

فعالية تطبيق لعبة سلسلة الهمس لترقية مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الثاني
من المدرسة الدينية بمعهد سونان غيري الإسلامية سورابايا

The Effectiveness of Applying the Whispering Chain Game to Improve
the Listening Skill of Second-Grade Students from the Seminary at
Sunan Giri Institute Surabaya

Faruq Abdul Muid
Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah Surabaya
faruqam@stibada.ac.id

Abstract

The objectives of the research that the researchers conducted were to find out how the ability of 'Maharab Istima' was for Class II students at Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Sunan Giri Surabaya, to find out how 'Maharab Istima' was able to play through the Whispering Chain Game Method for Class II students at Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Sunan Giri Surabaya, and to find out the effectiveness of the application of the Whisper Chain Game Method to Increase the 'Maharab Istima' of Class II Madrasah Diniyah Students, Pondok Pesantren Sunan Giri Surabaya. The type of this research is Quantitative Research using Pre Experimental Design method. The subject of this research is the second grade students of Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Sunan Giri Surabaya. Meanwhile, the object of research is the Whispering Chain Game Method to Increase 'Maharab Istima' for Class II Students of Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Sunan Giri Surabaya, then the data collection techniques that the author chooses are interviews, observations, and tests. The results of the study before the application of the whisper chain game method was that 50% of students had scores in the low and very low categories, after the application of the whisper chain game method and the Post Test, 88% of students had high grades, so it can be concluded that the whisper chain game method is effective in increasing the 'maharab istima' for Class II students of Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Sunan Giri Surabaya.

Keywords: *Whispering Chain, Game Method, Maharab Istima'*

مستخلص البحث : يهدف هذا البحث إلى وصف استخدام لعبة سلسلة الهمس وقياس صلاحية وفعالية استخدامها في ترقية مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الثاني مدرسة الدينية بمعهد سونان غيري الإسلامية سورابايا. واستخدم الباحث البحث الكيفي والكمي باستخدام المدخل التجريبي، وعينة البحث هم طلاب الصف الثاني مدرسة الدينية بمعهد سونان غيري الإسلامية سورابايا كما استخدم الباحث في جمع البيانات الأدوات منها المقابلة والملاحظة والاختبار. قد دلت نتائج البحث على أن استخدام لعبة سلسلة الهمس فعال في ترقية مهارة الاستماع حيث حصل الطلاب في الاختبار القبلي على نتيجة منخفضة بتقدير 50٪ بينما حصلوا في الاختبار البعدي على نتيجة ممتازة بتقدير 88٪. مما سبق ذكره يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة سلسلة الهمس فعال في ترقية كفاءة الطلاب في مهارة الاستماع.

الكلمة المفتاحية: لعبة، سلسلة الهمس، مهارة الاستماع

المقدمة

في عملية التدريس يطلب على الطلاب والمعلمين المهارات. أما بالنسبة للمعلمين يشترط أن يكونوا ماهرين في عملية التدريس وأما بالنسبة للطلاب من حيث التعلم. إحدى المواد التي تتطلب المهارات هي دروس اللغة العربية. حيث يجب أن يتقن الطلاب أربعة جوانب من المهارات وهي مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. وهذا القول مناسب من قول داوسون، كما يلي :

"رأى داوسون (Dawson) إن المهارات اللغوية في المناهج المدرسية لها أربعة جوانب وهي: مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. ترتبط كل هذه المهارات ارتباطاً وثيقاً بعملية التفكير. والأربعة من المهارات اللغوية هي أساس واحد (Tarigan, 1979). "

مهارة الاستماع هي جزء من المهارات اللغوية. كان تدريس هذه المهارة على مستوى المدرسة الابتدائية لتزويد مهارة الاستماع لدى الطلاب في تعلمهم. خاصة في المواد العربية. مهارة الاستماع هي نشاط تواصل لنيل المعلومات من الآخرين بفهمهم. غالباً رأى بعض الناس بين سمع والاستماع سواء من المعنى لكن هما مختلفان لأن السمع دون الفهم لا يسمى بالاستماع. الاستماع يتطلب التركيز لأن هذا النشاط هو نشاط تقبلي. عادة ما يتم هذا النشاط قبل أنشطة

الكتابة أو الكلام. من حيث مستوى المهارة اللغوية يعد الاستماع صعبا فهو يتطلب التركيز والشمول للحصول على معلومات الاستماع الصحيحة والدقيقة.

من خلال الاستماع يمكن للطلاب أن يمارسوا التركيز وتطويره من خلال أنشطة أخرى مثل القراءة والكلام والكتابة. مع الخطوة الأولى في مزايا لامتلاك مهارات الاستماع هو النجاح في التغلب على المشكلات في أنشطة المهارات اللغوية الأخرى. لذلك، يجب لدى المدرسين تحسين تعليم مهارات الاستماع في كل مدرسة. بهذه الطريقة، يعتاد الطلاب على أنشطة الاستماع. ولكن لا يزال هناك بعض الطلاب الذين يواجهون صعوبات في عملية أنشطة الاستماع لأنهم غير معتادين على الاستماع.

لا يزال التعلم بالاستماع أقل الاهتمام وغالبا من قبل الطلاب يتم التقليل من شأنه لأن التعلم بالاستماع لا يزال الدرس غير الاهتمام من المهارات اللغوية الأخرى. بعض الطلاب ليسوا جادين في اشتراك تعليم الاستماع وليسوا جادين في أداء المهمة التي كلفهم المدرس ويعطون الإجابة السلبية على مهارات الاستماع. هذا الواقع لأن الطلاب يعتبرون الاستماع إلى التعلم أقل أهمية (Gusmaidar, 2016).

اليوم ، مهارة الاستماع لدى الطلاب منخفضة. هذا الواقع بسبب عدم اهتمام الطلاب بالاستماع وعامل المدرسين الذين لا يطبقون أساليب التعلم الفعالة والممتعة. خاصة بالنسبة لمدرسي اللغة العربية يتم تزويد الطلاب بنظريات لغوية تميل إلى أن تكون مملة.

بناء على نتائج الملاحظات في المدرسة الدينية بمعهد سونان غيري سورابايا هناك نقص في ابتكار المدرس على تنفيذ التعليم. يطبق المدرس طريقة المحاضرة فحسب لإلقاء المادة التي سيقوم بتدريسها بحيث يكون الطلاب أقل الحماسة عند الاستماع ويشعر الطلاب بالملل في أثناء عملية التعليم إلى جانب وجود الطلاب لا يتبهنون المادة التي يلقيها المدرس وهناك طالب واحد يزعج صديقه في أثناء الدراسة ويميلون إلى اللعب والتحدث مع بعضهم البعض. في عملية التعليم يستخدم المدرس الكتب المدرسية فقط ليقراها الطلاب ويستمتع إليها دون أي طرق فعالة وممتعة.

نموذج هذا التعليم سيعيق قدرة الطلاب على فهم المواد و ليس الطلاب مبدعين وغير ناشطين بالاستماع. لذلك يجب أن يكون المدرس في استخدام الطريقة الصحيحة عند إجراء عملية التدريس والتعلم من أجل تحقيق ذلك.

من المتوقع أن توفر نتائج هذه الدراسة من البحث العلمي نظرة ثاقبة إضافية فيما يتعلق بتعلم اللغة العربية وخاصة في مهارة الاستماع وبالإضافة إلى زيادة المعرفة في مجال البحث وللباحثين والقراء على حد سواء. وإلى جانب ذلك لزيادة اهتمام الطلاب بتعلم دروس اللغة العربية من خلال أسلوب ألعاب *Whispering Chain*. ومن المأمول أن يتم استخدام طريقة لعبة *Whispering Chain* لتطوير الأمور المتعلقة بتعليم اللغة العربية. ومما سبق أن هذا البحث بموضوع "فعالية تطبيق لعبة *Whispering Chain* لترقية مهارة الإستماع لدى طلاب الصف الثاني من المدرسة الدينية بمعهد سونان غيري سورابايا" مهم لمعرفة ترقية كفاءة الطلاب في مهارة الإستماع بهذه الطريقة.

منهجية البحث

يستخدم الباحث في هذا البحث بالمدخل الكمي. نوع التصميم قبل التجريبي المستخدم في هذا البحث هو تصميم مجموعة واحدة قبل الاختبار وبعده يعني المقارنة مع الظروف قبل العلاج وبعد العلاج. الهدف هو تحديد التأثير أو العلاقة السببية (علاقة السبب والنتيجة) من خلال مقارنة نتائج المجموعة التجريبية قبل تلقي العلاج وبعد العلاج. قام ماكميلان وشوماخر بتقسيم تصاميم البحث التجريبي إلى أربع مجموعات ، وهي قبل التجريبية ، التجريبية الحقيقية ، التجريبية ، وشبه التجريبية (Sugiyono, 2019).

ومجتمع البحث في هذا البحث هو كل التلاميذ في المدرسة الدينية في الصف الثاني للمدرسة الدينية بمعهد سونان غيري. وعنوانها في شارع ونوساري تيغال رقع 37-39 سيمامفير سورابايا. فأما الوقت في إجراء البحث الشهر من يوبي حتى أغسطس 2022 طريقة جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي المقابلة والملاحظة والاختبار والتوثيق. وفي المقابلة مصادرها من المدرسين في اللغة العربية وبعض التلاميذ. وفي الملاحظة يلاحظ

الباحث حماسة الطلاب في الفصل الثاني وأحوالهم في عملية التدريس لتعليم اللغة العربية، وفي الإختبارة تم استخدام طريقة الاختبار لجمع البيانات في شكل قدرات الطلاب قبل المشاركة وبعد المشاركة في التعلم باستخدام طريقة لعبة Whispering Chain لتحديد القدرات في مهارات الاستماع. وفي الوثائق تعلق الباحث من المجلة العلمية الجديدة بمناسبة هذا البحث. وأما تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث باستخدام تطبيق SPSS لإجراء اختبار t. ثم تم إجراء التحليل الكمي باستخدام التحليل الوصفي الكمي أي متوسط الدرجات التي تم الحصول عليها من نتائج الاختبار لكل الدورة والتي تهدف إلى تحديد مستوى إتقان المادة من خلال تصوير خصائص توزيع درجات التحصيل على مخرجات التعلم حول المهارة. قدرات باستخدام طريقة لعبة Whispering chain ، والتي تتكون من متوسط القيمة (متوسط) أعلى قيمة (الحد الأقصى) وأقل قيمة (الحد الأدنى).

نتائج البحث

في هذه البحث، أخذ الباحث عينة من 16 مشاركا من 85 طالبا من المدرسة الدينية في معهد سونان غيري سورابايا. بعد ذلك يتم الباحث جمع بيانات الاختبار التمهيدي.

تم إجراء هذا الاختبار التمهيدي يوم الاثنين 13 يوليو 2022 في الفصل الثاني للمدرسة الدينية في معهد سونان غيري سورابايا. من خلال تنفيذ هذه الأنشطة تم الحصول على نتائج الاختبار التمهيدي على النحو التالي:

الفهرس 1

في قيمة الإختبار التمهيدي

الرقم	الطلاب	القيمة
1	Adistya Putri Nur Supandi	85
2	Afrizal Ramadhan	60

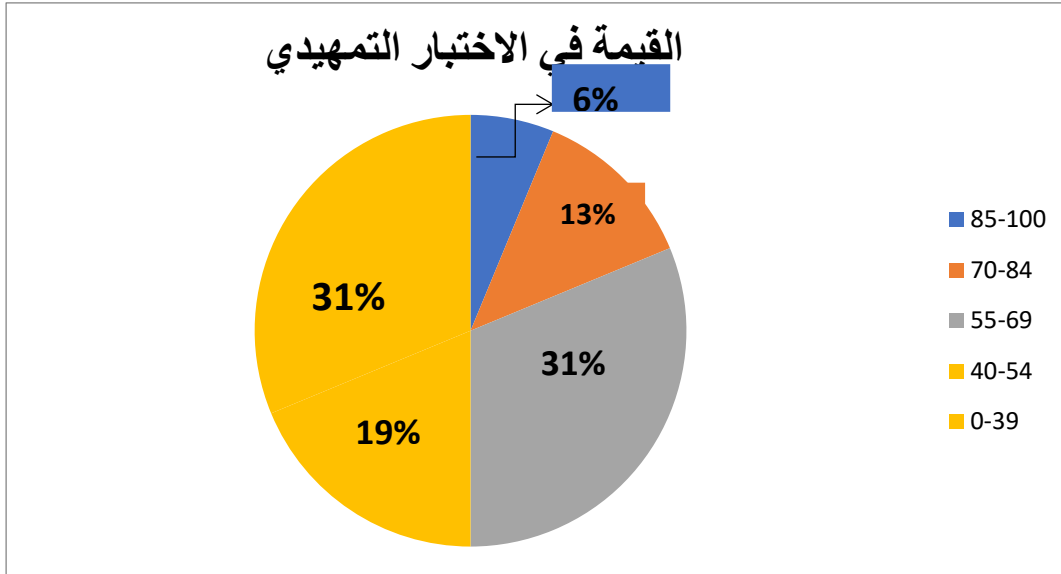
55	Diansasi Kirana Wardani	3
40	Evatul Hasanah	4
75	Faisal Akbar	5
20	Habibur Rohman	6
55	Imam Syafii	7
25	Iqbal Ramadani	8
75	M. Fahmi	9
45	M. Farhan Ardiansyah	10
25	Mahbubi	11
40	Miftahul Faizin	12
35	Reva Nailatul Ulya	13
25	Rohidus Shofar	14
55	Zahrotu Nisa'	15
55	Zidni Rifdan Abil Akbar	16

من نتائج الاختبار التمهيدي يتم تجميع هذه القيم على إرشادات التصنيف بحيث

يتم الحصول على النتائج التالية:

الفهرس 2

كمية	الفاصلة للقيمة
1	100-85
2	84-70
5	69-55
3	54-40
5	39-0
16	العدد



الرسم البياني 1

بناء على نتائج تصنيف درجات الاختبار التمهيدي كانت النتائج التي تم الحصول عليها 6 بالمائة من الطلاب الذين حصلوا على درجات عالية جدا في الفئة وحصل 13 بالمائة من الطلاب على درجات عالية. ثم حصل 31 في المائة من الطلاب على درجات معتدلة ثم حصل 19 في المائة من الطلاب على درجات منخفضة و 31 في المائة من الطلاب لديهم درجات منخفضة للغاية.

بعد تطبيق طريقة لعبة Whispering Chain أجرى الباحث اختبارا لطلاب الصف الثاني بنفس الأسئلة كما في الاختبار السابق. ويتم ذلك لمعرفة ما إذا كان لطريقة الغناء أثر في زيادة مهارة الاستماع. يسمى الاختبار اللاحق. بالنتائج التالية:

الفهرس 3

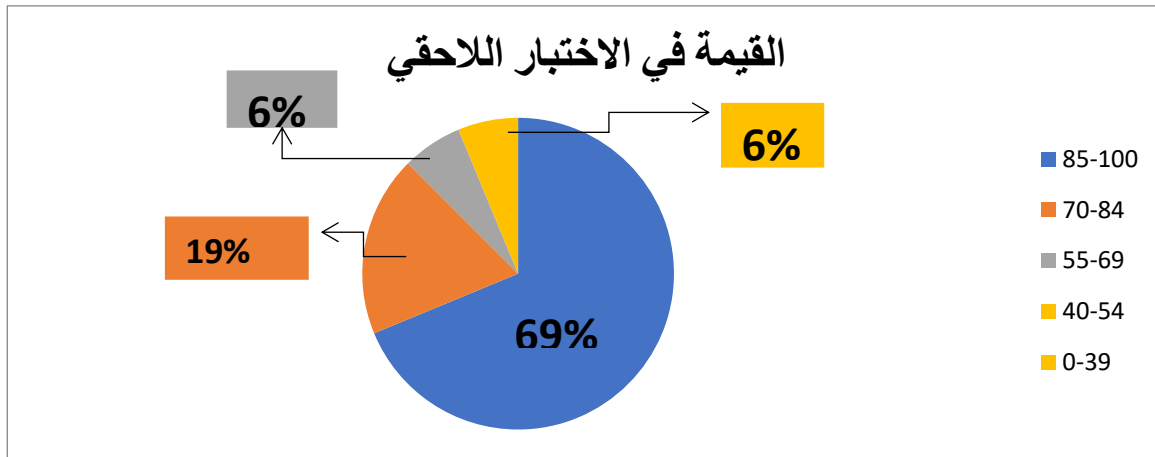
القيمة في الاختبار اللاحق

الرقم	الطلاب	القيمة
1	Adistya Putri Nur Supandi	100
2	Afrizal Ramadhan	90
3	Diansasi Kirana Wardani	90
4	Evatul Hasanah	90
5	Faisal Akbar	100
6	Habibur Rohman	75
7	Imam Syafii	90
8	Iqbal Ramadani	75
9	M. Fahmi	100
10	M. Farhan Ardiansyah	75
11	Mahbubi	65
12	Miftahul Faizin	50
13	Reva Nailatul Ulya	85
14	Rohidus Shofar	85
15	Zahrotu Nisa'	85
16	Zidni Rifdan Abil Akbar	85

من نتائج الاختبار اللاحق يتم تجميع هذه القيم على إرشادات التصنيف بحيث يتم الحصول على النتائج التالية:

الفهرس 4

الفاصلة للقيمة	كمية
100-85	11
84-70	3
69-55	1
54-40	1
39-0	0
العدد	16



الرسم البياني 2

استنادا إلى نتائج تصنيف درجات ما بعد الاختبار كانت النتائج التي تم الحصول عليها 69 بالمائة من الطلاب حصلوا على درجات عالية جدا وحصل 19 بالمائة من الطلاب على درجات عالية ثم حصل 6 في المائة من الطلاب على درجات معتدلة ثم حصل 6 في المائة من الطلاب على درجات منخفضة و 0 في المائة من الطلاب لديهم درجات منخفضة للغاية.

علاوة على ذلك من نتائج الاختبار القبلي والبعدي تم إجراء اختبار الفرضية. يستخدم اختبار الفرضية لإثبات صحة البيانات التي تم الحصول عليها أثناء الدراسة سواء تم قبول الفرضية أو رفضها.

لتسهيل العمليات الحسابية في اختبار هذه الفرضية يستخدم الباحث برنامج حلول المنتجات والخدمات الإحصائية (SPSS). سيتم اختبار اختبار T-Test على البيانات التي حصل عليها الباحث.

الفهرس 5

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error
Pair 1 Nilai Pre Test	43,44	16	14,109	3,527
Nilai Post Test	83,75	16	13,354	3,339

من تحليل البيانات أعلاه ، من المعروف التفاصيل التالية:

$$43,44 = X \text{ متوسط قيمة المتغير}$$

$$83.75 = Y \text{ متوسط قيمة المتغير}$$

$$14,109 = X \text{ متغير الانحراف المعياري}$$

$$13.354 = Y \text{ الانحراف المعياري المتغير}$$

$$3,527 = X \text{ متغير الخطأ القياسي}$$

$$3.339 = Y \text{ متغير الخطأ القياسي}$$

الفهرس 6

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Nilai Pre Test & Nilai Post Test	16	,537	,032

يوضح الفهرسات أعلاه قيمة ارتباط قدرها 537 تشير إلى وجود ارتباط أو تأثير

لطريقة لعبة Whispering Chain لزيادة مهارة الاستماع للطبقة الثانية من المدرسة الدينية

في معهد سنان غيري سورابايا.

الفهرس 7

Paired Samples Test

	Paired Differences						T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 Nilai Pre Test - Nilai Post Test	-40,313	13,225	3,306	-47,360	-33,265	12,193	15	,000	

تظهر البيانات أعلاه:

متوسط القيمة = -40.313

الانحراف المعياري = 13.225

قيمة T = 12,193

قيمة جدول T = 2,144

سيج (2-الطرف) = 000.

إذا كانت قيمة $T < T$ من قيمة T Table ، يتم قبول الفرضية (يتم قبول H_a). بعد إجراء اختبار T باستخدام SPSS ، يمكن ملاحظة أن قيمة T هي $T < 12.193$ ، أي 2.144 ، لذلك يمكن استنتاج أن طريقة لعبة Whispering Chain فعالة في زيادة مهارة الاستماع لطلاب الصف الثاني في المدرسة الدينية بمعهد سنان غيري سورابايا.

مناقشة البحث

أ. لعبة Whispering chain

في البداية لم تحظ اللعبة بالاهتمام الخاص من قبل الخبراء. من بين أكثر الشخصيات جدارة بالتقدير الفيلسوف اليوناني أفلاطون وكان أفلاطون أول من أدرك أهمية اللعبة. من خلال اللعبة سيتعرف الأطفال ويتعلمون كل شيء عن الحياة. من خلال الألعاب التي يتطلب محتواها من الأطفال أن يكونوا مبدعين سيكتشف الأطفال أن تصميم شيء جديد ومختلف يمكن أن يؤدي إلى الاقتناع (Kuswanto, 2016).

وفقا لهورلوك، اللعب هو أي نشاط يقوم به الطفل ويسبب مشاعر المتعة. (Sugiyono, 2019) تعتبر الألعاب اللغوية وسيلة جديدة تستخدم في تعلم اللغة العربية والنتائج في هذا التطبيق تأثير إيجابي للغاية على إتقان المهارات اللغوية لأن عملية تعلم اللغات الأجنبية

تتطلب مواقف ممتعة بشكل أساسي. لذلك، تعتبر الألعاب اللغوية وسائط فعالة للغاية يمكن أن تساعد الطلاب على تحقيق الأهداف المرجوة (Rosyidi, 2009). تهدف الألعاب اللغوية إلى الممتعة وممارسة المهارات اللغوية (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة) وكذلك عناصر اللغة (المفردات والقواعد) (Mujib, 2009). اللعبة هي شكل من أشكال الترفيه التي يجب أن توفر الممتعة للاعبين (Subana, M., 2011) بل يمكن للألعاب اللغوية أن تجعل الطلاب نشيطين ومتواصلين في المشاركة في أنشطة تعلم اللغة العربية لذلك يطلب من الطلاب المشاركة فيها (Syarifudin, 2020). فيما سبق يمكن الاستنتاج أن لعبة اللغة هي لعبة مصممة للتدريس يجب أن توفر الممتعة للاعبين وتتضمن مهارات لغوية معينة.

قالت ديوي، يتم تنفيذ لعبة Whispering Chain من خلال الاستماع إلى الكلمات أو الجمل التي يتحدثها المعلم، ثم يهمس الطفل على التوالي للأطفال الآخرين. تقوم اللعبة بتدريب مهارات الاستماع والسمع وتدريب المهارات اللغوية والتركيز والذاكرة والتفاعل (Indiarti & Rahayu, 2020). في هذه اللعبة، يلعب الأطفال Whispering Chain مباشرة لأصدقائهم. ليست لعبة Whispering Chain ممتعة للأطفال ولكن يمكن الحصول على العديد من الفوائد لهم.

عند عالم وألف ليل Whispering Chain هو نشاط يقوم فيه المعلم بتوجيه جملة إلى الطلاب. يعطي الطالب الجملة للطالب الثاني. يوسس الطالب الثاني الجملة للطالب الثالث وهكذا حتى أخير الطالب. يتحقق المدرس مما إذا كانت جملة الرسالة تصل إلى الطالب الآخر بشكل صحيح (Sari, 2015). عند سوياتنو تهدف لعبة Whispering Chain إلى أن يفهم الطلاب المعلومات التي يهمس بها أصدقائهم بعناية وبسرعة ودقة. يستمع الطلاب إلى المعلومات التي ينقلها الأصدقاء ثم ينقلون المعلومات إلى أصدقائهم بجوارهم بالتسلسل في مجموعات. في قاموس الإندونيسي الكبير، تكون الرسالة عبارة عن أمر أو نصيحة أو طلب أو تفويض يتم تسليمه من قبل شخص آخر. وأما المتسلسلة هي روابط. رأى جواندا يتم تنفيذ لعبة الرسائل المتسلسلة أو Whispering Chain يجب على كل طالب أن يهمس فيها

بكلمة أو جملة أو قصة للاعب التالي. تدرّب هذه اللعبة على الاستماع (Hastuti, E. W., 2018).

بناء على ما سبق، يمكن الاستنتاج أن لعبة Whispering Chain هي إحدى الألعاب اللغوية لتوصيل الرسائل من طفل إلى آخر طفل والتي يمكنها تدريب مهارات الاستماع وممارسة المهارات اللغوية والتركيز والذاكرة والتفاعل. لذا فإن لعبة Whispering Chain هذه مفيدة جدا لزيادة فهم الاستماع لدى الطلاب. وأما الخطوات Whispering Chain فيما يلي :

- أ. يعطي المدرس مقدمة عن تنفيذ لعبة Whispering Chain.
- ب. يتم ترتيب الطلاب في مجموعات من خلال الاصطفاف أو السير بشكل جانبي أو للخلف.
- ج. يتم تعيين الطلاب الذين لديهم الرقم التسلسلي الأول لأخذ بطاقة تحتوي على كلمات المفردات.
- د. بعد أن يكون موقف الطلاب كما هو متوقع، يدعو المدرس ممثلي المجموعة إلى الهمس بالمفردات.
- هـ. يتلقى الطلاب المعلومات ويهمسون بالمعلومات لأصدقائهم.
- و. في التسلسل يهمس الطلاب بالمعلومات ويهمسون بالمعلومات لأصدقائهم.
- ز. يكتب الطلاب نتائج همسات أصدقائهم وما إلى ذلك.
- ح. يمكن للمدرس تكرار بعض المعلومات المختلفة في مجموعة واحدة بشكل تدريجي.
- ط. يمكن إجراء التقييم عن طريق حساب المستويات المتعددة للأخطاء التي ارتكبتها المجموعة.
- ي. افعل نفس الشيء على النحو الوارد أعلاه في المجموعات التالية.
- ك. يتم منح المجموعة التي تحصل على أفضل نتيجة جائزة من قبل المدرس (Subana, M., 2011).

استنادا إلى ذلك، في لعبة Whispering Chain يهمس الطلاب بشكل مباشر بالرسائل التي يرسلها المدرس إلى زملائهم في المجموعة. ومن خلال لعبة Whispering Chain يتواصل الطلاب بشكل غير مباشر مع زملائهم في المجموعة لتحفيز الطلاب على ممارسة مهارة استماعهم.

هذه اللعبة عندها مزاياها ولها النقصان. من بين مزايا وعيوب ألعاب Whispering Chain كما يلي :

أما المزايا في هذه اللعبة زيادة نشاط الطلاب في عملية التعليم والتعلم وتدريب المهارات اللغوية الأربعة وجذب اهتمام الطلاب بالتعلم وخلق الشعور بالسعادة دون عبء في عملية التدريس والتعلم وزيادة الشعور بالتعاون بين الطلاب.

وأما النقصان في هذه اللعبة التسبب في الفصل مزدحم أو صاحب ويتطلب وقتا طويلا ومما يتسبب في نشاط الطلاب للغاية ومما يؤدي إلى التفاعل أقل الملاءمة بين الطلاب والمدرسين (Tarigan, 2003).

ب. مهارة الإستماع

مهارة الاستماع هي جزء من المهارات اللغوية أساسية للغاية لأن مهارة الاستماع هي أساس إتقان اللغة. الاستماع هو عملية التقاط الرسائل أو الأفكار. مهارة الاستماع هي قدرة الشخص على هضم أو فهم الكلمات أو الجمل التي ينطق بها شريك الكلام أو وسائط معينة (Saepudin, 2012). الاستماع هو نشاط لغوي يتضمن استخدام حاسة السمع والإدراك على أعلى المستوى مقارنة بالسمع (Abidin, 2012).

وبالتالي فإن التعلم بالاستماع هو سلسلة من الأنشطة التي يقوم بها الطلاب للحصول على فهم الرسائل والمعلومات وسلسلة من الأفكار الموجودة في مادة الاستماع من خلال توجيه المدرس والتوجيه والتحفيز. بهذا المعنى يجب أن يتم تعلم الاستماع من خلال إشراك الطلاب بنشاط من أنشطة مختلفة قادرة على تدريبهم لاكتساب أنواع مختلفة من المهارات

لالتقاط وفهم اللغة المنطوقة. تعلم الاستماع ليس ليكون الأطفال قادرين على الإجابة على الأسئلة ولكن يجب أن يكونوا قادرين على إتقان أنواع مختلفة من المعرفة سواء المعلوماتية والمفاهيمية والإجرائية وما وراء المعرفية (Abidin, 2012).

أما المبادئ التي يجب مراعاتها في مهارات الاستماع وفقا لحميد وآخرين، الأشياء التي يجب مراعاتها من قبل المدرسين في تعلم مهارة الاستماع تشمل: يعطي المدرس مثالا أولا والمدرس يخطط للدرس وعرض الدرس ويختلف في الاتصال وينتبه لحالة الطلاب والكلام واضح والإيقاع والتجويد عند الإيقاف ومتكرر وممتع. لجذب نشاط الطلاب في التعلم هناك حاجة إلى بذل جهد لزيادة ثقة الطلاب والمدرسين في تحقيق مهارة الاستماع (Mujib, F., & Rahmawati, 2013)

في تعلم الاستماع هناك عدة مراحل من التدريب يجب أن يقوم بها المدرس من أجل إنشاء عملية التعلم المتناسكة والمنهجية. في مرحلة التعلم بالاستماع تشمل تمارين التعريف وتمارين الاستماع والتقليد وتمارين الاستماع والفهم.

الخلاصة

بناء على تحليل البيانات ونتائج البحث الذي تم إجراؤه يمكن استنتاج عدة أمور على النحو التالي:

1. استنادا إلى نتائج الاختبار التمهيدي يمكن ملاحظة أن قدرة طلاب الصف الثاني في المدرسة الدينية بمعهد سنان غيري سورابايا منخفضة جدا حيث يقع 50% من الطلاب في فئة منخفضة جدا وشديدة التحمل. درجات ضعيفة.
2. استنادا إلى نتائج الاختبار اللاحق بعد استخدام طريقة لعبة Whispering Chain يمكن ملاحظة أن قدرة مهارة الاستماع لطلاب الصف الثاني في المدرسة الدينية بمعهد سنان غيري سورابايا زادت كفاءة الطلاب من 19% من الطلاب في المرحلة الثانوية و فئات درجات عالية جدًا ل 88% من الطلاب. حين أن الطلاب الذين حصلوا على درجات في الفئتين المنخفضة والمنخفضة جدًا من 50% ينخفض إلى 6%.

3. بناء على نتائج الاختبار التمهيدي والاختبار اللاحق تكون قيمة $T < T$ من قيمة T Table هي $2.144 < 12.193$ بحيث يمكن القول بأن طريقة لعبة Whispering Chain فعالة في زيادة كفاءة مهارة الاستماع للفئة طلاب المرحلة الثانية في المدرسة الدينية بمعهد سنان غيري سورابايا.

المراجع

- Abidin, Y. (2012). Karakter, Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan. *Refika Aditama*.
- Gusmaidar. (2016). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Dengan Menggunakan Media Animasi Audiovisual Melalui Metode Think Pairs Share Pada Siswa. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 1(1), 15–25.
- Hastuti, E. W., & E. L. (2018). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Bermain Peran Berantai. *Jurnal Audi*, 2, 2018.
- Indiarti, P. T., & Rahayu, P. P. (2020). Penerimaan Ibu Yang Memiliki Anak Autis. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 5(1), 34. <https://doi.org/10.24176/perseptual.v5i1.5087>
- Kuswanto, C. W. (2016). Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1, 2016.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2013). *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Diva Press.
- Mujib. (2009). *Landasan Pendidikan*. Teras.
- Rosyidi, A. W. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Malang Press.
- Saepudin. (2012). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab*. Trust Media Publishing.
- Sari, R. D. (2015). Perilaku Anti Sosial Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 1–13.
- Subana, M., & S. (2011). (2011). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pengajaran*. Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2019). *metode penelitian kuantitatif*. penerbit alfabeta.
- Syaifudin, M. (2020). *Istikhdam al-'Al'ab al-Lughawiyah lita'lim al-Kalam*. Miqlamah.
- Tarigan. (2003). *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Tarigan, H. G. (1979). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.