فاعلية اللعبة موبايل ليجيند (*Mobile Legends*) على مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية

البحث

مقدم إلى كلية علوم التربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية

لتوفير بعض الشروط للحصول على درجة الشهادة الجامعية

في تعليم اللغة العربية

اعداد :

صالح الدين فخر الرزاق

رقم القيد: ١٩٣١٢١٠٣٠

قسم تعليم اللغة العربية بكلية علوم التربية

جامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية

٢٠٢٣ م

خطاب المشرف الرسمى

الموضوع : البحث الجامعي, صالح الدين فخر الرزاق

رقم القيد: ١٩٣١٢١٠٣٠

إلى عميد كلية علوم التربية

بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية

في سوراكارتا

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد الإطلاع والملاحظة على ما يلزم تصحيحة من محتوى الذي قدمته:

الإسم : صالح الدين فخر الرزاق

رقم القيد: ١٩٣١٢١٠٣٠

الموضوع : فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية

رأينا أن هذا البحث قد كان متوفرا للشروط فنرجو من سيادتكم بالموافقة على تقديمه للمناقشة بالوقت المناسب.

هذا ولكم مني جزيل الشكر وفائق الأحترام

و السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سوراكارتا, ٥ يونيو ٢٠٢٣

المشريف,

محمد زينوري الماجيستير

رقم التوظيف : ١٩٨٩٠١٢٥٢٠١٩٠٣١٠٠٤

تصحيح البحث

يشهد مواقعوا هذا التصحيح بأن البحث تحت الموضوع فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية قد تمت مناقشة أمام مجلس المناقشة بكلية علوم التربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية في يوم .الخميس.... , التاريخ ٨ يونيو ٢٠٢٣ وقرر توفيره لشروط نيل الشهادة الجامعة الإسلامية الأولى في تعليم اللغة العربية.

الممتحن الثاني وسكرتير : محمد زينورى الماجستير (.....)

رقم التوظيف: ١٩٨٩٠١٢٥٢٠١٩٠٣١٠٠٤

الممتحن الأول ورئيس المجلس : محمد نور خالص الماجستير (.....)

رقم التوظيف: ١٩٩٠٠٣٢٣٢٠١٩٠٣١٠١١

الممتحن الرئيس : لطفي قرأة الحسنة الماجستير (.....)

رقم التوظيف: ١٩٩١٠٨٢٩٢٠٢٠١٢٢٠١٢

سوراكارتا,

عميد كلية علوم التربية

KEMENTERIAN AGAMA FAKULTAS ILMU TARBIYAH REPUBLIK INDONESIA

فروفيسور الحاج بائدي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٤٠٣٠٢١٩٩٦٠٣١٠٠١

الإهداء

أقدم هذا البحث إلى حضرة :

١. والدي الذين ربياني صغيرا و رافقاني ودعواني وشجعاني لنجاحي بكل صبر ا وهتمام. اللهم اغفرلهما وارحمهما كما ربّياني صغيرا
٢. جميع المحاضرين بالجامعة رادين ماس سعيد سوراكرتا الإسلامية الحكومية
٣. إخوانى المحبوبين في قسم اللغة العربية السنة الدراسية ٢٠١٩
٤. جامعة رادين ماس سعيد سوراكرتا الإسلامية الحكومية

الشعار

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

"... Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia"

(QS Ar-Ra'd: 11)

بيان اصالة البحث

يشهد موقع هذا البيان :

الإسم : صالح الدين فخر الرزاق

رقم القيد : ١٩٣١٢١٠٣٠

قسم : تعليم اللغة العربية

كلية : علوم التربية

بان البحث تحت الموضوع " فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية" هو عملى الأصلي وليس من الزوير أو من أعمال الغير. إذا وجد الكشف بان البحث غير الأصالة, فأنا مستعدة بوصول العقاب الأكادمى.

سوراكارتا, ٥ يونيو ٢٠٢٣

المبين,

صالح الدين فخر الرزاق

رقم القيد : ١٩٣١٢١٠٣٠

كلمة الشكر

الحمد الله الذى جعل اللغة العربيّة لغة القرآن الكريم، والصلاة والسلام على خير الآنام سيّد العرب والعجم محمّد صلّى الله عليه وآله وصحبه وسلّم، أمّا بعد.

فهذه الرسالة ألّفت للحصول على درجة الشهادة الجامعية فى قسم تعليم اللّغة العربيّة لكلية علوم التربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكرتا الإسلامية الحكومية. وهي مظهر للدلالة على تمام دراسة الباحثة فى هذه الجامعة المحبوبة.

وقد انتهت كتابة هذا البحث بعون الله عزّ و جلّ و توفيقه و هدايته فله أحقّ الشكر. ومن اللائق أن تقدّم الباحثة فيض الشكر إلى والديّ الكريمين على تربيتهما تربية إسلاميّة منذ الصغار.

ولا تنسى الباحثة أن توجّه الشكر الجزيل و التقدير العميق لجميع الأشخاص على مساعدتهم مباشرة كانت أو غير مباشرة فى تعلّم العلوم والمعارف والثقافات لا سيما فى إتمام هذا البحث ومنهم :

١. فروفيسور الدكتور مظفر الماجستير مدير جامعة رادين ماس سعيد سوراكرتا الإسلامية الحكومية.
٢. فروفيسور الدكتور الحاج بائدى الماجستير عميد كلية علوم التربية جامعة رادين ماس سعيد سوراكرتا الإسلامية الحكومية.
٣. محمد زينورى الماجستير رئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية علوم التربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكرتا الإسلامية الحكومية.
٤. محمد زين ورى الماجستير وليّ تدريس اللغة العربية، الذي قد اعطى الباحثة العون والمساعدة فى اكمال كتابة هذا البحث.
٥. محمد زينورى الماجستير مشرف هذا البحث الذى قد قام بتنقيح هذا البحث وبذل جهده بوسع الأوقات والأفكار للتوجيه وإعطاء الإرشادات فى كتابة هذا البحث.
٦. جميع المحاضرين والطلاب بكلية التّربية جامعة رادين ماس سعيد سوراكرتا الإسلامية

الحكومية.

٧. والدا الباحث الذين ربياني صغيرا ورافقاني اللهم اغفرهما واحفظهما في خير وعافية.

٨. أخي الكبير ألديلا عابيد والسلفة تيياس أيو وأختي الكبيرة ألنيلا قانيتاتو والسلف أحسان والنساء إيكا راحماواتي وجميع الزملاء الأحباء في أي مكان كانوا الذين قدموا لى العون والمساعدة فى تكميل كتابة هذا البحث

٩. جميع الأصدقاء والأشخاص الذين لم يذكر أسمائهم ومساهدتهم للباحثة قبل انتهاء هذا البحث و بعده.

سوراكارتا, ٥ يونيو ٢٠٢٣

الباحث,

صالح الدين فخر الرزاق

رقم القيد : ١٩٣١٢١٠٣٠

الخلاصة

صالح الدين فخر الرزاق، ٢٠٢٣، ***فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية*** ، البحث، قسم تعليم اللغة العربية، بكلية علوم التربية، جامعة رادين ماس سعيد الإسلامية الحكومية.

المشرف : محمد زينورى الماجستير

كلمات رئيسية : تعليم اللغة العربية, مهارة الإستماع, وسائط اللعبة موبايل ليجيند

خلفية المسألة من هذا البحث هي كيف قدرة مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية بعد يعلم باستخدام اللعبة موبايل ليجيند وهل فاعلية اللعبة موبايل ليجيند لمهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية. ولذلك, أهداف البحث هي لتعرف على قدرة مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية بعد يعلم باستخدام اللعبة موبايل ليجيند و لتعرف بقدر الكبير فاعلية اللعبة موبايل ليجيند بميزات اللغة العربية على مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية.

إن هذا البحث هو البحث الكمي, يشمل هذا البحث نوع البحث true-eksperimental. في هذا البحث true-eksperimental باستخدام تصميم *pretest-posttest control group design*. الاختبار المتطلبات يستخدم لتحليل بيانات البحث هو اختبار التسوية واختبار التجانس وطريقة تحليل يستخدم هذا البحث اختبار الفروض بإختبار *Independent Sample T-Test*.

نتائج هذا البحث هي مهارة الإستماع لطلاب تعليم اللغة العربية في جامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية تتميز في الفصل التجربة والفصل المراقبة. في الفصل المراقبة التي لا يطبق وسائط اللعبة موبايل ليجيند وقع زيادة قدرها ٤،٢٩ فقط، بينما في الفصل التجربة الذي يطبق وسائط اللعبة موبايل ليجيند كعماد في زيادة مهارة الإستماع، وقع زيادة قدرها ١٠،٢٨. لذلك يمكن الطلاب على مهارة الإستماع أفضل إذا استخدام الوسائط. الطبقة الفاعلية وسائط اللعبة موبايل ليجيند في زيادة مهارة الإستماع في الفصل التجربة هي٠،٤٠٨، ويمكن القول أن هذه القيمة الفعال لأنه في الفصيلة المتوسطة.

فهرس البحث

صفحة الموضوع

خطاب المشرف الرسمي ..... **i**

تصحيح البحث ..... **ii**

الإهداء ..... **iii**

الشعار ..... **iv**

بيان اصالة البحث ..... **v**

كلمة الشكر ..... **vi**

الخلاصة ..... **viii**

فهرس البحث ..... **ix**

قائمة الجدوال ..... **xii**

الباب الأول **١**

المقدمة **١**

أ. خلفية البحث ١

ب. تعريف المشكلات ٥

ج. تحديد المشكلات ٥

د. مشكلات البحث ٥

هـ. أهداف البحث ٦

و. فوائد البحث ٦

الباب الثاني **٨**

الأسس النظرية **٨**

أ. الإطار النظري ٨

ب. البحوث السابقة ١٧

ج. الإطار الفكري ١٩

د. فروض البحث ١٩

الباب الثالث **٢١**

منهجية البحث **٢١**

أ. نوع البحث ٢١

ب. مكان البحث ومدته ٢٢

ج. مجتمع البحث الإحصائي وعينته ٢٢

د. طريقة جمع البيانات ٢٤

هـ. طريقة صدق أدوات والموثوقيته ٢٤

و. طريقة تحليل البيانات ٢٥

الباب الرابع **٢٨**

تحصيلات البحث **٢٨**

أ. الملامح عن قسم تعليم اللغة العربية ٢٨

ب. تطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند ٣٢

ج. مهارة الإستماع الطلاب ٤١

د. إختلاف مهارة الإستماع بين الفصل المراقبة والفصل التجربة ٤٨

هـ. تحليل تحصيلات البحث ٥٦

الباب الخامس ٥٩

الخاتمة ٥٩

أ. نتائج البحث ٥٩

ب. توصيات البحث ٥٩

قائمة المراجع ٦١

الملاحق ٦٥

قائمة الجدوال

الجدول ٣. ١ ..... ٢١

الجدول ٣. ٢ ..... ٢٣

الجدول ٤. ١ ..... ٣١

الجدول ٤. ٢ ..... ٣٣

الجدول ٤. ٣ ..... ٣٦

الجدول ٤. ٤ ..... ٣٧

الجدول ٤. ٥ ..... ٣٧

الجدول ٤. ٦ ..... ٤١

الجدول ٤. ٧ ..... ٤٢

الجدول ٤. ٨ ..... ٤٣

الجدول ٤. ٩ ..... ٤٤

الجدول ٤. ١٠ ..... ٤٤

الجدول ٤. ١١ ..... ٤٥

الجدول ٤. ١٢ ..... ٤٦

الجدول ٤. ١٣ ..... ٤٨

الجدول ٤. ١٤ ..... ٤٨

الجدول ٤. ١٥ ..... ٤٩

الجدول ٤. ١٦ ..... ٥٠

الجدول ٤. ١٧ ..... ٥١

الجدول ٤. ١٨ ..... ٥٢

الجدول ٤. ١٩ ..... ٥٤

الجدول ٤. ٢٠ ..... ٥٤
الجدول ٤. ٢١ ..... ٥٥
الجدول ٤. ٢٢ ..... ٥٧

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

في الوقت الحاضر، الآن لا يمكن أن ينكر أنّ التكنولوجيا أصبحت ضرورة في حياة الإنسان. الآن لقد اخترقت التكنولوجيا جوانبا مختلفة منها العمل والتعليم والأسرة والأنشطة اليومية إلى الترفيه فقط. أصبحت التكنولوجيا مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وأجهزة الكمبيوتر على وجه الخصوص ضرورة للناس، وخاصة للطلاب لغرض الترفيه فقط هو لعب الألعاب الإنترنت (Ulum, 2018).

اللعبة عبر الإنترنت هي تجسيد للتطورات التكنولوجية الحديثة الموجودة في هذا العالم. اللعبة عبر الإنترنت هي لعبة لا يتم لعبها أمام جهاز كمبيوتر أو كمبيوتر فقط، ولكن تمشى مع تطور الأوقات، يمكن أيضا لعب اللعبة عبر الإنترنت على الهواتف الذكية مثل *Android* و*IOS* . تحتوي اللعبة عبر الإنترنت على العديد من الأنواع هي *RPG* (*Role Playing Game*) و الألغاز حتي *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*). هذه اللعبة مع نوع *MOBA* تشهر اليوم. يمكن لعب هذه اللعبة من عدة أشخاص في وقت واحد، و تقسيمها عادة إلى فريقين سيقاتلان من أجل النصر (Ulum, 2018).

أحد من اللعبة *MOBA* هي موبايل ليجيند. لعب هذه اللعبة من خلال التحكم في إحدى الشخصيات التي تسمى بطلا من قائمة الأبطال التي لديها. العمل الجماعي هو المفتاح في هذه اللعبة. لكل بطل المهارات المختلفة بعضهم بعضا، وبالتالي فإن فهم شخصية البطل المستخدم أمر أساسي للغاية . لم تعد هذه اللعبة للترفيه فقط، قد أقيمت العديد من المسابقات على المستويين الوطني والدولي (Ulum, 2018). أما جامعة الإسلامية الحكومية رادين ماس سعيد سوراكارتا لدي

أيضا مجتمع *E-Sport* يستوعب الطلاب ليلعب أنواع من اللعبة عبر الإنترنت وخاصة موبايل ليجيند. في اللعب هذه اللعبة، للاعبين الإندونيسيون السمعة الجيدة، كما يتضح من هيمنة اللاعبين الإندونيسيين على لوحة الرتبة اللعبة. *Moonton* (مالك موبايل ليجيند) صنع أبطالا اسمها "Gatot Kaca" و "Kadita" تكريما للاعبين الإندونيسيين. بالإضافة إلى ذلك، صنع *Moonton* أيضا جلد بطل *Harith M1*تكريما لإندونيسيا وخاصة فريق *EVOS LEGENDS* الذي فاز بمسابقة دولية أقيمت في ماليزيا في عام ٢٠١٩.

أنواع اللغة المستخدمة في اللعبة لتسهيل وصول اللاعبين إلى اللعبة أو اللعب فيها. بالإضافة إلى كونه حلا لملأ وقت الفراغ، استخدام ممارسة اللعبة أيضا لكسب خزائن المال من خلال المشاركة في البطولات أو تسجيل اللعبة وتحميلها على *Youtube*للحصول على *adsanse*. اللعبة التي تنتشر حاليا بين الجمهور هي لعبة موبايل ليجيند. موبايل ليجيند هي لعبة حربية التي شركة *Moonton Developer* صنعها، الصين. لعب هذه اللعبة من ١٠ لاعبين يتألفون من ٥ لاعبين و ٥ أعداء ويبلغ طول اللعبة حوالي ١٥ دقيقة للجولة، وتحتوي هذه اللعبة أيضا على ميزات الدردشة والصوت لتسهيل التواصل الجيد على اللاعبين الفريق. حاليا، تضم لعبة موبايل ليجيند أكثر من ٢٠٠ مليون مستخدم مسجل على مستوى العالم، منهم ٧٠ مليون من إندونيسيا. تتيسر اللعبة في ١٠٠ دولة مع دعم ٢٢ لغة (Tigana, 2020).

ليجد على سوق واسع، شركة *Montoon* ابتكرت موبايل ليجيند أضافت أحدث ميزة، وهي ميزة واجهة مستخدم اللغة التي تسهل على اللاعبين من دول غير الصين أن فهم خدمة من الميزات كسب في اللعبة، أحدها عربي .في ميزة اللغة العربية، تستخدم اللعبة موبايل ليجيند مصطلحا جديدا نادرا ما يستخدم في اللعبة الأخرى. وهذا له تأثير على نشوء اللغة وخاصة اللغة العربية التي تستخدم في ميزة

اللعبة موبايل ليجيند. تعمل الميزة على إعلام اللاعب في شكل صوت من خلال شخصيات البطل المستخدمة في اللعبة (Tigana, 2020).

تكون اللغة العربية كأحد المواد التعليمية في إندونيسيا، وإحدى هذه المواد في الجامعة الإسلامية (٢٠١٤). في تعلم اللغة، يوجد أربع مهارات لا بد أن يتقن منها مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة (R. Umi Baroroh, 2020). مهارة الاستماع هي عملية الاستماع إلى الشارة اللفظية مع الاهتمام التام والفهم والتقدير والتفسير للحصول على المعلومات ويستولي على المحتوى أو الرسائل وفهم معنى الاتصال الذي بلغ المتحدث من خلال الكلام أو اللغة اللفظية (Tarigan, 2008).

ثم مهارة الكلام هي القدرة تفشي عن أصوات النطق أو الكلمات للتعبير عن الأفكار في شكل الفكر أو الرأي أو الرغبة أو الشعور إلى المخاطب (Hermawan A. , 2014). مهارة القراءة هي عملية تكسب تقدير القيمة والقرار وجميع أشكال التفكير وتحليل المشكلات (Bisri Musthofa, 2012). أخيرًا مهارة الكتابة، ومهارة الكتابة هي عملية تفرغ عن الأفكار وتستعمل اللغة المكتوبة كوسيلة إيصالها (Tarigan H. G., 1986).

كما بحث Eko Prastius تُظهر حاصل بحثه أن مزاولة الشخص في اللعبة القائمة على التعلم لها تأثير إيجابي أن تتبين على التعلم، ثم التحدى من اللعبة القائمة على التعلم له تأثير إيجابي على التعلم الذي موجه إلى بشكل مباشر أو من خلال زيادة المزاولة في اللعبة، مع مهارة الاستماع والكلام باللغة الإنجليزية. يمكن أن التحدى والإلتزام والمهارة أن يلعب عبر الإنترنت إلى تحسين القدرة اللغة الإنجليزية (Eko Prastius, 2020).

مثالي يمكن اللعبة عبر الإنترنت تحسين القدرة اللغوية (Eko Prastius, 2020). ولكن الحقيقة هي ما يجد الباحث العديد من طلاب بجامعة الإسلامية الحكومية رادين ماس سعيد سوراكارتا الذين لا يمكن أن يتهربوا عن هواتفهم الذكية غالبا.

ومن أنواع الطلاب التي تجذب انتباه الباحثين كان العديد لعبوا اللعبة موبايل ليجيند عبر الإنترنت باستخدام الميزات العربية وخاصة طلاب برنامج دراسة تعليم اللغة العربية بجامعة الإسلامية الحكومية رادين ماس سعيد سوراكارتا. أصبحت هذه اللعبة مشهورا شديدا في الآونة الأخيرة، هي أحد من الألعاب *Android* التي ترقى الطلاب ليلعبينها.

الإلحاحية لهذا البحث لمعرفة فوائد وفعالية اللعبة على مهارة الاستماع لدى الطلاب (Whinny Qori Fatima, 2019). هذه الظاهرة هي السبب وراء ظهور فكرة الباحث لإجراء دراسة حول فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية. بناء على نتائج الملاحظات من خلال نموذج جوجل إستمارة التي فعل الباحث لطلاب برنامج دراسة تعليم اللغة العربية ٢٠١٩ و٢٠٢٠ و٢٠٢١ و٢٠٢٢ بجامعة الإسلامية الحكومية رادين ماس سعيد سوراكارتا، الباجث حصل النتائج المؤقتة من ٣٠ مستجيبا ١٠٠٪ يلعبون اللعبة موبايل ليجيند، يهتم مستجيبين باللعبة موبايل ليجيند لأن ممتعا وتنافسيا ويمكنها تدريب التماسك مع الفريق. يستخدم ٣٠ مستجيبا الصوت في اللعبة موبايل ليجيند، منهم ٢٩٪ يستخدمون الصوت العربي في موبايل ليجيند، و٢٥،٨٪ يستخدمون الإندونيسية، و١٦،١٪ يستخدمون الإنجليزية، و١٦،١٪ يستخدمون اليبانية، والباقي يستخدمون لغات أخرى (نتائج مراقبة نموذج جوجل إستمارة في ٢٦ أكتوبر ٢٠٢٢).

بناء على الشرح والمعلوم السابق، يناقش هذا البحث "فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية".

ب. تعريف المشكلات

تعريف المشكلة بناء على الخلفية السابقة كالتالي:

١. مع تطور التكنولوجيا، يمكن أن يتوصل الإنسان إلى معلومات مختلفة على وسائل التواصل الاجتماعي
٢. مع ناضر التكنولوجيا، أصبح من السهل أيضًا على الإنسان في مختلف المجالات، المثال في التربوي والاتصال
٣. مع تطور التكنولوجيا المتطورة، أصبحت اللعبة الإنترنت مليئة الآن بأشرطة القوائم أو ميزات اللغة من مختلف البلدان بما فيها العربية لتسهيل المزاول اللعبة الإنترنت
٤. يمكن اللعبة الإنترنت المجهزة بميزات لغوية مختلفة غير مباشر أن تساعد المستخدمين في البحث لغات أجنبية أخرى
٥. سهولة الوصول إلى اللعبة الإنترنت يمكن أن يكون لها تأثير سلبي. ومع ذلك، يمكن أن يكون لها أيضًا تأثير إيجابي

ج. تحديد المشكلات

بناءً على تعريف المشكلة السابقة، حدد الباحث التركيز على كيفية فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية باستخدام ميزات اللغة العربية فيها.

د. مشكلات البحث

هذا المشكلة البحث بناءً على الخلفية كما يلي:

١. كيف قدرة مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية بعد يعلم باستخدام اللعبة موبايل ليجيند؟
٢. هل فاعلية اللعبة موبايل ليجيند لمهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية؟

هـ. أهداف البحث

١. لتعرف على قدرة مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية بعد يعلم باستخدام اللعبة موبايل ليجيند.
٢. لتعرف بقدر الكبير فاعلية اللعبة موبايل ليجيند بميزات اللغة العربية على مهارة الإستماع لدي طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية.

و. فوائد البحث

بناءً على أهداف البحث المراد تحقيقها، من المتوقع أن يكون لهذا البحث فوائد في التعليم، بشكل مباشر وغير مباشر. فوائد هذا البحث كالتالي:

١. الفوائد النظرية

من الناحية النظرية نتائج هذا البحث المتوقع أن يفيد كالتالي.

أ. يكسب التبرع العلمية في علم البحث المتعلقة باستخدام التكنولوجيا في دعم عالم التعليم.

ب.لمرجع من البحث المتعلق بوسائط التعلم والتعلم.

٢. الفوائد العملية

فوائد هذا البحث كالتالي.

أ. يزيد البصيرة والمعرفة والخبرة مباشرة للمؤلف.

ب. يأمل أن يكون التبرع في الأفكار ويزيد البصيرة للقراء المتعلق بوسائط التعلم وتعلم اللغة العربية.

الباب الثاني

الأسس النظرية

أ. الإطار النظري

١. تعريف اللعبة عبر الإنترنت

اللعبة عبر الإنترنت هي تطور من تجسيد التكنولوجيا الحديثة في هذا العالم. اللعبة عبر الإنترنت هي اللعبة لعب أمام كمبيوتر شحصي أو كمبيوتر باستخدام شبكة الإنترنت (Ulum, 2018).

اللعبة عبر الإنترنت هي لعبة كمبيوتر لعب من خلال الإنترنت ويمكن أن يلعب بواسطة لاعبين متعددين (Turmudzi, 2006). اللعبة عبر الإنترنت هي لعبة باستخدام شبكة، يتفاعل شخص مع الآخر ليكتسب الأهداف، وينفذ البعث، ويكتسب أعلى القيمة في العالم الافتراضي (Samuel, 2010).

ولكن مع التطور السريع للتكنولوجيا والعدد من أنواع اللعبة عبر الإنترنت، فإن المعنى أعلاه لا ينطبق اليوم. لأن اللعبة عبر الإنترنت في الوقت الحالي لا لعبها على الكمبيوتر أو الكمبيوتر شحصي، بل اللعبة عبر الإنترنت لعب أيضًا على الهواتف الذكية بالتكنولوجيا متقدمة فيها، مثل *Android* و *IOS* (Ulum, 2018).

في البداية، عُرفت اللعبة عبر الإنترنت لأول مرة باسم اللعبة الشبكة، حيث في هذه الحالة توصيل العديد من الكمبيوتر الشخصية ببعضها البعض ونمكن البدء أن نلعب اللعبة بالرضا. في اللعبة الشبكة، كانت اللعبة مفضل في الماضي هي الضربة المضادة. تجعل اللعبة الشبكة بعض الأطفال وحتى الكبار يجلسون المريح ساعات للحصول على بعض الرضا الباطن. ولكن بزيادة السنة، يتبع التكنولوجيا التطورات السريعة أيضًا، يبتدأ أن يتزحزح الحضور اللعبة الشبكة ويستبدل باللعبة عبر الإنترنت في هذا الوقت (Ulum, 2018).

في الأساس، بين اللعبة الشبكة واللعبة الإنترنت هي جنسها سواء تقريبًا، لعب باستخدام كمبيوتر الشخصية أو هاتف ذكي بوسائلها ولعب مع عدة أشخاص. ما يميز بين اللعبة الشبكة واللعبة عبر الإنترنت هي في اللعبة عبر الإنترنت لا نلعب مع الأشخاص الموجودين بجوارنا فقط، بل نلعب أيضًا مع العديد من الأشخاص الموجودين في مواقع أخرى، حتى الوصول إلى الأشخاص في كل أنحاء العالم منا (Ulum, 2018).

تحتوي اللعبة عبر الإنترنت الآن على العديد من الأنواع التي تتراوح من *RPG* (*Role Playing Game*) و الألغاز حتي *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*). ٣ اللعبة من نوع *MOBA* قانع المشهورة اليوم. لعب هذه اللعبة من عدة أشخاص في نفس الوقت. على الأكثر، تقتسم اللعبة إلى فريقين يقاتلان لنصر. يحرز النصر إذا الفريق من تدمير بعض المباني للخصم (Ulum, 2018).

تساعد المفردات الجديدة التي اكتسبوها في ممارسة اللعبة عبر الإنترنت في تطوير واكتساب لغة ثانية، وهي اللغة الإنجليزية. اكتسبوا الصيغة بشكل طبيعي ويلطم المفردات الجديدة في التفكيرهم. ذلك يساعد عندما حدث عملية إنتاج اللغوي. بدأ من المفاهيمي، لديهم مفاهيم في التفكيرهم ليتم صياغتها. في هذه المرحلة، يدعو الرجوع المفردات المحفوظ مثل القاموس، حتى تحدث عملية النطق (Ratnalestari, 2023).

إذا كان المستعمل يلعب اللعبة عبر الإنترنت بشكل مستمر، فأوتوماتيك المفردات والجمل الجديدة محفوظا في أدمغتهم. هذا متصل بمزاولة بين الدماغ اليمين لإختفاظ ذاكرة اللغة. الدماغ أوتوماتيك إختفاظ المفردات الجديدة تكون قاموس. إذا لزم الأمر حينا، فسيعمل الدماغ اليمين ويصوغ ما تم الحصول عليه سابقًا تكون

كلام كامل (Ratnalestari, 2023). لذالك يمكن اللعبة عبر الإنترنت تحسين القدرة اللغوية (Eko Prastius, 2020).

كان تأثير اللعبة عبر الإنترنت في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية يمكن أن يستعمل كوسائط لتعليم اللغة الإنجليزية. هذا استعمال اللعبة عبر الإنترنت أحد المحلول التي ممكن لشخص عندما يريد تعلم لغة. ليس كوسائط للترفيه فقط ولكن أيضًا كوسائط للتعليم. وسائط التعليم الذي يورط اللعبة عبر الإنترنت أبرز من الاستخدام الإبداعي للغة. باللعبة عبر الإنترنت، يمكن أن يستعمل اللغة بشكل أكثر تواصلاً وأوجد علاقة في لغة مفيدة وله معنى (Ratnalestari, 2023).

التأثير الإيجابي اللعبة عبر الإنترنت هو يمن التأثير الربحا أن يلعب اللعبة عبر الإنترنت (Mertika, 2020). يوجد العديد من الفوائد للعبة عبر الإنترنت على النحو التالي:

أ. يسهل أن يتعلم اللغة الإنجليزية، ويجعل مركزا على الدروس، ويدرب الصبر، ويدرب التعاون الجماعي (Irmawati, 2019).

ب. يستغل اللعبة عبر الإنترنت، يمكن الطلاب المفكوك من الضغط. ورأ ذلك، يمكن اللعبة عبر الإنترنت وسيلة للطلاب لممارسة قدرتهم على التفكير بسرعة، والقدرة باللغة الإنجليزية لأن اللغة المتوسطة المستخدمة في اللعبة عبر الإنترنت هي اللغة الإنجليزية (Sulastri Na'ran, 2019).

ج. يمكن تحسين التركيز وتحسين التنسيق بين اليد والعين وتحسين مهارة القراءة وتحسين القدرة اللغة الإنجليزية وتحسين مهارة الكتابة (Ariantoro, 2016).

د. يختفي الضغط، ويحل المسألة الدروس بسرعة، ويسهل التعرف على أصدقاء جديد أن يملك نفس الهوايات (Suryanto, 2015).

هـ. عندما لا يمكن أن يؤدي احتياجاتهم الاجتماعية في الحياة الواقعية، فإن اللعبة عبر الإنترنت هي المعدى لإحتياجاتهم الاجتماعية غير المملوء (Hermawan E. , 2019).

ف. يمكن التأثير اللعبة جيد لأنه مع اللعبة عبر الإنترنت، سيكون المراهقون أن يهتم بالتعلم، تحليل شيء ليكون الزيادة، وأسهل في حل المسألة، وإبكاريا وخياليا (Doni, 2018).

٢. وسائط التعليم

أ. تعريف الفاعلية ووسائط التعليم

الفاعلية هو الحال الذي يدل الدراجة النجاح الهدف مقاسا بالجودة والكمية والوقت مناسب بالتخطيط له. تعريف الفعالية هو يعمل العمل بشكل جيد، إلى حد ينتج كما متوقع. المقصود، إذا يمكن العمل المختتم حري بالتخطيط، فيمكن أن يقول المؤثر (Ravianto, 2014).

وسائط التعليم يتضمن في مكون المنهجية كأداة تعليمية ليرتب بيئة التعلم التي ينظم المعلم (Sudjana, 2001). وسائط التعليم يستعمل شيء ليرسل الرسائل والشعور والإهتمام ويحفز الأفكار والإدارة الطلاب كتشجيع الطريقة تعلم الطلاب (Aqib, 2010).

يمكن استنتاج بعض الآراء المذكورة أن وسائط التعليم يستعمل شيء بواسطة من مخبر أو المعلم إلى مستلم المعلومات أو الطلاب الذي يهدف ليحفز الطلاب لدافع ويمكن أن يتبع عملية التعليم بشكل تام وله معنى.

ب. النوع وسائط التعليم

عدة أنواع من وسائط التعليم، وهي الوسائط المطبوعة، والوسائط المعرض، والوسائط السمعية، والمرئية، والوسائط المتعددة، والكمبيوتر. يتضمن هذه اللعبة الإنترنت في نوع الوسائط التعليم بناء على الوسائط المتعددة لأنها يلعب بالهواتف الذكية. تجمع الوسائط المتعددة التقديمية في شكل صور وصوت ورسوم متحركة وكتابة. الوسائط المتعددة التفاعلية هي وسائط متعددة توجد فيها رابطة تفاعلية بين يستعمل الوسائط ومستعملها (Putri, 2020).

وسائط التعليم بناء على سمعي-مرئي والكمبيوتر هي وسائط يمكن أن يكسب الفرصة للطلاب لتعلم بشكل ديناميكي وتفاعلي وشخصي (Suryani, 2018). الوسائط المتعددة التفاعلية مع اللعبة التعليمية هي التعلم الذي يقدم وسائط متعددة تفاعلية متحد مع اللعبة ستساعد الطلاب على فهم المادة لأنها مناسب مع شخصية الطلاب الذين يحبون اللعب (Saputri, 2018).

ج. فوائد وسائط التعليم

وسائط التعليم لها فوائد للمعلمين والطلاب. فوائد وسائط التعليم للمعلمين فيما يلي.

أ. يكون طريقة نمط والهداية ليحصل أهداف التعليم.

ب. يشرح إطار وتسلسل التعليم المنهجي.

ج. يستسهل اللجام المعلم أن يكسب المادة التعليمية (Sanaky, 2013).

يكسب وسائط التعليم أيضًا فوائد للطلاب. فوائد وسائط التعليم للطلاب فيما يلي.

أ. يحفز فضول الطلاب للتعلم والتفكير والتحليل.

ب. زيادة دافع تعلم الطلاب في الفصل أو خارجه.

ج. يكسب السهل على الطلاب ليفهم المادة التعليمية الذي معرض بشكل منهجي (Suryani, 2018).

٣. موبايل ليجيند

في الآونة الأخيرة، نرى العديد من وسط المجتمع الذين لا يفصلوا عن هواتفهم الذكية، كان ذلك حول البيت أو في الحرم الجامعي أو في المقاهي. اللعبة موبايل ليجيند هي ظاهرة اللعبة عبر الإنترنت المشهورة ويظهر اسمها دائمًا في كل وسائل التواصل الاجتماعي. أحد اللعبة، أصبحت مشهورة جدًا مؤخرًا، كانت قبلها اللعبة عبر الإنترنت تسمى *Clash of Clans* (*COC*) التي مشهورة أيضًا. ولكن مع مرور

الوقت اللعبة COC بدأ التخلي، والآن يتحول الكثير من الناس إلى اللعبة موبايل ليجيند (Ulum, 2018).

تتضمن هذه اللعبة الفئة *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) في الفئة المشهورة ويكون المرتبة الأولى في متجر اللعبة. مثل اللعبة *MOBA* بشكل عام، هناك تكون شخصيات المفضلة لكل لاعب، غير تحوز لقدرات فوق العادة، أسهل في الاستخدام أيضًا (Ulum, 2018).

تحتوي هذه اللعبة المعد للهواتف الذكية على طريقة لعب أن تتركز على أحد الفريقين أن يكافحا للوصول إلى قاعدة العدو وأن تبيدها بينما أن يحتفظا عن قاعدتهما الخاصة أن تتحكم في الممر، أي الممرات الثلاثة المعروفة باسم الممر العلوي والممر الأوسط والممر السفلي، الذي يربط القواعد (Ulum, 2018).

في كل فريق، هناك يتحكم خمسة لاعبين كل منهم في صورة رمزية، تُعرف باسم البطل من تجهيزاتهم الخاصة. يتحكم الشخصيات الكمبيوتر والتي أضعف، تسمى التوابع، تتبدي في قواعد الفريق وتتبع الممرات الثلاثة لقواعد الفريق العدو، وتقاتل الأعداء والأبراج. التعاون الفريق يكون المفتاح في هذه اللعبة. تحتوي كل بطل أيضًا بمهارات مختلفة عن بعضها البعض، لأنها يفهم شخصية البطل المستخدم أن يكون أساسي للغاية (Ulum, 2018). بعض من أفضل شخصيات البطل وغالبًا ما يستخدمها عاشق موبايل ليجيند كالتلي.

أ. فاني (*Fanny*)

Fanny هو أحد الأبطال المفضلين الذين يختار في أغلب لاعبون موبايل ليجيند. لأن يحتوي هذا البطل بمستوى عالٍ من الإنتقال. يحضر الفضل من هذا البطل أن يحضر بالزراعة على أي ممر. كبطل من نوع *Assassin*، إذا كان اللاعب ماهرا حقًا أن

يستعمل في هذا البطل، فيمكن *Fanny* أن يصبح بطلاً قاتلًا من بداية اللعبة حتى نهاية اللعبة (Ulum, 2018).

ب. حايابوسا (*Hayabusa*)

Hayabusa هو بطل موبايل ليجيند من نوع *Assassin*. غير *Fanny*، *Hayabusa* أيضًا بطل المفضل الثاني أكثر يختار لاعبون اللعبة موبايل ليجيند في إندونيسيا. تحتوي هذه الشخصية بقدرات جيدة، حتى يصعب عليها يتغلب من الأعدائها. وراء ذلك، يمكن هذا البطل أن يهرب أو يهاجم الأعداء بسرعة لأن أن يمملك القدرة على الجري بسرعة كافية. وراء ذلك، أن القدرة لينتقل بسرعة هو إحدى القدرات المزعجة جدًا للعدو، لأن يمكن استخدامها أن يهرب أو يهاجم (Ulum, 2018).

ج. فرانقا (*Franco*)

Franco يكون أيضًا أحد الأبطال أن يحتجب للإستخدام. قدرته سواء تقريبًا مثل *Nana*، حيث يمكن أن يعطل الأعداء بشكل جيد. وراء ذلك، يمكن استخدام هذا البطل ليشرف في الجماهير في اللعبة أن يستعمل قدرة البادئ التي استخدامها عن بُعد. ليس ذلك، *Franco* يمكن أيضًا استخدام ليقفل تحرك العدو في أثناء القتال (Ulum, 2018).

د. نانا (*Nana*)

Nana ليست بطلة من نوع *Carry*، ولا بطلة قاتلة. في للعبة *MOBA*، بالطبع يجب أن يكون دعم البطل إذا يريد أن ينسجم الفريق بشكل جيد ويفوز بالمباراة. *Nana* هو أحد من أفضل الدعم البطل الذين يمكن لعبهم. كبطل من نوع الدعم، يملك هذا البطل بأفضل قدرة ليعطل في اللعبة موبايل ليجيند. وراء

ذلك، *Nana* يملك أيضًا بالقدرة الفريد أن يجعل الفريق أقوى في المعركة (Ulum, 2018).

في الواقع، غير الأبطال الذين ذكر الباحث أعلاه، فحسب العديد من الأبطال الآخرين الذين لم يذكر الباحث، لكن يريد الباحث فقط إظهار الأبطال المشهورين وغالبًا يستخدم لاعب اللعبة موبايل ليجيند. وراء ذلك، في اللعبة موبايل ليجيند يكون أيضًا نظام الرتبة. نظام الرتبة ذلك، إذا مجند من أدنى مستوى إلى أعلى مستوى. نظام الرتبة على النحو التالي: *Warrior*، *Elite*، *Master*، *Grand Master*، *Epic*، *Legend*، *Mythic*، *Mythical Glory* (Ulum, 2018).

يحتسب معظم لاعب موبايل ليجيند أن الرتبة هو أهم شيء. والسبب لأنه عندما يملك لاعب الرتبة العالية، يمكن لهذا اللاعب أن يتباهى رتبته على لاعب موبايل ليجيند بحيث يحتسب اللاعب الآخر أن اللاعب المحترف. وراء ذلك، عندما يصل لاعب موبايل ليجيند إلى الرتبة العالية، يكون أن يشعر بشعور معين من الرضا (Ulum, 2018).

٤. تعريف مهارة الإستماع

يمكن تفسير مهارة الاستماع مثل عملية الفعلي أن يستقبل التهيج (حافز) في الأذن (السمعي). الاستماع هو خطو لا يحدث عفو الخاطر بدون اليقظة ولكن أن يعمل بالعمد. يتطلب الاستماع طاقة والإلتزامًا خصوصا في الإتصال بين الإنس (DeVito, 2013).

مهارة الاستماع هي العملية مهارة الاستماع إلى الرموز اللفظية مع الاهتمام التام والفهم والتقدير والتفسير ليحرز على المعلومات ويستولي على المحتويات أو الرسائل ويفهم معنى الإتصال الذي يبلغ المتكلم من خلال الكلام أو اللغة اللفظية (Tarigan, 2008).

قدم ديفيس بأن التقويم هو عملية لمن قيمة إلى عدد الأهداف والأنشطة والقرار ولعمل والعملية والأشخاص أو أغراض (Kosbandhono, 2013). معنى تقويم التعليم هو تقدير لقدرات التعلم لدى الطلاب ممكن بشكل دوري، سواء في شكل اختبارات مكتوبة أو غير مكتوبة كمسؤولية المعلم في تنفيذ التعليم (Kosbandhono, 2013).

المؤشرات التي قياسها في تقويم مهارة الاستماع هي:

أ. القدرة يتعرف على الحروف.

ب. القدرة على تمييز أصوات الحروف المتشابهة.

ج. فهم معاني مفردات والعبارات.

د. فهم الجمل.

هـ. فهم الكلام.

ف. يمن استجابة على محتويات الكلام الذي مستماع (M. Ainin M. T., 2006).

أما أنواع الإستماع الناتجة عن الغرض الذي يبتغيه المستمع من استماعه، فهي تتفرع إلى ثالثة أنواع، أولا هو الإستماع الوظيفي، وهو استماع يوظفه المستمع في المواقف الحيوية المختلفة، إما بهدف التواصل والتعايش مع الأخرين، وإما للحصول على المعلومة والمعرفة من مضانها المتعددة، وثم الإستماع التذوقي، وهو الذي يرمي المستمع من ورائه إلى تذوق النواحي الجمالية كأن يستمع إلى قصيدة شعرية أونثرية أوقصة أورواية ترقية لذائقته، وثم الإستماع التحليلي، وهو استماع يهدف إلى تحليل مضمون الرسالة اللغوية، وقوفا على جوانبها السلبية والإليجابية، وتحديدا ألثرها الواقعي، وكشفا لأبعادها السابرة. ويرتبط ذلك بالقدرة على المناقشة، والموازنة بين الأراء والحقائق، وسبرالصلة بالواقع، وصولا إلى نقدها وإصدارحكما عليها (الكلباني، ٢٠٢٢).

يملك المستمع الجيد بضع المعيار من بين ذلك: لا تكلم كثيرًا، والتركيز على ما يبلغ المستشار، ولا يقطع الكلام، ولا يمن النصيحة، ويمن الاهتمام الإخلاص، والاستماع إلى يبلغ المستشار، ويستولي على الرسالة في شكل من الشعور التي يجرب بها المستشار، يمكن أن يعطي الإجابة في شكل خفق ليأكد إلى المستشار يفهم، يسأل التوضيح إذا يحتاج، لا يسأل الأسئلة الذي لا يتصل بمحتوى المشكلة (Neukrug, 2012).

الأهداف أربعة في التعليم مهارات الاستماع هي (Majid, 1981):

أ. ليكرر بشكل المباشرة (يسمع النص)

ب. لحفظا (يسمع النص)

ج. ليأخذ الفكرة الرئيسية (يسمع النص)

د. لفهم (يسمع النص)

عناصر مهمة في التعليم مهارة الاستماع (AC., 2013).

أ. يميز الأصوات (بين اللغة الأولى باللغة الأجنبية يتعلم)

ب. يستولي على المعنى العام من ما يُسمع

ج. يستطيع أن يحتفظ بالمعنى المسموع في الذاكرة

د. يستطيع أن يستولي على الرسائل والتفاعل معها

هـ. يستطيع أن يباحث ويطبق المحتوى المسموع

ب. البحوث السابقة

يرتكب الباحث الملاحظة على مطبوعات نتائج البحثية المختلفة الجدير ليقوي الخطة البحث عن فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع. بعض نتائج البحوث السابقة المتعلقة بهذا البحث فيما يلي:

١. " فاعلية وسائط اللعبة Kokaga (الصندوق وبطاقة الصور) في رقى المفردات العربية لطلاب فصل SDIT Salsabila 3 Bangutapan العام الأكاديمي

٢٠١٨/٢٠١٩" (البحث Abdul Basit، كلية علوم التربوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا يوكياكرتا الإسلامية الحكومية، ٢٠١٩)

تشابه البحث السابق مع بحث الباحث في فاعلية الإستعمال وسائط اللعبة. بينما الاختلاف في بحث يرتكب سابقًا ليبحث فاعلية وسائط اللعبة Kokaga في رقى المفردات، بينما يريد الباحث الآن أن يبحث فاعلية اللعبة عبر الإنترنت على مهارة الإستماع.

٢. "تأثير اللعبة الإنترنت "*Clash of King*" على تدريس مفردات اللغة الإنجليزية" (Abdullah Farih، منتدى خريجي والتواصل بجامعة الإسلامية الحكومية مالانع، ٢٠٢١)

تشابه البحث السابق مع بحث الباحث في اللعبة الإنترنت. بينما الاختلاف في بحث يرتكب سابقًا ليبحث تأثير اللعبة الإنترنت *Clash of King* على تدريس مفردات اللغة الإنجليزية، بينما يريد الباحث الآن أن يبحث فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع.

٣. " فاعلية الإستعمال التعليمية اللعبة *Tri Zone Mathematic* بشأن الرغبة والقدرة Matematis لطلاب الصف السابع في Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat في SMP NEGERI 7 SELUMA " (البحث Zenri Ahmad Zohri، بجامعة بيعكولو الإسلامية الحكومية، كلية التربية والتعليمية، ٢٠٢١)

تشابه البحث السابق مع بحث الباحث في فاعلية الإستعمال وسائط اللعبة. بينما الاختلاف في بحث يرتكب سابقًا ليبحث فاعلية الإستعمال التعليمية اللعبة بشأن الرغبة والقدرة Matematis ، بينما يريد الباحث الآن أن يبحث فاعلية اللعبة عبر الإنترنت على مهارة الإستماع.

٤. فاعلية وسائط اللعبة *Picture* لتحسين مهارة القراءة لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية في MTs Darul Hikmah Pekanbaru (البحث Muhdiana

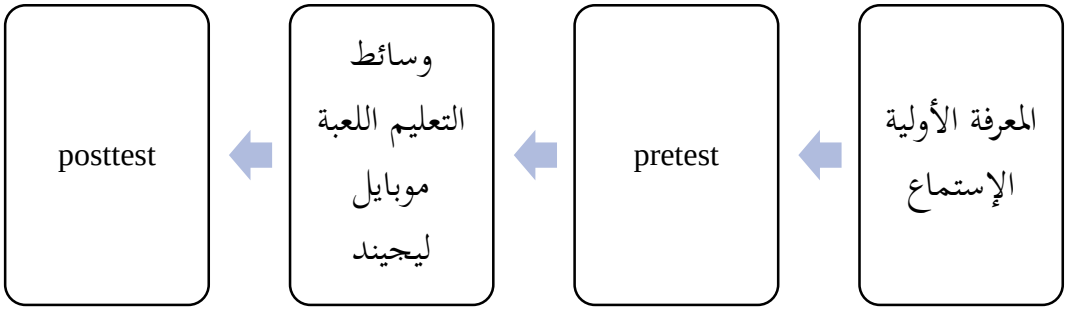
Ismida، بجامعة سونان شاريف قاسيم الإسلامية الحكومية، كلية التربية والتعليمية، ريأو، ٢٠٢١)

تشابه البحث السابق مع بحث الباحث في فاعلية الإستعمال وسائط اللعبة. بينما الاختلاف في بحث يرتكب سابقًا ليبحث فاعلية وسائط اللعبة *Picture* لتحسين مهارة القراءة، بينما يريد الباحث الآن أن يبحث فاعلية اللعبة عبر الإنترنت على مهارة الإستماع.

بناءً على نتائج البحث السابق، هناك تشابه مع البحث الذي يخطط المؤلف، أي فاعلية اللعبة عبر الإنترنت. بينما الاختلاف أن المؤلف يتركز في فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع.

ج. الإطار الفكري

تظهر نتائج ملاحظات الباحث أن تعلم اللغة العربية وخاصة مهارة الإستماع أن يرتكب من خلال اللعبة موبايل ليجيند. بنتائج هذه الملاحظات، فيريد الباحث معرفة بقدر كبير فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع لدى الطلاب. الإطار الفكري التخطيطي لهذا البحث على النحو التالي:



د. فروض البحث

فروض البحث هو إجاب الوقتي لمشكلة بحث حقيقتها يجب اختبار تجريبا (Nazir, 1998). من الرأي أعلاه يمكن معلوم أن الفروض هو إجاب الوقتي من

البحث. ففروض هذا البحث على النحو التالي:

H_0: لا يوجد فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع لدى طلاب برنامج دراسة اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية

H_1: يوجد فاعلية اللعبة موبايل ليجيند على مهارة الإستماع لدى طلاب برنامج دراسة اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية

فروض الإحصائي في هذا البحث:

$H_0: \rho_1 = \rho_2$

$H_1: \rho_1 \# \rho_2$

الباب الثالث

منهجية البحث

أ. نوع البحث

يستخدم هذا البحث طرق البحث الكمي. يمكن تفسير طرق البحث الكمي على طرق بحث تستند بناء على فلسفة الوضعية، ويستخدم ليبحث مجتمع أو عينة معينة، جمع البيانات ويستخدم أدوات البحث، وتحليل البيانات موصوف بكمي أو إحصائي، بهدف يختبر الفروض الموقوت (Sugiyono, 2016).

يستخدم هذا النهج نهجًا كميًا. يشمل هذا البحث نوع البحث *true-eksperimental*. وفقًا لسوجيونو، تصميم *true-eksperimental* هو العينة يأخذ بشكل عشوائي من مجتمع الإحصائي معينة الذي يستعمل للتجربة ولا مثل المجموعة المراقبة (Sugiyono, 2014). في هذا البحث *true-eksperimental* باستخدام تصميم *pretest-posttest control group design*. تصور هذا التصميم على النحو التالي:

الجدول ٣. ١ تصميم البحث

R	O_1 X O_2	
R	O_3	O_4

البيان:

١. O_1: قيمة pretest (قبل تطبيق اللعبة موبايل ليجيند)
٢. O_2: قيمة posttest (بعد تطبيق اللعبة موبايل ليجيند)
٣. O_3: قيمة pretest (بعد تطبيق اللعبة موبايل ليجيند)
O_4: قيمة posttest (بعد تطبيق اللعبة موبايل ليجيند)

ب. مكان البحث ومدته

١. مكان البحث

موقع البحث هو المكان الذي يحرز فيه الباحث على معلومات حول البيانات المطلوبة. موقع البحث هو المكان الذي سيعمل البحث فيه. يجب أن يتألف اختيار الموقع على اعتبارات الجاذبية والفريد والإنسجام للموضوع المختار. من خلال اختيار هذا الموقع، يتطلع الباحث أن يجد أشياء الذي معنى وجديد (Al Muchtar, 2015).

يعمل هذا البحث في جامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية. يختار الباحث ليعمل بحث في ذلك المكان لأن العديد من طلاب برنامج تعليم اللغة العربية أن يلعب اللعبة موبايل ليجيند مع مهارة الإستماع المختلفة، بعضها سريع وبعضها بطيء.

٢. مدت البحث

في هذا النشاط البحث، التخطيط لوقت البحث في فبراير ٢٠٢٣ إلى أبريل ٢٠٢٣. وفقًا لسوجيونو، لا يوجد طريق سهلا ليثبت المدة أن يعمل البحث. لكن طول البحث سيعلق على كينونة مصادر البيانات وأهداف البحث. وراء ذلك، سيعلق أيضًا على نطاق الوقت المستخدم.

ج. مجتمع البحث الإحصائي وعينته

١. مجتمع الإحصائي

مجتمع الإحصائي حوزة الإجمال عن القصد والمبحث يملك كيفية وخصائص معينة أن يتأكد الباحث ليدرس ثم أن يستميل النتيجة (Sugiyono, 2016). كان المجتمع الإحصائي في هذا البحث من طلاب برنامج دراسة تعليم اللغة العربية في جامعة الإسلامية الحكومية رادين ماس سعيد سوراكارتا الدور ٢٠١٩ إلى ٢٠٢٢ بالعدد ٤٠٧ طلاب، ثم توزيع على النحو التالي:

الجدول ٣. ٢

التوزيع من طلاب برنامج دراسة تعليم اللغة العربية في جامعة الإسلامية الحكومية رادين ماس سعيد سوراكارتا

رقم	دور	عدد الطلاب
.١	٢٠١٩	١٠٨
.٢	٢٠٢٠	٩٤
.٣	٢٠٢١	٩٦
.٤	٢٠٢٢	١٠٩

٢. عينة

العينة جزء من العدد والخصائص التي يملك المجتمع الإحصائي معينة (Sugiyono, 2016). تحديد العينة في هذا البحث باستخدام طريقة *probability sampling* هي *proportionate stratified random sampling*. *proportionate stratified random sampling* هو الأخذ أعضاء عينة من مجتمع الإحصائي الذين لديهم أعضاء غير متجانس مستوى نسبيًا (Sugiyono, 2013). يستعمل هذا البحث التجريبي البسيط فصل التجربة والمراقبة بجملة عينة من ١٠ إلى ٢٠ لكل منهما (Roscoe, 1982). عينة في هذا البحث, الجملة فصل التجربة من ٢٥ طلاب وفصل المراقبة من ٢٠

طلاب في برنامج تعليم اللغة العربية بجامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية من الدور ٢٠٢٠.

د. طريقة جمع البيانات

طريقة جمع البيانات هو الخطوة إستراتيجية في البحث، لأن الهدف من البحث هو يحصل على البيانات. بدون يعرف طريقة جمع البيانات، لن يحصل الباحث على البيانات أن يملأ عيار البيانات المثبت (Sugiyono, 2016).

طريقة جمع البيانات كأداة يستخدم ليصفي المعلومات التي يمكن أن يصور إحصائيات متغيرات البحث. طريقة جمع البيانات في البحث مهمة جدًا لأن البيانات المجموع هو إختبار فروض البحث المخطط. طريقة جمع البيانات في هذا البحث الكمي هو طريقة الاختبار والتوثيقية.

١. الاختبار

الاختبار هو الأداة ليعمل عيارا الحاصل ينتفع كأحد الترجيح في التقويم (M. Ainin M. T., 2006). في هذا البحث، الاختبار يستعمل لتعرف مهارة الاستماع لدى الطلاب التي دراستها قبل يمن التصرف وبعده، وهو في الشكل *pretest* و *posttest*.

٢. التوثيقية

الدراسة التوثيقية هي طريقة لجمع البيانات بتحليل وتجميع المستندات، سواء المستندات الإلكترونية والصور والمكتوبة (Sukmadinata, 2009). طريقة التوثيقية يستعمل لدليل البحث في هذا المجال.

هـ. طريقة صدق أدوات والموثوقيته

١. طريقة صدق

يتعلق الصدق بمشكلة ما الاختبار الذي يهدف أن يقيس شيء طبعا يمكن أن يقيس الذي سيقيس بالضبط (Munip, 2017). أدوات

الصحيح أو المضبوط لها صدق عالي، عكس كذالك أدوات التي أقل المضبوط إذا تبين بيانات من المتغيرات التي تبحث بالضبط. صدق أدوات هي الدرجة التي تبين إلى المكان الذي يقيس فيه الاختبار ما يريد أن يقيس في البحث. طريقة صدق يستخدم ليصحح الأسئلة المستخدمة في *pretest* و*posttest* . يعمل الباحث اختبار الصدق أن يستخدم برامج جاهزة *IBM SPSS Statistics 25*.

٢. طريقة موثوقية

يتصل الموثوقية بالمعتقد. يقال إن الاختبار يملك بمستوى عالٍ من المعتقد إذا يمكن للاختبار أن يعطي حاصل الثابت. في النظر الكمي، مؤكد عن موثوقية البيانات إذا باحثان أو أكثر في أغراض السواسية ينتج البيانات السواسية، أو الباحث السواسية في أوقات مختلفة ينتج البيانات السواسية، أو إذا يتجزأ مجموعة من البيانات إلى قسمين أن يبين لا مختلفة بيانات (Sugiyono, 2016). طريقة موثوقية يستخدم أيضا لاختبار موثوقية الأسئلة المستخدمة في *pretest* و*posttest* . يعمل الباحث اختبار الموثوقية أن يستخدم برامج جاهزة *IBM SPSS Statistics 25*.

و. طريقة تحليل البيانات

١. اختبار متطلبات التحليل الإحصائي

الاختبار المتطلبات يستخدم لتحليل بيانات البحث هو اختبار التسوية و اختبار التجانس.

أ). اختبار التسوية

اختبار التسوية على مجموعة البيانات يرتكب ليعرف ما مجتمع البيانات يتدول العادة أم لا. إذا يتدول العادة، فيستخدم في الاختبار

الإحصائي *parametrik*. بينما إذا لم يتدول البيانات العادة، فيستخدم في الاختبار الإحصائي *nonparametrik* (Siregar, 2015).

لإختبار التسوية البيانات، يستخدم الباحث طريقة *Kolmogorov-Smirnov*. مبدأ عمل طريقة *Kolmogorov-Smirnov* هو يقارن *frekuensi kumulatif distribusi teoretik* مع *frekuensi kumulatif distribusi empirik* /الرصد (Siregar, 2015). اختبار التسوية للبيانات يرتكب أن يستخدم برامج جاهزة *IBM SPSS Statistics 25* بالفروض التالي:

H_o: يتدول البيانات العادة

H_a: لا يتدول البيانات العادة

ب). اختبار التجانس

اختبار التجانس يرتكب ليعرف ما الأغراض (ثلاث عينات أو أكثر) يبحث لها الإختلاف السواسية. إذا الأغراض يبحث لا يملك الإختلاف السواسية، فلا يمكن يرتكب اختبار *paired sample* (Siregar, 2015). يستخدم هذا اختبار التجانس أكبر طريقة الإختلاف مقارن بأصغر الإختلاف. اختبار تجانس البيانات يرتكب أن يستخدم برامج جاهزة *IBM SPSS Statistics 25* مع الفروض التالي:

H_o: لا يوجد فارق الإختلاف من مجموعات البيانات

H_a: يوجد فارق الإختلاف من مجموعات البيانات

٢. طريقة تحليل

يستخدم الباحث اختبار الفروض بإختبار *Independent Sample T-Test*. كان المجتمع في هذه البحث من طلاب برنامج دراسة تعليم اللغة العربية في جامعة الإسلامية الحكومية رادين ماس سعيد سوراكارتا دور من ٢٠١٩ إلى ٢٠٢٢ العدد إلى ٤٠٧ أشخاص. البحث المستخدم هو بحث تجريبي يهدف ليستطلع العلاقة

العلة والمعلول معاملة معينة على الإختلاف ثم مراقبة العاقبة. التصميم التجريبي المستخدم هو *pretest-posttest control group design*. خطوات تنفيذ هذا البحث هي كما يلي:

أ). *Pretest* على مهارة الإستماع

ب). التدريب على وسائط التعليم اللعبة موبايل ليجيند

ج). *Posttest* على مهارة الإستماع

حاصل بيانات *pretest* و*posttest* يختبر بإختبار *Independent Sample T-Test* بمساعدة برامج جاهزة *IBM SPSS Statistics 25* . *Independent Sample T-Test* هو ليعرف متوسط المقارنة بين الفرقتان البينتان غير متزاوجتين (Sukestiyarno, 2012). المبدأ اختبار هذا البحث هو يبصر التباين نفسه أو مختلفًا أولاً حتى يمكن أن يبصر المختلف في التباين بين الفرقتان البينتان (Paisal, 2021).

تفسير:

أ). لتفسير اختبار t، يجب أولاً مثبوت:

قيمة صحيحة α

Df (*degree of freedom*) $= N - k$ خصيصًا *paired*

t *sample* اختبار $df = N - 1$

ب). قارن القيم t_{hit} ب $t_{tab=}\alpha; n - 1$

ج). إذا:

مغزى(t) $<$ 0.05 $\leftarrow H_0$ مرفوض

مغزى(t) $>$ 0,05 $\leftarrow H_0$ مقبول

الباب الرابع

تحصيلات البحث

أ. الملامح عن قسم تعليم اللغة العربية

١. التاريخ

أوقف قسم تعليم اللغة العربية بناءً على الإذن أن يخرج عن Dirjen Binbaga Islam برقم E/218/1999 بالتاريخ ٢٧ يوليو ١٩٩٩. ثم يطيل بمرسوم الشهادة المديرية الجنرال للتربية الإسلامية رقم: Dj.I/33/2008 بالتاريخ ٣٠ يناير ٢٠٠٨. على الرغم أخرز من الإذن العملية في عام ١٩٩٩, لكن قسم تعليم اللغة العربية يستقبل الطلاب الجدد في عام ٢٠٠٠\٢٠٠١. حينئذ، كان رئيس برنامج الدراسة دفعة واحدة رئيس القسم، Drs.Sukirman, M.Ag. ثم في عام ٢٠٠٤، رفع رئيسًا لبرنامج الدراسة الدور الأولى السيد Imam Makruf, S.Ag., M.Pd. ولا حتى يتوظف الدور الواحدة في عام ٢٠٠٦، لأن السيد Imam Makruf, S.Ag., M.Pd. المختار رئيسًا لكلية التربية، فالموظف رئيس البرنامج الدراسة يبدل بالسيد Drs. Saiful Islam, M.Ag. ثم يتوظف حتى عام ٢٠١١. بعد التغيير من STAIN إلى IAIN ، فيعمل الإنتخاب الرجوع رئيس برنامج دراسة تربية اللغة العربية والمختار السيدة Hj. Hafidah, M.Ag . ثم للدور ٢٠١٥–٢٠١٩ قسم تعليم اللغة العربية، برئيس Dr. Toto Suharto, M.Pd ، و Drs.Sukirman, M.Ag كسكرتير للقسم.

قسم تعليم اللغة العربية الإعتراف C لمدة ٥ (خمس) سنوات من التاريخ ١٨ أبريل ٢٠٠٨ إلى ١٨ أبريل ٢٠١٤ بناءً على قرار BAN-PT رقم: /001 BAN-PT/Ak/XI/S1/IV/2008. تجديد ذلك الإعتراف من ٢٠١٣ إلى ٢٠١٨ بنتائج الإعتراف B، و هذا الوقت تم قسم تعليم اللغة العربية الإعتراف A لمدة

٥ (خمس) سنوات من التاريخ ٣١ أكتوبر ٢٠١٧ بناءً على قرار Ban-PT رقم: 4086/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2017.

٢. الرؤية

"يكون مركزًا تربية وتعليما اللغة العربية الفائق والإبداع انجسم مع التطورات التكنولوجية ومبادئ تعلم اللغة لينتج خريجين محترفين في مجال تعليم اللغة العربية"

٣. الأهداف

أهداف من قسم تعليم اللغة العربية هي كما يلي:

أ. ينتج عالمين إبداعين ومحترفين وقدرة تنافسية عالية في مجال تعليم اللغة العربية

ب. ينتج الباحث الفائق والإبداع في مجال تعليم اللغة العربية، حتي يكون مرجعاً للتطوير العلمي تعليم اللغة العربية

ت. تنتج أنشطة خدمة إلى المجتمعة الفائقة والإبداعة التي تمس الاحتياجات الأساسية للمجتمع المعلقة بالتطوير العلمي تعليم اللغة العربية

ث. توجد تعاونية الرقيقة في مجال تربية البحثي وخدمة إلى المجتمعة لزيادة القدرات المؤسسية وتطوير العلوم والتكنولوجيا في المجال العلمي تعليم اللغة العربية

٤. كفاءة المتخرج

كفاءة المتخرج من قسم تعليم اللغة العربية هي كما يلي:

أ. كفاءة الرئيسية

١) يتقن علوم اللغة العربية

٢) يمكن على التحدث باللغة العربية. سلبي ونشط

٣) يمكن أن يصنع التخطيط لتعليم اللغة العربية

٤) تمكن أن تطوير وتنفيذ استراتيجيات / طرق مختلفة لتعليم اللغة العربية

٥) يمكن أن يألف المواد تعليم اللغة العربية

٦) تمكن أن تطوير واستخدام مختلف وسائط التعليم العربية القاعدة على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

٧) يتقن تقييم التعليم ويمكن على تطوير أدوات تقييم تعليم اللغة العربية

٨) يمكن أن يتعلم اللغة العربية

٩) يملك أن يمكن الترجمة من العربية إلى الإندونيسية والعكس

١٠) يمكن على إجراء البحوث في مجال تعليم اللغة العربية

١١) يمكن استخدام من مجال اختصاصه لتطوير المجتمع

ب. كفاءة الدعامة

١) يمكن على إدارة المؤسسات التعليمية العربية غير الرسمية

٢) يمكن على تطوير الكتب المدرسية أو الكتب النص العربية

٣) يمكن على تطوير وسائط التعليم العربية القاعدة على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

ت. كفاءة الأخر

١) يمكن على قراءة وكتابة القرآن

٢) يمكن على حفظ القرآن الجزء ٣٠ (جزء عم)

٣) يملك المعرفة بأساسيات العلوم الإسلامية

٤) يملك المعرفة بالعلوم التربوية

٥) يملك استعداد اللغة الإنجليزية

٥. قائمة المدرس

قائمة الأسماء المدرس من قسم تعليم اللغة العربية هي كما يلي:

الجدول ٤. ١

قائمة المدرس من قسم تعليم اللغة العربية في جامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية

رقم	قائمة المدرس	NIP
.١	Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag.	19710403 199803 1 005
.٢	Dr. Imam makruf, M.Pd.	19710801 199903 1 003
.٣	Dr. H. Saiful Islam, M.Ag.	19621024 199203 1 002
.٤	Drs. Abd Faishol, M.Hum.	19640614 199403 1 002
.٥	Dr. Maslamah, M.Ag.	19621225 199703 2 001
.٦	Dr. Hafidah, M.Ag.	19730318 199803 2 004
.٧	Dr. Ahmad Fauzi, MA	
.٨	Dr. Muhammad Nanang Qosim, M.Pd.I.	19860319 201903 1 006
.٩	Dr. Fauzi Muharom, M.Ag.	19750205 200501 1 004
.١٠	Dr. Hj. Siti Choiriyah, M.Ag.	19730715 199903 2 002
.١١	Abdul Ghofur, M.Ag.	19680305 200112 1 002
.١٢	Drs. Sukirman, M.Ag	19630815 199503 1 001
.١٣	Atiq Farohidy, M.Pd.I.	Dosen Tetap Non PNS
.١٤	Anisatul Barokah, M. Pd.	Dosen Tetap Non PNS
.١٥	Muhammad Zaenuri, M.Pd.	19890125 201903 1 004
.١٦	Muhammad Nur Kholis, M.Pd.	19900323 201903 1 011

ب.تطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند

١. وصف البيانات الفصل المراقبة والفصل التجربة

هذا البحث هو بحث التجربة. نتائج البحث في شكل مهارة الإستماع لدى طلاب تعليم اللغة العربية باستخدام وسائط اللعبة موبايل ليجيند أم لا.

نفذ هذا البحث في التاريخ من ١١ أبريل ٢٠٢٣ حتى ١٢ أبريل ٢٠٢٣ في العام الدراسي ٢٠٢٢\٢٠٢٣. تنفيذ التجربة (المعاملة) بتطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند في الفصل التجربة. في هذا البحث، أخذ الباحث عينة من الصف ٦ C كالفصل التجربة والصف ٦ A كالفصل المراقبة.

٢. بحث الأداة

في البحث مقتضى الدراسة الأداة للحصول على البيانات المناسبة. إرتكب الباحث إختبار الصدق والموثوقية على الأدوات التي استخدام لإختبار موثوقية وثبات الأدوات. الأداة عبارة عن ٢٠ سؤال متعدد الخيارات الموضون بناءً على RPS للمدرس في جامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية.

نفذ إختبار الأدوات في التاريخ ٢٥ مارس ٢٠٢٣ في فصل تعليم اللغة العربية ٨ A بالجملة ٣٠ طالبًا. نتائج اختبار الصدق والموثوقية هي كما يلي:

أ. إختبار الصدق

في اختبار الصدق الأداة، استخدم الباحث الرمز الإرتباط *Product Momen* التي قدم Pearson من خلال برنامج IBM SPSS Statistics 25 مع α = ٠,٠٥. شرط المستعمل إذا كان $r_{hitung} > r_{tabel}$ فمتاع السؤال صحيحًا، وإذا كان $r_{hitung} < r_{tabel}$ فمتاع السؤال غير صحيح. بناء على الحساب أنه من ٢٠ سؤالًا وجد ٦ سؤال غير صحيح لأن $r_{hitung} < r_{tabel}$. وقال ١٤

سؤالًا صحيحًا لأنه درجة مغزى ٠,٠٥، مع N الجملة ٣٠ هو ٠,٣٦١ نتائج عنه $r_{hitung} > r_{tabel}$. نتائج اختبار الصدق في الجدول التالي:

الجدول ٤. ٢

تحصيلات إختبار الصدق

No. Item	Rxy	Rtabel	Ket
1	0,302	**0,361**	**Tidak Valid**
2	0,394		Valid
3	0,316		**Tidak Valid**
4	-0,006		**Tidak Valid**
5	0,179		**Tidak Valid**
6	0,451		Valid
7	0,301		**Tidak Valid**
8	0,371		Valid
9	0,374		Valid
10	0,751		Valid
11	0,480		Valid
12	0,434		Valid
13	0,517		Valid
14	0,607		Valid
15	0,642		Valid
16	0,446		Valid
17	0,634		Valid
18	0,107		**Tidak Valid**
19	0,371		Valid
20	0,501		Valid

سؤال اختبار الصدق هي كما يلي:

١. كم العضو كل الفرقة في الحرب المذكور؟

أ. سبعة ج. خمسة

ب. أربعة د. ستة

٢. كم هيئة في السمعي المذكور؟

أ. واحدة ج. أربعة

ب. ثانية د. ثلاثة

٣. ما المرادف من "قوة"؟

أ. طاقم ج. ضعيف

ب. بائس د. طاقة

٤. كم مرة الجملة "قتل العدو" المنطوق؟

أ. ثاني مرة ج. أربع مرة

ب. ثلاث مرة د.خمس مرة

٥. هل تطلب أبا و أمها؟

أ. نعم, تطلب أخا و أختها ج. لا, تطلب عما و جدها

ب. لا, تطلب أخا و أختها د. نعم, تطلب أبا و أمها

٦. ما الجملة المنطوق عند العدو الموت؟

أ. قتل العدو ج. عاش العدو

ب. حياة العدو د. وفاة العدو

٧. ما الضد من "العدو"؟

أ. خصم ج. صاحب

ب. غريم د. خال

٨. ما الجملة المنطوق ليدعو الحرب؟

أ. تراجع ج. هجب

ب. هاجم د. هجن

٩. كم مرة الجملة "العدو المحفوظ" المنطوق؟

أ. ثلاث مرة ج. خمس مرة

ب. أربع مرة د. ست مرة

١٠. ما الألة متعود على الحرب؟

أ. السيف ج. الكرة

ب. العروسة د. حذاء

١١. ما الضد من "تراجع"؟

أ. تأخر ج. تبعثر

ب. تقدم د. خلف

١٢. ما الموضوع في السمعي المذكور؟

أ. الرواية الهزلية ج. الحب

ب. السلم د. الحرب

١٣. ما الأمانة من السمعي المذكور؟

أ. التعاون لإنتصار ج. يقاوم بالشدة

ب. التعاون و لا اشتباك د. يحافظ المراكز

١٤. ما المرادف من "انتصار"؟

أ. فلاح ج. غلب

ب. فلح د. عدل

ب.إختبار الموثوقية

نفذ بعد اختبار صدق السؤال، اختبر الباحث موثوقة السؤال باستخدام IBM SPSS Statistics 25 مع الرمز *Cronbach Alpha*. يمكن القول أنها موثوقة

إذا كان لها المعامل > ٠,٦ (Trihendardi, 2013). نتائج اختبار الموثوقية في الجدول التالي:

الجدول ٤. ٣

تحصيلات إختبار الموثوقية

Koefisien Reabilitas	Keterangan
0,75	Reliabel

إحصائيات الموثوقية

Cronbach's Alpha	N of Items
0,75	20

من النتاج أعلاه، عرف أن قيمة *Alpha* تساوي ٠,٧٥، و r_{tabel} من N = 30 مع مغزى ٥% = ٠,٣٦١. لذا $Alpha = 0,75 > r_{tabel} = 0,361$ مما يعني أن الأمتعة السؤال يُقال إنها موثوقة كأدوات لجمع البيانات في البحث.

٣. إجراء البحث

قبل نفذ التجربة، عمل فحص العديد من المتغيرات في الفصل التي يجعل كالصف التجربة والصف المراقبة. من بين المتغيرات التي يجب الفحص المعادل منها العمر ومهارة الإستماع الطلاب الأولية. هذا عمل لتجنب المتحيز في البحث ولعرف أن الصف التجربة والصف المراقبة كانت مجموعات متجانسة. إذا كانت اختلاف في مهارة الإستماع الطلاب بسبب تأثير المعاملة المعطى، في شكل تطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند. فيما يلي المتغيرات التي يجب الفحص المعادل منها:

الجدول ٤. ٤

بيانات الطلاب على العمر

Usia Mahasiswa	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
21 tahun	15	15
20 tahun	10	5
Jumlah	**25**	**20**

من خلال البيانات أعلاه, ظهر أن الصف التجربة والصف المراقبة لهما نفس الخلفية تقريبًا ومتوازن، من العمر. فإن مدة التعليم الإستماع لكل فصل هي نفسها أيضًا، أي ١ × ١٠٠ دقيقة في أسبوع، اجتماع واحد فقط. لذلك، إهمل هذا المتغير ولا احتسب في الاختلاف مهارة الإستماع. كان *Pretest* نفذ لمعرفة مهارة الإستماع الطلاب الأولية قبل المعاملة المعطى، بينما *Posttest* نفذ لمعرفة مهارة الإستماع الطلاب الأولية بعد المعاملة المعطى. جداول الاختبار *Pretest* و *Posttest* الصف التجربة والصف المراقبة هي كما يلي:

الجدول ٤. ٥

الجدول الزمني لتنفيذ *Pretest* و *Posttest*

فصل التجربة والمراقبة

Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Kelas	Materi
Selasa, 11 April 2023	50 Menit	Eksperimen	• *Pretest* • Penerapan media *game mobile legends* • *Posttest*
Rabu, 12 April 2023	50 Menit	Kontrol	• *Pretest*

• Penerapan tanpa media *game mobile legends* • *Posttest*			

٤. تعليم الإستماع

أ. تعليم الإستماع باستخدام وسائط التعليم اللعبة موبايل ليجيند في الصف التجربة

كان الفصل المختار الباحث ليكون الصف التجربة هو الصف C٦ من قسم تعلم اللغة العربية في جامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية. تنفيذ تعليم الإستماع باستخدام اللعبة موبايل ليجيند في اجتماع واحد.

تعليم الإستماع في الصف التجربة نفذ في التاريخ ١١ أبريل ٢٠٢٣, من ثلاث درجة وهي:

١) الأنشطة الأولية

الأنشطة الأولية هي بداية مواجهة بين الباحث والطلاب، وبدأ الأنشطة الأولية بالسلام كالإفتاح للمجتمع، استمر مع ساءله الخبر على الطلاب. بعد ذلك, جلسة التعارف مختصر للباحث، ثم استمر مع تنفيذ *Pretest*. نفذ *Pretest* لمعرفة مهارة الإستماع الطلاب الأولية على المادة دراستها. تنفيذ *Pretest* في الصف التجربة في الساعة WIB ١١،٤٥ بوقت مخصصات ١٥ دقائق.

٢) الأنشطة الأساسية

بعد تنفيذ *Pretest* لمعرفة مهارة الإستماع الطلاب الأولية، ثم نفذ أيضًا *Posttest* لمعرفة مهارة الإستماع الطلاب الأولية بعد المعاملة المعطى.

لذلك، شرح الباحث سابقاً عملية تنفيذ المعاملة التعليم بتطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند.

عند شرح الباحث عملية التعليم التي عمل بالإستماع إلى الفيديو التعليم اللعبة موبايل ليجيند، إهتم الطلاب لإتبع في هذا التعليم. أرسل الباحث موصل فيديو إلى أحد الطلاب، وهو اسنيندار نور هدى، لوزع على أصدقائه في الفصل من خلال *WhatsApp*. إستمع الطلاب الفيديو والشرخ التي المعطى الباحث في الساعة WIB ١٢,٠٠ بوقت مخصصات ٢٠ دقائق. استمع إلى فيديو تعليم بوسائط اللعبة موبايل ليجيند وشرح من الباحث لتدريب مهارة الإستماع الطلاب.

في نهاية التعليم سأل الباحث في الكلمة التي سمع في الفيديو مرة أخرى لتقوية السمع الطلاب.

٣) الأنشطة الختامية

بعد المعاملة المعطى، استقدم الطلاب لباشر السؤال *Posttest* . نفذ *Posttest* لمعرفة مهارة الإستماع الطلاب بعد المعاملة المعطى بشكل تطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند. هناك ١٤ السؤال متعدد الخيارات جهز الباحث. باشر الطلاب السؤال *Posttest* بشكل فردي وليس في مجموعات. تنفيذ *Posttest* في الصف التجربة في الساعة WIB ١٢,٢٠ بوقت مخصصات ١٥ دقائق. هذا لمعرفة مهارة الإستماع الطلاب النهائية في الصف التجربة.

ب. تعليم الإستماع في فصل المراقبة

كان الفصل المختار الباحث ليكون الصف المراقبة هو الصف A٦ من قسم تعلم اللغة العربية في جامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية.

تعليم الإستماع في الصف المراقبة نفذ في التاريخ ١٢ أبريل ٢٠٢٣, من ثلاث درجة وهي:

١) الأنشطة الأولية

الأنشطة الأولية هي بداية مواجهة بين الباحث والطلاب، وبدأ الأنشطة الأولية بالسلام كالإفتاح للمجتمع، استمر مع ساءله الخبر على الطلاب. بعد ذلك, جلسة التعارف مختصر للباحث، ثم استمر مع تنفيذ *Pretest*. نفذ *Pretest* لمعرفة مهارة الإستماع الطلاب الأولية على المادة دراستها. تنفيذ *Pretest* في الصف المراقبة في الساعة WIB ١٠,٠٠ بوقت مخصصات ١٥ دقائق.

٢) الأنشطة الأساسية

بعد تنفيذ *Pretest* لمعرفة مهارة الإستماع الطلاب الأولية، ثم تنفيذ التعليم الإستماع بغير وسائط اللعبة موبايل ليجيند. إستمع الطلاب الفيديو والشرخ التي المعطى الباحث في الساعة WIB ١٠,١٥ بوقت مخصصات ٢٠ دقائق. إستمع شرح من الباحث لتدريب مهارة الإستماع الطلاب. في هذه الصف المراقبة، ظهر الطلاب أقل اهتمامًا، الطلاب الصمت فقط واستمعوا إلى شرح الباحث.

٣) الأنشطة الختامية

بعد تنفيذ التعليم، استقدم الطلاب لباشر السؤال *Posttest* . نفذ *Posttest* لمعرفة مهارة الإستماع الطلاب بغير وسائط في الصف المراقبة. هناك ١٤ السؤال متعدد الخيارات جهز الباحث. باشر الطلاب السؤال *Posttest* بشكل فردي وليس في مجموعات. تنفيذ *Posttest* في الصف التجربة في الساعة WIB ١٠,٣٥ بوقت مخصصات ١٥ دقائق. هذا لمعرفة مهارة الإستماع الطلاب النهائية في الصف المراقبة.

ج. مهارة الإستماع الطلاب

كان مهارة الإستماع في الصف التجربة التي تطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند والصف المراقبة بغير تطبيق وسائط اللعبة هي كما يلي:

١. مهارة الإستماع في فصل المراقبة

نتائج *Pretest* الصف المراقبة هي كما يلي:

الجدول ٤. ٦

تحصيلات *Pretest* فصل المراقبة

No	Nama	*Pretest*
1	Adi Trisnawan	85,71
2	Fania Putri Rizki Aulia	92,85
3	Abbas Wahid Rifki	78,57
4	Nasta'inuka Aradea Arquiza	50
5	Alvian Khoirul Cahyo	42,85
6	Khusnul Imroatur Rohimah	78,57
7	Erlien Putri Larasati	85,71
8	Laila Safitri	42,85
9	Putri Awaliah Fauzi	78,57
10	Zakiyatul Mufidah	21,42
11	Itsna Arlinda Khoiriyah	35,71
12	Sayyid Lukman Taqiyuddin	71,42
13	Muhammad Fikru Akbari	35,71
14	Elsa Naditya Paramitha	50
15	Ervina Adela Putri	42,85
16	Batrisya Nurul Izzati	85,71
17	Alfiana Wardatul Ummah	28,57
18	Zulfa Afina Amalia	64,28

19	Sholeh Aji Purnomo	64,28
20	Ghazi Fauzian Mulyana	57,41
Rata-rata		**59,63**

من الجدول أعلاه، عرف أن نتائج *Pretest* في الصف المراقبة لها متوسط قيمة ٥٩,٦٣. نتائج *Posttest* الصف المراقبة هي كما يلي:

الجدول ٤. ٧

تحصيلات *Posttest* فصل المراقبة

No	**Nama**	***Posttest***
1	Adi Trisnawan	85,71
2	Fania Putri Rizki Aulia	92,85
3	Abbas Wahid Rifki	78,57
4	Nasta'inuka Aradea Arquiza	57,14
5	Alvian Khoirul Cahyo	50
6	Khusnul Imroatur Rohimah	78,57
7	Erlien Putri Larasati	85,71
8	Laila Safitri	50
9	Putri Awaliah Fauzi	78,57
10	Zakiyatul Mufidah	28,57
11	Itsna Arlinda Khoiriyah	42,85
12	Sayyid Lukman Taqiyuddin	71,42
13	Muhammad Fikru Akbari	42,85
14	Elsa Naditya Paramitha	57,14
15	Ervina Adela Putri	50
16	Batrisya Nurul Izzati	85,71
17	Alfiana Wardatul Ummah	35,71
18	Zulfa Afina Amalia	71,42
19	Sholeh Aji Purnomo	71,42

20	Ghazi Fauzian Mulyana	64,28
Rata-rata		**63,92**

من الجدول أعلاه، عرف أن نتائج *Posttest* في الصف المراقبة لها متوسط قيمة ٦٣,٩٢. نتائج *gain* (الزيادة) في الصف المراقبة هي كما يلي:

الجدول ٤. ٨

تحصيلات *Gain* (الزيادة) فصل المراقبة

No	**Nama**	***Pretest***	***Posttest***	***Gain***
1	Adi Trisnawan	85,71	85,71	0
2	Fania Putri Rizki Aulia	92,85	92,85	0
3	Abbas Wahid Rifki	78,57	78,57	0
4	Nasta'inuka Aradea Arquiza	50	57,14	0,17
5	Alvian Khoirul Cahyo	42,85	50	0,14
6	Khusnul Imroatur Rohimah	78,57	78,57	0
7	Erlien Putri Larasati	85,71	85,71	0
8	Laila Safitri	42,85	50	0,14
9	Putri Awaliah Fauzi	78,57	78,57	0
10	Zakiyatul Mufidah	21,42	28,57	0,10
11	Itsna Arlinda Khoiriyah	35,71	42,85	0,12
12	Sayyid Lukman Taqiyuddin	71,42	71,42	0
13	Muhammad Fikru Akbari	35,71	42,85	0,12
14	Elsa Naditya Paramitha	50	57,14	0,17
15	Ervina Adela Putri	42,85	50	0,14
16	Batrisya Nurul Izzati	85,71	85,71	0
17	Alfiana Wardatul Ummah	28,57	35,71	0,11
18	Zulfa Afina Amalia	64,28	71,42	0,25
19	Sholeh Aji Purnomo	64,28	71,42	0,25
20	Ghazi Fauzian Mulyana	57,41	64,28	0,20
Rata-rata		**59,63**	**63,92**	**0,101**

من الجدول أعلاه، عرف أن زيادة بين متوسط قيمة *Pretest* و *Posttest* في الصف المراقبة، وهي ٥٩,٦٣ إلى ٦٣,٩٢، ومن متوسط قيمة كانت زيادة قدرها 4,29. وصف بيانات الصف المراقبة كما يلي:

الجدول ٤. ٩

وصف البيانات *Pretest* و *Posttest* فصل المراقبة

	Pretest	***Posttest***
Jumlah Siswa	20	20
Nilai Terendah	21,42	28,57
Nilai Tertinggi	92,85	92,85
Rata-rata	59,63	63,92
Peningkatan (gain)	4,29	

٢. مهارة الإستماع في فصل التجربة

نتائج *Pretest* الصف التجربة هي كما يالي:

الجدول ٤. ١٠

تحصيلات *Pretest* فصل التجربة

No	**Nama**	***Pretest***
1	Avicena Al Firdous	21,42
2	Ainun Zariah	64,28
3	Afriyani	71,42
4	Samrotul Mawaddah	71,42
5	Widya Putri Azhari	71,42
6	Syihab Al Zuhri	57,14
7	Hanna Khoirul Mustasyaroh	64,28
8	Nanda Delia	64,28

9	Alif Malino	42,85
10	Nazil Khabibur Royyan	57,14
11	Puspa Ayu Widyawati	92,85
12	Devi Nur Naviah	92,85
13	Annisa Nur Khomsah	85,71
14	Zeni Rahayu	85,71
15	Rohmatul Insan	85,71
16	Itsnindar Nur Huda	50
17	Nirmala Luthfia Hamaz	85,71
18	Lilis Wijayanti	85,71
19	Novi Widhyastuti	71,42
20	Saudah Alvina Tsaqifah	85,71
21	Qodly Fauzan Jamil	42,85
22	Auliya Intanzirotul Lutfiah	71,42
23	Akbar Gustama Larno	57,41
24	Saedatunna Khodijah	78,57
25	Andalusia Ajeng Fitriana	85,71
Rata-rata		**69,71**

من الجدول أعلاه، عرف أن نتائج *Pretest* في الصف التجربة لها متوسط قيمة ٦٩,٧١. نتائج *Posttest* الصف التجربة هي كما يلي:

الجدول ٤. ١١

تحصيلات *Posttest* فصل التجربة

No	**Nama**	***Posttest***
1	Avicena Al Firdous	42,85
2	Ainun Zariah	71,42
3	Afriyani	78,57
4	Samrotul Mawaddah	78,57
5	Widya Putri Azhari	78,57

6	Syihab Al Zuhri	64,28
7	Hanna Khoirul Mustasyaroh	78,57
8	Nanda Delia	71,42
9	Alif Malino	78,57
10	Nazil Khabibur Royyan	64,28
11	Puspa Ayu Widyawati	100
12	Devi Nur Naviah	100
13	Annisa Nur Khomsah	92,85
14	Zeni Rahayu	92,85
15	Rohmatul Insan	92,85
16	Itsnindar Nur Huda	57,14
17	Nirmala Luthfia Hamaz	92,85
18	Lilis Wijayanti	92,85
19	Novi Widhyastuti	78,57
20	Saudah Alvina Tsaqifah	92,85
21	Qodly Fauzan Jamil	64,28
22	Auliya Intanzirotul Lutfiah	85,71
23	Akbar Gustama Larno	71,42
24	Saedatunna Khodijah	85,71
25	Andalusia Ajeng Fitriana	92,85
Rata-rata		**79,99**

من الجدول أعلاه، عرف أن نتائج *Posttest* في الصف التجربة لها متوسط قيمة ٧٩,٩٩. نتائج *gain* (الزيادة) في الصف التجربة هي كما يلي:

الجدول ٤. ١٢

تحصيلات *Gain* (الزيادة) فصل التجربة

No	**Nama**	***Pretest***	***Posttest***	***Gain***
1	Avicena Al Firdous	21,42	42,85	0,27
2	Ainun Zariah	64,28	71,42	0,20

3	Afriyani	71,42	78,57	0,25
4	Samrotul Mawaddah	71,42	78,57	0,25
5	Widya Putri Azhari	71,42	78,57	0,25
6	Syihab Al Zuhri	57,14	64,28	0,17
7	Hanna Khoirul Mustasyaroh	64,28	78,57	0,40
8	Nanda Delia	64,28	71,42	0,20
9	Alif Malino	42,85	78,57	0,63
10	Nazil Khabibur Royyan	57,14	64,28	0,17
11	Puspa Ayu Widyawati	92,85	100	1
12	Devi Nur Naviah	92,85	100	1
13	Annisa Nur Khomsah	85,71	92,85	0.50
14	Zeni Rahayu	85,71	92,85	0,50
15	Rohmatul Insan	85,71	92,85	0,50
16	Itsnindar Nur Huda	50	57,14	0,14
17	Nirmala Luthfia Hamaz	85,71	92,85	0,50
18	Lilis Wijayanti	85,71	92,85	0,50
19	Novi Widhyastuti	71,42	78,57	0,25
20	Saudah Alvina Tsaqifah	85,71	92,85	0,50
21	Qodly Fauzan Jamil	42,85	64,28	0,37
22	Auliya Intanzirotul Lutfiah	71,42	85,71	0,50
23	Akbar Gustama Larno	57,41	71,42	0,33
24	Saedatunna Khodijah	78,57	85,71	0,33
25	Andalusia Ajeng Fitriana	85,71	92,85	0,50
Rata-rata		**69,71**	**79,99**	**0,408**

من الجدول أعلاه، عرف أن زيادة بين متوسط قيمة *Pretest* و *Posttest* في الصف التجربة، وهي ٦٩,٧١ إلى ٧٩,٩٩، ومن متوسط قيمة كانت زيادة قدرها 10,28. كانت زيادة في قيمة الصف التجربة مغزى إذا قارن بالزيادة في الصف التجربة هي ٤,٢٩. وصف بيانات الصف التجربة كما يلي:

الجدول ٤. ١٣

وصف البيانات *Pretest* و *Posttest* فصل التجربة

	Pretest	***Posttest***
Jumlah Siswa	25	25
Nilai Terendah	21,42	42,85
Nilai Tertinggi	92,85	100
Rata-rata	69,71	79,99
Peningkatan (gain)	10,28	

٣. إرتقاء مهارة الإستماع بين الفصل المراقبة والفصل التجربة

الجدول ٤. ١٤

إرتقاء مهارة الإستماع بين الفصل المراقبة والفصل التجربة

Kelas	**Peningkatan**
Kontrol	4,29
Eksperimen	10,28

كان متوسط الزيادة بين الصف التجربة أعلى من الصف المراقبة. أن هذا تطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند يمكن أن يحسن أيضًا مهارة الإستماع لطلاب تعليم اللغة العربية.

د. إختلاف مهارة الإستماع بين الفصل المراقبة والفصل التجربة

أهدف من هذا البحث هو أثبت إذا كان هناك اختلاف في مهارة الإستماع أم لا بين الصف التي تطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند والصف التي لا تطبيق الوسائط. قبل نفذ تحليل البيانات، هناك اختباران متطلباتان يجب إجراؤهما، وهما اختبار التسوية واختبار التجانس.

١. اختبار متطلبات التحليل البيانات

أ. اختبار التسوية

اختبار التسوية عمل لاختبار ما إذا كانت البيانات يتدول العادة أم لا. اختبار التسوية عمل على نتائج الاختبار *Pretest* و *Posttest*، من الصف المرقبة والصف التجربة. اختبار التسوية في هذا البحث عمل بمساعدة تطبيق IBM SPSS Statistics 25، باستخدام اختبار *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* .

الأخاذ القرار بالإختبار التسوية للبيانات على النحو التالي:

١) H_o: يتدول البيانات العادة

٢) H_a: لا يتدول البيانات العادة

افتراض الأخاذ القرار في اختبار التسوية على:

١) إذا قيمة المغزى > 0,05 = H_o مقبول

٢) إذا قيمة المغزى < 0,05 = H_a مرفوض

نتائج اختبار التسوية لبيانات الطلاب في الصف التجربة باستخدام تطبيق IBM SPSS Statistics 25 فيما يلي:

الجدول ٤. ١٥

تحصيلات البيانات اختبار التسوية في الفصل التجربة

Data	Sig. Kolmogrov-Smirnov	Asyim. Sig. (2-Tailed)	Keterangan
Nilai *Pretest*	0,174	0,48	Distribusi Normal
Nilai *Posttest*	0,176	0,45	Distribusi Normal

بناءً على اختبار التسوية باستخدام اختبار *Kolmogorov-Smirnov* ، منظور أن نتائج الاختبار *pretest* المكتسب Sig. = 0.48 مما يعني 0,05 < 0,48

حتي يتدول البيانات العادة. كان قدرة نتائج *posttest* مكتسب المغزى = .Sig 0,45 مما يعني 0,05 < 0,45 حتي يتدول البيانات العادة أيضًا. حتي تم أن نتائج *pretest* و *posttest* في الصفي التجربة يتدول العادة.

ممكن اختبار التسوية أيضًا على نتائج *pretest* و *posttest* الصف المراقبة. نتائج اختبار التسوية لبيانات الطلاب في الصف المراقبة باستخدام تطبيق IBM SPSS Statistics 25 فيما يلي:

الجدول ٤. ١٦

تحصيلات البيانات اختبار التسوية في الفصل المراقبة

Data	Sig. Kolmogrov-Smirnov	Asyim. Sig. (2-Tailed)	Keterangan
Nilai *Pretest*	0,158	0,200	Distribusi Normal
Nilai *Posttest*	0,155	0,200	Distribusi Normal

بناءً على اختبار التسوية على نتائج *pretest* و *posttest* الصف المراقبة باستخدام اختبار *Kolmogorov-Smirnov* ، منظور أن نتائج الاختبار *pretest* المكتسب Sig. = 0,200 مما يعني 0,05 < 0,200 حتي يتدول البيانات العادة. كان قدرة نتائج *posttest* مكتسب المغزى Sig. = 0,200 مما يعني 0,05 < 0,200 حتي يتدول البيانات العادة أيضًا. حتي تم أن نتائج *pretest* و *posttest* في الصفي المراقبة يتدول العادة.

بناءً على حساب اختبار التسوية أعلاه، يمكن معروف أن جميع قيمة البيانات، سواء في *pretest* و *posttest* في الصف التجربة والصف المراقبة جميعًا يتدول العادة. لذلك، تم في عداد المتطلبات لاختبارt .

ب. اختبار التجانس

بعد عمل اختبار التسوية، ثم باختبار التجانس. هدف اختبار التجانس ليعرف إذا كانت العينات المأخوذة من مجتمع الإحصائي لها نفس التفاوت أم لا. عمل اختبار التجانس على قيمة الطلاب في *pretest* و *posttest*، من الصف التجربة والصف المراقبة. عمل اختبار التجانس في هذا اليحث بمساعدة تطبيق IBM SPSS Statistics 25.

الأخاذ القرار بالإختبار التجانس للبيانات على النحو التالي:

١) H_o: يتدول البيانات المتجانس

٢) H_a: لا يتدول البيانات المتجانس

افتراض الأخاذ القرار في اختبار التجانس على:

١) إذا قيمة المغزى > 0,05 = H_o مقبول

٢) إذا قيمة المغزى < 0,05 = H_a مرفوض

نتائج اختبار التجانس لقيمة *pretest* في الصف التجربة والصف المراقبة باستخدام تطبيقIBM SPSS Statistics 25 فيما يلي:

الجدول ٤. ١٧

تحصيلات البيانات اختبار التجانس قيمة *Pretest* بين الفصل المراقبة والفصل التجربة

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen	2,467	1	43	0,124	Homogen

dan Kelas Kontrol					

بناءً على اختبار التجانس أعلاه، يمكن منظور أن القيمة *pretest* بين الصف التجربة والصف المراقبة لها Sig. = 0,124 . ومن هذا النتائج تحصل من المسئلة كذا أن **H_0 مقبول** لأن 0,05 < 0,124. بهذا النتائج تم أن يتدول البيانات **المتجانسة.**

نتائج اختبار التجانس لقيمة *posttest* في الصف التجربة والصف المراقبة باستخدام تطبيقIBM SPSS Statistics 25 فيما يلي:

الجدول ٤. ١٨

تحصيلات البيانات اختبار التجانس قيمة *Posttest* بين الفصل المراقبة والفصل التجربة

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	3,439	1	43	0,071	Homogen

بناءً على اختبار التجانس أعلاه، يمكن منظور أن القيمة *pretest* بين الصف التجربة والصف المراقبة لها Sig. = 0,071 . ومن هذا النتائج تحصل من المسئلة كذا أن **H_0 مقبول** لأن 0,05 < 0,071. بهذا النتائج تم أن يتدول البيانات **المتجانسة.** من حساب اختبار التجانس أعلاه، تم أن بيانات *pretest* و

posttest من الصف التجربة والصف المراقبة متجانسة. تم في عداد المتطلبات لاختبار t الثاني البيانات من مجتمع الإحصائي المتجانسة.

من الاختبارين المتطلباتين أعلاه، عرف أن البيانات على قيمة الطلاب جميعها يتدول البيانات العادة ومتجانسة. وكذالك، تم المتطلبات لاستخدام اختبار t لتحليل البيانات التالي. لذلك، نفذ أن تحصل من المسئلة كذا تحليل البيانات باستخدام اختبارt .

٢. تحليل البيانات

بعد تم اختبار المتطلبات البيانات، أي اختبار التسوية واختبار التجانس، فالخطوة التالية هي تحليل البيانات باستخدام اختبارt . يستخدم اختبار t ليعرف إذا كان إختلاف بين الصف المراقبة والصف التجربة بعد المعاملة المعطى في الصف التجربة.

استخدم تحليل البيانات في هذتا البحث بمساعدة تطبيق IBM SPSS Statistics 25، باستخدام نوع الاختبار " *Independent-Sample T Test*".

الفرضية الأخاذ القرار في اختبار t هذا هي كما يلي:

أ. H_o: لا يوجد فارق الإختلاف المغزى مهارة الإستماع من الصف التجربة والصف المراقبة

ب. H_a: يوجد فارق الإختلاف المغزى مهارة الإستماع من الصف التجربة والصف المراقبة

كان الأخاذ القرار في هذا الحساب إذا كانت قيمة $T_{hitung} > T_{tabel}$ أو Sig. (2-tailed) < 0,05، فمقبول H_a. بينما إذا كان $T_{hitung} < T_{tabel}$ أو Sig. (2-tailed) > 0,05، فمقبول H_0. كان نتائج اختبار t قيمة *pretest* من الصف التجربة والصف المراقبة كما يلي (Sugiyono, 2013).

الجدول ٤. ١٩

تحصيلات الإختبار–T *Independent-Sample Pretest* الفصل المراقبة والفصل التجربة

Data	Mean	T_{hitung}	T_{tabel}	Sig. (2-tailed)
Pretest-Eksperimen dan Kontrol	10,067	1,704	2,016	0,096

بناءً على وصف الجدول أعلاه، يمكن منظور أن مقدار T_{hitung} = 1,704 و T_{tabel} لأجل (df 43) = 2,016 ، حتي $T_{hitung} < T_{tabel}$ = 1,704 < 2,016 فمواقف الأخاذ القرار في اختبار اختبارt *Independent Sample Test* أن **H_0 مقبول** مما يعني لا يوجد فارق الإختلاف المغزى مهارة الإستماع من الصف التجربة والصف المراقبة. هذا أثبت أيضًا أن مهارة الإستماع الأولية بين الصف التجربة والصف المراقبة لا إختلاف بعيدًا.

بعد معرفة أنه لا يوجد فارق الإختلاف المغزى مهارة الإستماع من الصف التجربة والصف المراقبة، فالخطوة التالية هي مقارنة قيمة *posttest* للصفين. كان نتائج اختبار t قيمة *posttest* من الصف التجربة والصف المراقبة كما يلي:

الجدول ٤. ٢٠

تحصيلات الإختبار–T *Independent-Sample Posttest* الفصل المراقبة والفصل التجربة

Data	Mean	T_{hitung}	T_{tabel}	Sig. (2-tailed)
Posttest-Eksperimen dan Kontrol	16,070	3,264	2,016	0,002

بناءً على وصف الجدول أعلاه، يمكن منظور أن مقدار T_{hitung} = 3,264 و T_{tabel} لأجل (df 43) = 2,016 ، حتي $T_{hitung} > T_{tabel}$ = 3,264 > 2,016 بقيمة Sig. (2-tailed) 0,002 < 0,05 فمواقف الأخاذ القرار في اختبار اختبارt *Independent Sample Test* أن **H_a مقبول** مما يعني يوجد فارق الإختلاف المغزى مهارة الإستماع من الصف التجربة والصف المراقبة (Sugiyono, 2013).

التالي هو مقارنة قيمة *gain* أو الزيادة القيمة من *pretest* إلى *posttest*. كان نتائج اختبار t قيمة *gain* من الصف التجربة والصف المراقبة كما يلي:

الجدول ٤. ٢١

تحصيلات الإختبار–T *Independent-Sample Gain* الفصل المراقبة والفصل التجربة

Data	Mean	T_{hitung}	T_{tabel}	Sig. (2-tailed)
Gain-Eksperimen dan Kontrol	31,250	5,838	2,016	0,000

بناءً على وصف الجدول أعلاه، يمكن منظور أن مقدار T_{hitung} = 5,838 و T_{tabel} لأجل (df 43) = 2,016 ، حتي $T_{hitung} > T_{tabel}$ = 5,838 > 2,016 بقيمة Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 فمواقف الأخاذ القرار في اختبار اختبارt *Independent Sample Test* أن **H_a مقبول** مما يعني يوجد فارق الإختلاف المغزى مهارة الإستماع من الصف التجربة والصف المراقبة.

من البيان أعلاه، تم أن مهارة الإستماع في الصف التجربة الذي تطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند يمكن أن تحسن مهارة الإستماع مقارنة الزيادة في مهارة الإستماع في الصف المراقبة.

هـ. تحليل تحصيلات البحث

أهدف من هذا البحث هو معرفة مهارة الإستماع الطلاب في الصف التجربة والصف المراقبة ومعرفة بقدر العظيم فاعلية اللعبة موبايل ليجيند مع ميزات اللغة العربية. بدأ البحث *pretest* لقياس مهارة الإستماع الطلاب الأولية وانتهى *posttest* لمعرفة مهارة الإستماع بعد المعاملة المعطى.

تتميز مهارة الإستماع الطلاب في الصف التجربة والصف المراقبة. في الصف المراقبة التي لا تطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند، لاقى زيادة 4,29 فقط. بينما في الصف التجربة استخدم وسائط اللعبة موبايل ليجيند كعماد في تحسين مهارة الإستماع، لاقى ذلك الطلاب زيادة قدرها 10,28. يمكن مهارة الإستماع الطلاب أفضل إذا استخدام الوسائط.

بعد عمل الحساب والمقارن وكذلك تحليل البيانات، كان فرق المغزى في مهارة الإستماع بين الصف التجربة والصف المراقبة. كما نتائج تحليل نتائج *posttest* بين الصف التجربة والصف المراقبة مع اختبار t *Independent Sample Test* أن Sig. 0,002 < 0,05حتي تم أن **H_a مقبول**. ولذلك توجد فروق المغزى في الصف التجربة قبل وبعد تطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند.

بعد عمل البحث وتحليل البيانات، إستخلص الباحث أن تعليم الإستماع باستخدام الوسائط فاعلية بالنسبة إلى تعليم بدون استخدام الوسائط. ذلك الزيادة المغزى بعد المعاملة المعطى باستخدام وسائط اللعبة موبايل ليجيند. حتي اللعبة موبايل ليجيند المثمن فاعلية في تدريب مهارة الإستماع الطلاب. لأن متوسط *gain* (الزيادة) في الصف التجربة هي 0,408، فيمكن القول فاعلية عند مستوى متوسط. كالجدول التالي:

الجدول ٤. ٢٢

تقسيم القيمة *Gain*

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

نتائج هذا البحث مطابق مع البحث السابقة، وهي البحث من عبد الباسط، كلية علوم التربوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا يوكياكرتا الإسلامية الحكومية، في عام ٢٠١٩ أن وسائط اللعبة فاعلية استخدام في زيادة مفردات الطلاب باللغة العربية. هذا البحث مطابق أيضا مع البحث السابقة، وهي بحث عبد الله فريح بأن هناك تأثيرًا اللعبة عبر الإنترنت "Clash of King" في تعليم إتقان مفردات اللغة الإنجليزية في الصف السابع MTs Al Fattah Banyurip Ujungpangkah Gresik .

أما أصرفا (٢٠١٤) في البحث وجدت أن ممارسة اللعبة عبر الإنترنت يمكن أن تكون الفعال في إتقان المفردات. اكتشاف الحالية يدل أن اللعبة عبر الإنترنت مناسبة لأوجد علاقة تفاعلة وبعث على يمكن للطلاب بسهل اشتراك المعلوماتهم (Ashaf, 2014). وكذلك، عمل الباحث في البحث اللعبة موبايل ليجيند، هذا وسائط اللعبة فاعلية أيضًا باستخدام في مهارة الإستماع الطلاب قسم تعليم اللغة العربية في جامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية.

وراء ذلك، لاحظ الباحث أيضًا أن متحمس للتعليم في الصف التجربة تطبيق وسائط اللعبة موبايل ليجيند أكبر بالنسبة إلى الصف المراقبة. أنتج متحمس الطلاب في الصف التجربة إلى زيادة نتائج التعليم. يمكن رؤية متحمس الطلاب عندما إنتهي الطلاب من الإستماع إلى وسائط اللعبة موبايل ليجيند في شكل فيديو، ويسأل

البعض عن معنى الجملة المسموعة، وتبع الطلاب متحمسين في هذا الفصل. إختلف الطلاب في الصف المراقبة لا تطبيق معاملة مثل الصف التجربة، كان الطلاب صامتين فقط واستمعوا إلى الشرخ وعمل على السؤال، عاقبته شعر الطلاب المله ولا الإهتمام ليتبع في التعليم.

الباب الخامس

الخاتمة

أ. نتائج البحث

١. مهارة الإستماع لطلاب تعليم اللغة العربية في جامعة رادين ماس سعيد سوراكارتا الإسلامية الحكومية تتميز في الفصل التجربة والفصل المراقبة. في الفصل المراقبة التي لا يطبق وسائط اللعبة موبايل ليجيند وقع زيادة قدرها ٤،٢٩ فقط، بينما في الفصل التجربة الذي يطبق وسائط اللعبة موبايل ليجيند كعماد في زيادة مهارة الإستماع، وقع زيادة قدرها ١٠،٢٨. لذلك يمكن الطلاب على مهارة الإستماع أفضل إذا استخدام الوسائط.

٢. الطبقة الفاعلية وسائط اللعبة موبايل ليجيند في زيادة مهارة الإستماع في الفصل التجربة هي٠،٤٠٨، ويمكن القول أن هذه القيمة الفعال لأنه في الفصيلة المتوسطة.

ب.توصيات البحث

هذا توصيات البحث من شيئين، وهما توصيات البحث الإرتفاق وتوصيات البحث الصلة.

١. توصيات البحث الإرتفاق

كان استخدام نتائج هذا البحث لاختيار الوسائط في تعليم المهارة اللغوية. والأحسن، يجب على المعلمين استخدام الوسائط في تحسين مهارة اللغة العربية لدى الطلاب.

٢. توصيات البحث الصلة

استخدم هذا البحث وسائط اللعبة موبايل ليجيند المسجلة في شكل فيديو. يمكن للباحث الآخر تطوير البحث باستخدام اللعبة الأصلية من خلال تطبيق موبايل ليجيند.

قائمة المراجع

خالد بن راشد بن علي الكلباني. (٢٠٢٢). مستوى تمك طلبة الصف العاشر الأساسي في سلطنة عمان من مهارات االستماع الناقد. ٩٥.

Abdul Hamid Bisri Musthofa. (2012). *Metode Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab.*

Abdul Munip.(2017). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab.* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Acep Hermawan. (2014). *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Bahrul Ulum. (2018). *Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse.* Surabaya.

Cornelius Trihendardi. (2013). *Step by Step IBM SPSS 21 Analisis Data Statistik.* Yogyakarta: CV. Andi Offset.

D.Y., Rukayah, & Indriayu, M. Saputri. (2018). *Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school: a challenge into learning in 21st century*. International Journal of Educational Research Review. 1-8.

Dewi Mariana Mertika. (2020). *Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar.* Journal Of Educational Review And Research. 100.

Ed. Neukrug. (2012). *The World the Counselor: An Introduction to the Counseling Profession Fourth Edition*. USA: Books Cole Cengage Learning.

Endang Hermawan. (2019). *Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online terhadap Hubungan Sosial*. Jurnal Ilmu Sosial.

Erryk Kosbandhono. (2013). *Esesmen Dan Evaluasi Untuk Maharah Istima'*. 4

Fahlepi Roma Doni.(2018). *Dampak Game online Bagi Penggunanya*. Indonesian Journal on Software Engineering.

Fauziyah Nur Rahmawati R. Umi Baroroh. (2020). Urwatul Wutqo, *Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif*. Jurnal Kependidikan dan Keislaman. 179.

Firdaus W Suhaeb Irmawati.(2019). *Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar*. Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM.

Hamid Ashaf. (2014). *The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-intermediate) EFL Learners.* Iran: Elsevier Ltd.

Henry Guntur Tarigan. (1968). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Henry Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

J. A. DeVito. (2013). *The Interpersonal Communication Book. 13th Edition*. New Jersey : Pearson Education.

Livia Khairunisa, Daris Chandra Priatna, Budi Prihatminingtyas Whinny Qori Fatima. (2019). *Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum*.

M Ridwan Said Ahmad Sulastri Na'ran. (2019). *Dampak Game Online pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja*. Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM.

M. Iwan Januar & E. F Turmudzi. (2006). *Game Mania.* Jakarta: Gema Insani.

M. Thohir, Imam Asrori M. Ainin. (2006). *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab.* Malang: Misykat.

M.G Hesti Puji Rastuti. (2009). *Ragam Kata Bahasa Indonesia.* Surabaya: Jepe Press Media Utama.

Moh. Nazir. (1998). *Metode Penelitian.* Jakarta: Ghalia Indonesia.

Muh. Nidom Hamami AC. (2013). *Assesement Dan Evaluasi Kemampuan Menyimak (Istima') Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* . Turats.

N., & et.al Suryani. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nana Sudjana. (2001). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Nana Syaodih Sukmadinata.(2009). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Neva Satyahadewi, Hendra Perdana Paisal. (2021). *Pengembangan Aplikasi Statistika Berbasis Web Interaktif Untuk Analisis Uji-T*. 10, 332.

Nurul Inayah ،Enung Mariah, Fatkhul Ulum. (2019). P*eningkatan Penguasaan Kosakata (Mufrodat) Untuk Memahami Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Gowa*. 6.

Rachmawan, Jhon Carlie, Jensen Kho, Rino Eko Prastius. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris.*

Rahmad Nico Suryanto. (2015). *Dampak Positif dan negatif Permainan game Online dikalangan Pelajar.*

Ravianto.(2014). *Efektivitas dalam pembelajaran.* Jakarta: Vid Manajamene.

Roscoe.(1982). *Research Methods For Business.*

Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, Titin, Neuwidia Nuzul Putri.(2020). *Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas Xi Sma*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia ، 142.

Sholah Abdul Majid. (1981). *Ta'alum al-Loghah alHayyah wa Ta'limuha Baina alNadhariyyah wa al-Tathbiq.* Beirut: Maktabah Lubnan.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sukestiyarno. (2012). *Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS.*

Suwarma Al Muchtar. (2015). *Dasar Penelitian Kualitatif.* Bandung: Gelar Pustaka Mandiri.

Syaiful Mustofa. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovativ.* Malang:: UIN Maliki Press.

Syofiyan Siregar. (2015). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17.* Jakarta: Bumi Aksara.

Tarigan. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: PT. Angkasa.

Tri Rizqi Ariantoro.(2016). *Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar.*

Yosefin Ratnalestari.(2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris*. Innovative: Journal Of Social Science Research.

Zainal Aqib. (2010). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran.* Surabaya: Insan Cindekia.

Zamzame Lora Tigana. (2020). *Menu Bar Dan Sub Menu Bar Pada Game "Mobile Legend Bang-Bang" Berbahasa Arab: Analisis Bentuk Dan Fungsi.* Yogyakarta.

الملاحق

Lampiran 1: RPS Istima

Minggu/ Pertemuan Ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi/Tema Pokok	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Indikator dan Kriteria Penilaian	Bobot Nilai
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
3	Mahasiswa mampu menemukan ide-ide pokok teks lisan baik berbentuk dialog (*hiwar*) atau monolog dengan tema : الاستماع إلى الحوارأو النص عن البحث عن العمل	الاستماع إلى الحوارأو النص عن البحث عن العمل	• *Tugas Terstruktur* • *Discovery Learning*	100	Mahasiswa mendengarkan melaui audio atau video dan meresponnya untuk menemukan ide-ide pokok	1. Keaktifan mahasiswa dengan indicator; Kemampuan Berkomunikasi, kesopanan, bersikap menghargai dan ketepatan mahasiswa dalam menyampaikan pendapat. 2. Disiplin 3. Kemampuan Berpikir/Bernalar diwujudkan dalam respon berbahasa Arab 4. Kemampuan Menyelesaikan Masalah,	
4	Mahasiswa mampu menyimpulka	الاستماع إلى الحوارأو النص	• *Tugas Terstruktur*	100	Mahasiswa mendengarkan	1. Keaktifan mahasiswa dengan	

	n teks lisan baik berbentuk dialog (*hiwar*) atau monolog dengan tema : الاستماع إلى الحوارأو النص عن "هل تعمل المرأة خارج البيت "؟	عن "هل تعمل المرأة خارج البيت "؟	*Discovery Learning*		melaui audio atau video dan meresponnya melaui pertanyaan dan jawaban	indicator; Kemampuan Berkomunikasi, kesopanan, bersikap menghargai dan ketepatan mahasiswa dalam menyampaikan pendapat. 2. Disiplin 3. Kemampuan Berpikir/ Bernalar diwujudkan dalam respon berbahasa Arab 4. Kemampuan Menyelesaikan Masalah,	
5	Mahasiswa mampu merinci ide-ide yang ada dalam teks lisan baik berbentuk dialog (*hiwar*) atau monolog dengan tema : الاستماع إلى الحوار أو النص	الاستماع إلى الحوار أو النص عن الإعداء في العمل	• *Tugas Terstruktur* *Discovery Learning*	100	Mahasiswa mendengarkan melaui audio atau video dan meresponnya melaui pertanyaan dan jawaban	1. Keaktifan mahasiswa dengan indicator; Kemampuan Berkomunikasi, kesopanan, bersikap menghargai dan ketepatan mahasisw	

	عن الإعداء في العمل					a dalam menyampaikan pendapat. 2. Disiplin 3. Kemampuan Berpikir/ Bernalar diwujudkan dalam respon berbahasa Arab 4. Kemampuan Menyelesaikan Masalah,	
9	Mahasiswa mampu menganalisis teks lisan baik berbentuk dialog (*hiwar*) atau monolog dengan tema : الاستماع إلى الحوار أو النصّ عن الدبلوماسية	الاستماع إلى الحوار أو النصّ عن الدبلوماسية	• *Tugas Terstruktur* • *Discovery Learning*	100	Mahasiswa mendengarkan melaui audio atau video dan meresponnya melaui pertanyaan dan jawaban	1. Keaktifan mahasiswa dengan indicator; Kemampuan Berkomunikasi, kesopanan, bersikap menghargai dan ketepatan mahasiswa dalam menyampaikan pendapat. 2. Disiplin 3. Kemampuan Berpikir/ Bernalar diwujudkan dalam respon	

						berbahasa Arab 4. Kemampuan Menyelesaikan Masalah	

Lampiran 2: Data Kelas

Data Kelas PBA 6A Lengkap

No	Nama	No	Nama
1	Adi Trisnawan	16	Batrisya Nurul Izzati
2	Fania Putri Rizki Aulia	17	Alfiana Wardatul Ummah
3	Abbas Wahid Rifki	18	Zulfa Afina Amalia
4	Nasta'inuka Aradea Arquiza	19	Sholeh Aji Purnomo
5	Alvian Khoirul Cahyo	20	Ghazi Fauzian Mulyana
6	Khusnul Imroatur Rohimah	21	Latifah
7	Erlien Putri Larasati	22	Veni Vita Sari
8	Laila Safitri	23	Putri Rahayu
9	Putri Awaliah Fauzi	24	Siti Fathonah
10	Zakiyatul Mufidah	25	Tanaffasa Syamsa Mafaza
11	Itsna Arlinda Khoiriyah	26	Rizki Dian Ariyanti
12	Sayyid Lukman Taqiyuddin	27	Syafira Rachma Salsabila
13	Muhammad Fikru Akbari	28	Fitriana Azzahro
14	Elsa Naditya Paramitha	29	Damayanti Indah Sari
15	Ervina Adela Putri		

Data Kelas PBA 6A yang ikut Penelitian

No	Nama	No	Nama
1	Adi Trisnawan	11	Itsna Arlinda Khoiriyah
2	Fania Putri Rizki Aulia	12	Sayyid Lukman Taqiyuddin
3	Abbas Wahid Rifki	13	Muhammad Fikru Akbari
4	Nasta'inuka Aradea Arquiza	14	Elsa Naditya Paramitha
5	Alvian Khoirul Cahyo	15	Ervina Adela Putri
6	Khusnul Imroatur Rohimah	16	Batrisya Nurul Izzati
7	Erlien Putri Larasati	17	Alfiana Wardatul Ummah
8	Laila Safitri	18	Zulfa Afina Amalia
9	Putri Awaliah Fauzi	19	Sholeh Aji Purnomo
10	Zakiyatul Mufidah	20	Ghazi Fauzian Mulyana

Data Kelas PBA 6C Lengkap

No	Nama	No	Nama
1	Avicena Al Firdous	16	Zeni Rahayu
2	Ainun Zariah	17	Rohmatul Insan
3	Afriyani	18	Itsnindar Nur Huda
4	Samrotul Mawaddah	19	Nirmala Luthfia Hamaz
5	Widya Putri Azhari	20	Lilis Wijayanti
6	Syihab Al Zuhri	21	Novi Widhyastuti
7	Hanna Khoirul Mustasyaroh	22	Saudah Alvina Tsaqifah
8	Nanda Delia	23	Qodly Fauzan Jamil
9	Alif Malino	24	Auliya Intanzirotul Lutfiah
10	Nazil Khabibur Royyan	25	Akbar Gustama Larno
11	Puspa Ayu Widyawati	26	Saedatunna Khodijah
12	Devi Nur Naviah	27	Andalusia Ajeng Fitriana
13	Annisa Nur Khomsah	28	Lucxy Tri Bintoro
14	Fahmi Syahrul Romadhon	29	Oktavia Dwi Lestari
15	Muhammad Hasyim Abdurrohamn	30	Devia Istiqomah

Data Kelas PBA 6C yang ikut Penelitian

No	Nama	No	Nama
1	Avicena Al Firdous	14	Zeni Rahayu
2	Ainun Zariah	15	Rohmatul Insan
3	Afriyani	16	Itsnindar Nur Huda
4	Samrotul Mawaddah	17	Nirmala Luthfia Hamaz
5	Widya Putri Azhari	18	Lilis Wijayanti
6	Syihab Al Zuhri	19	Novi Widhyastuti
7	Hanna Khoirul Mustasyaroh	20	Saudah Alvina Tsaqifah
8	Nanda Delia	21	Qodly Fauzan Jamil
9	Alif Malino	22	Auliya Intanzirotul Lutfiah
10	Nazil Khabibur Royyan	23	Akbar Gustama Larno

11	Puspa Ayu Widyawati	24	Saedatunna Khodijah
12	Devi Nur Naviah	25	Andalusia Ajeng Fitriana
13	Annisa Nur Khomsah		

Lampiran 3: Nilai Hasil *Posttest* Mahasiswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai
1	Avicena Al Firdous	42,85
2	Ainun Zariah	71,42
3	Afriyani	78,57
4	Samrotul Mawaddah	78,57
5	Widya Putri Azhari	78,57
6	Syihab Al Zuhri	64,28
7	Hanna Khoirul Mustasyaroh	78,57
8	Nanda Delia	71,42
9	Alif Malino	78,57
10	Nazil Khabibur Royyan	64,28
11	Puspa Ayu Widyawati	100
12	Devi Nur Naviah	100
13	Annisa Nur Khomsah	92,85
14	Zeni Rahayu	92,85
15	Rohmatul Insan	92,85
16	Itsnindar Nur Huda	57,14
17	Nirmala Luthfia Hamaz	92,85
18	Lilis Wijayanti	92,85
19	Novi Widhyastuti	78,57
20	Saudah Alvina Tsaqifah	92,85
21	Qodly Fauzan Jamil	64,28
22	Auliya Intanzirotul Lutfiah	85,71
23	Akbar Gustama Larno	71,42
24	Saedatunna Khodijah	85,71
25	Andalusia Ajeng Fitriana	92,85
Rata-rata		**79,99**

Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai
1	Adi Trisnawan	85,71
2	Fania Putri Rizki Aulia	92,85
3	Abbas Wahid Rifki	78,57
4	Nasta'inuka Aradea Arquiza	57,14
5	Alvian Khoirul Cahyo	50
6	Khusnul Imroatur Rohimah	78,57
7	Erlien Putri Larasati	85,71
8	Laila Safitri	50
9	Putri Awaliah Fauzi	78,57
10	Zakiyatul Mufidah	28,57
11	Itsna Arlinda Khoiriyah	42,85
12	Sayyid Lukman Taqiyuddin	71,42
13	Muhammad Fikru Akbari	42,85
14	Elsa Naditya Paramitha	57,14
15	Ervina Adela Putri	50
16	Batrisya Nurul Izzati	85,71
17	Alfiana Wardatul Ummah	35,71
18	Zulfa Afina Amalia	71,42
19	Sholeh Aji Purnomo	71,42
20	Ghazi Fauzian Mulyana	64,28
Rata-rata		**63,92**

Lampiran 4: Tabel Distribusi T

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
41	0,680521	1,302543	1,682878	2,019541	2,420803	2,701181	3,301273
42	0,680376	1,302035	1,681952	2,018082	2,418470	2,698066	3,295951
43	0,680238	1,301552	1,681071	2,016692	2,416250	2,695102	3,290890
44	0,680107	1,301090	1,680230	2,015368	2,414134	2,692278	3,286072
45	0,679981	1,300649	1,679427	2,014103	2,412116	2,689585	3,281480
46	0,679861	1,300228	1,678660	2,012896	2,410188	2,687013	3,277098
47	0,679746	1,299825	1,677927	2,011741	2,408345	2,684556	3,272912
48	0,679635	1,299439	1,677224	2,010635	2,406581	2,682204	3,268910
49	0,679530	1,299069	1,676551	2,009575	2,404892	2,679952	3,265079
50	0,679428	1,298714	1,675905	2,008559	2,403272	2,677793	3,261409
51	0,679331	1,298373	1,675285	2,007584	2,401718	2,675722	3,257890
52	0,679237	1,298045	1,674689	2,006647	2,400225	2,673734	3,254512
53	0,679147	1,297730	1,674116	2,005746	2,398790	2,671823	3,251268
54	0,679060	1,297426	1,673565	2,004879	2,397410	2,669985	3,248149
55	0,678977	1,297134	1,673034	2,004045	2,396081	2,668216	3,245149
56	0,678896	1,296853	1,672522	2,003241	2,394801	2,666512	3,242261
57	0,678818	1,296581	1,672029	2,002465	2,393568	2,664870	3,239478
58	0,678743	1,296319	1,671553	2,001717	2,392377	2,663287	3,236795
59	0,678671	1,296066	1,671093	2,000995	2,391229	2,661759	3,234207
60	0,678601	1,295821	1,670649	2,000298	2,390119	2,660283	3,231709
61	0,678533	1,295585	1,670219	1,999624	2,389047	2,658857	3,229296
62	0,678467	1,295356	1,669804	1,998972	2,388011	2,657479	3,226964
63	0,678404	1,295134	1,669402	1,998341	2,387008	2,656145	3,224709
64	0,678342	1,294920	1,669013	1,997730	2,386037	2,654854	3,222527
65	0,678283	1,294712	1,668636	1,997138	2,385097	2,653604	3,220414
66	0,678225	1,294511	1,668271	1,996564	2,384186	2,652394	3,218368
67	0,678169	1,294315	1,667916	1,996008	2,383302	2,651220	3,216386
68	0,678115	1,294126	1,667572	1,995469	2,382446	2,650081	3,214463
69	0,678062	1,293942	1,667239	1,994945	2,381615	2,648977	3,212599
70	0,678011	1,293763	1,666914	1,994437	2,380807	2,647905	3,210789
71	0,677961	1,293589	1,666600	1,993943	2,380024	2,646863	3,209032
72	0,677912	1,293421	1,666294	1,993464	2,379262	2,645852	3,207326
73	0,677865	1,293256	1,665996	1,992997	2,378522	2,644869	3,205668
74	0,677820	1,293097	1,665707	1,992543	2,377802	2,643913	3,204056
75	0,677775	1,292941	1,665425	1,992102	2,377102	2,642983	3,202489
76	0,677732	1,292790	1,665151	1,991673	2,376420	2,642078	3,200964
77	0,677689	1,292643	1,664885	1,991254	2,375757	2,641198	3,199480
78	0,677648	1,292500	1,664625	1,990847	2,375111	2,640340	3,198035
79	0,677608	1,292360	1,664371	1,990450	2,374482	2,639505	3,196628
80	0,677569	1,292224	1,664125	1,990063	2,373868	2,638691	3,195258

Lampiran 5: Dokumentasi

Lampiran 6

Daftar Riwayat Hidup

A. Data Pribadi

Nama	: Sholihuddin Fakhrur Rozaq
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat, Tanggal Lahir	: Boyolali, 29 April 2001
Alamat	: Recosari, Kragilan, Mojosongo, Boyolali
Kewarganegaraan	: Indonesia
Agama	: Islam
No Telepon	: 085747389972
Email	: fahrulsoleh7@gmail.com

B. Pendidikan Formal

No	Jenjang Pendidikan	Nama Sekolah	Lulus Tahun
1.	SD/MI	SDIT Al-Mannan	2013
2.	SMP/MTs	MTs N 3 Boyolali	2016
3.	SMA/MA	MAN 1 Boyolali	2019
4.	PT/PTKI	UIN Raden Mas Said Surakarta	2023

C. Pengalaman Organisasi

1. Seksi Bidang Keagamaan OSIS MAN 1 Boyolali Tahun 2016/2017
2. Ketua OSIS MAN 1 Boyolali Tahun 2017/2018