المتسلسلة على مهارات الاستماع، حيث قام الباحثون بإجراء مقابلات مع معلمي اللغة العربية حول عملية التعلم باستخدام القائمة لكل، أما بالنسبة للبيانات المتعلقة بمهارات الاستماع لدى الطلاب فقد استخدم الباحثون الاختبارات وهي الاختبار القبلي والبعدي، أما بالنسبة لظروف المدرسة فقد استخدم الباحثون الملاحظة والوثائق، وبالنسبة للبيانات المتعلقة بتعليم مهارات الاستماع بوسائط ألعاب المتسلسلة للقضاء على ملل الطلاب فقد استخدم الباحثون الاستبيانات.

كانت النتائج التي حصل عليها الباحثون أن هناك فروقاً بين الفصول التي استخدمت الوسائط وتلك التي لم تستخدم الوسائط، وكانت القيمة التي حصل عليها الفصل الذي استخدم وسائط اللعبة المتسلسلة أقل قيمة ٧٠ وأعلى قيمة ٨٥ بمتوسط ٧٦.٥٨. وحصلت الفئة التي لم تستخدم وسائط اللعبة المتسلسلة على أقل قيمة وهي ٦٠ وأعلى قيمة وهي ٨٠ بمتوسط ٧١.٣٢. يمكن للباحث أن يستنتج أن لعبة متسلسلة لها تأثير على مهارات الاستماع لدى طلاب الصف السابع بمعهد المكهور تونجكار لما بلوه كوتا. من بين الأسئلة العشرة التي أعطيت لـ ١٩ طالباً، أجابوا بعدد كبير جداً من الفئات بلغ ٨ أسئلة بفواصل درجات تتراوح بين ٨٤-١٠٠، بينما بلغ عدد الفئات العالية سؤالين بفواصل درجات تتراوح بين ٦٨-٨٤. يمكن استنتاج أن لعبة المتسلسلة له لها تأثير في القضاء على ملل الطلاب أثناء عملية التعليم والتعلم.