

فعالية لعبة سيمون القول بالتعلم القائم على الألعاب لترقية مهارتي الإستماع والكلام
لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة سورابايا

البحث العلمي

الباحثة :

مهمّة العالية

٠٦٠٤٠٢٢٠٩١



شعبة تعليم اللغة العربية بقسم تعليم اللغة كلية التربية وإعداد المعلمين

جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

٢٠٢٦

Lembar Pernyataan Keaslian

Nama : Muhimmatul Aliyah

NIM : 06040222091

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemahaman asli dari peneliti sendiri dan bukan merupakan pengambilan pemikiran orang lain yang penulis akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran penulis sendiri. Jika terdapat karya orang lain penulis akan mencantumkan sumber yang jelas hasil skripsi yang penulis tulis berjudul:

فعالية لعبة سيمون القول بالتعلم القائم على الألعاب لترقية مهارتي الإستماع والكلام
لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak benaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi dari semua pihak yang bersangkutan sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 5 Desember 2025

Yang membuat pernyataan



Muhimmatul Aliyah

06040222091

توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية وإعداد المعلمين جامعة سونن أمبيل الإسلامية سورابايا

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد الإطلاع وملاحظة مايلزم تصحيحه في هذا البحث العلمي بموضوع " فعالية لعبة سيمون القول بالتعلم القائم على الألعاب لترقية مهاراتي الإستماع والكلام لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة سورابايا. " التي قدمتها الطالبة:

الاسم : مهمة العالية

رقم السجل : ٠٦٠٤٠٢٢٢٠٩١ :

الشعبة : تعليم اللغة العربية

فقدته إلى سيادتكم مع الأمل الكبير أن تتكرموا بإمداد اعترفكم الجميل بأن هذا البحث العلمي مستوف الشروط كبحث جامعي للحصول على الشهادة الجامعة الأولى في شعبة تعليم اللغة العربية، وأن تقوموا بمناقسته في الوقت المناسب. هذا، وتفضلوا بقبول الشكر وعظيم التقدير.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سورابايا، ٥ ديسمبر ٢٠٢٥

المشرف الأول

المشرف الثاني



(إيدا مفتاح اللجنة الماجستير في التربية الإسلامية)

رقم التوظيف : ١٩٨٠٠٨٠٦٢٠١٤١٢٠٠٣



(الدكتور الحاج جنائيد، ماجستير في العلوم الدينية)

رقم التوظيف : ١٩٦٥١٢٢٤١٩٩٧٠٣١٠٠١

التصديق

لقد أجرت كلية التربية وإعداد المعلمين مناقشة هذا البحث الجامعي أمام مجلس المناقشة في تاريخ ١٢ يناير ٢٠٢٦ وقرر بأن صاحبه ناجحة فيها لنيل الشهادة البكالوريوس (S.Pd) في تعليم اللغة العربية. أعضاء لجنة المناقشة:

المناقش الأول : الدكتور الحاج جنائيد، ماجستير في العلوم الدينية (.....)

المناقش الثاني : إيدا مفتاح الجنة، ماجستير في التربية الإسلامية (.....)

المناقش الثالث : الحاج محمد بيهافي الماجستير (.....)

المناقش الرابع : الدكتور محمد عفيف الدين ديمياطي الماجستير ()
سورابايا

وافق على هذا القرار

عميد كلية التربية وإعداد المعلمين

الجامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية



(البروفيسور الدكتور محمد طاهر)

رقم التوظيف: ١٩٧٤٠٧٢٥١٩٩٨٠٣١٠٠١



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60132 Telp. +62-31-8531572 Fax. +62-31-851330

E-mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Muhimmatul Aliyah
NIM : 06040222091
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Bahasa Arab
Email address : muhimaliyah12@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain – Lain
yang berjudul:

فعالية لعبة سيمون القول بالتعلم القائم على الألعاب لترقية مهاراتي الإستماع والكلام لدى
طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada) Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/ format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surabaya, 0 Desember 2020

Penulis

(Muhimmatul Aliyah)

06040222091

التجريد

مهمة العالية، ٢٠٢٥ فعالية لعبة سيمون القول بالتعلم القائم على الألعاب لترقية مهارتي الإستماع

والكلام لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا

المشرف الأول: الدكتور الحاج جنائيد، ماجستير في العلوم الدينية

المشرفة الثانية: إيدا مفتاح الجنة، ماجستير في التربية الإسلامية.

مفتاح الرمز: لعبة سيمون القول، التعلم القائم على الألعاب، مهارتي الإستماع والكلام

يهدف هذا البحث إلى: (١) لمعرفة مهارتي الإستماع والكلام لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا قبل تطبيق لعبة سيمون القول (٢) لوصف كيفية تطبيق لعبة سيمون القول بالتعلم القائم على الألعاب لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا. (٣) لقياس فعالية تطبيق لعبة سيمون القول بالتعلم القائم على الألعاب لترقية مهارتي الإستماع والكلام لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا.

أما منهج البحث المستخدم فهو المنهج الكمي بأسلوب التجربة، وذلك من خلال تصميم الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة (One Group Pretest-Posttest Design) وكأن مجتمع البحث من طلاب الصف الثامن د شعبة البالغ عددهم ٣١ طالبا. وجمعت البيانات من خلال الملاحظة والاختبار والتوثيق، وإستخدم الاختبار القبلي والبعدي مع تحليل البيانات بواسطة برنامج SPSS.

وأظهرت نتائج البحث أن تطبيق لعبة سيمون القول بالتعلم القائم على الألعاب أحدث تأثيرا معنويا في تحسين مهارتي الإستماع والكلام لدى طلاب الصف الثامن؛ إذ ارتفع متوسط الإستماع من ٦١,٦٨ إلى ٨٦,٥٨، ومتوسط الكلام من ٥٥,٣٥ إلى ٧٩,٧٤. كما كشف اختبار ت للعينات المترابطة عن دلالة معنوية ٠,٠٠٠ (< ٠,٠٥)، مما يؤكد وجود فرق واضح بين الاختبار القبلي والبعدي، ويثبت فعالية اللعبة في ترقية المهارتين.

ABSTRAK

Muhimmatul Aliyah 2020, Efektivitas Game 'Simon Says' Berbasis Game-Based Learning terhadap Keterampilan Istima' dan kalam dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN 3 Kota Surabaya

Pembimbing I : Dr. H. Junaedi, M.Ag.

Pembimbing II: Ida Miftakhul Jannah, M. Pd.I

Kata kunci : Game Simon Says, Game-Based Learning, Keterampilan Istima Dan Kalam

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa kelas VIII MTsN 3 Surabaya sebelum penerapan permainan *Simon Says*. 2) Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan permainan *Simon Says* dalam kerangka *game-based learning* pada siswa kelas VIII MTsN 3 Surabaya. dan 3) Untuk mengukur efektivitas penerapan permainan *Simon Says* berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa kelas VIII MTsN 3 Surabaya.

Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yaitu pre-experimental one group pretest-posttest design. Subjek dalam penelitian ini Adalah kelas 8D Berjumlah 31 Siswa. Pengumpulan Data Dalam Penelitian Ini Berupa Observasi, Tes Dan Dokumentasi. Tes Yang Terdiri Dari Pretest Posttest Menggunakan Analisis Data Dengan Spss.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Simon Says* berbasis *game-based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan istima' dan kalam pada siswa kelas VIII MTsN 3 Kota Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata istima' dari 61,68 menjadi 86,58, serta peningkatan nilai rata-rata kalam dari 50,30 menjadi 79,74. Uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 pada kedua keterampilan, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian, permainan *Simon Says* berbasis *game-based learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan istima' dan kalam siswa.

المحتويات

أ	صفحة الموضوع	
ج	توصية المشرف	
د	التصديق	
و	الإهداء	
ز	التجريد	
ط	الاستهلال	
ي	كلمة الشكر والتقدير	
١	الباب الأول	
١	المقدمة	
١	أ- خلفية البحث	
٧	ب- قضايا البحث	
٧	ج- أهداف البحث	
٧	د- منافع البحث	
٨	هـ- مجال البحث و حدوده	
٩	و- توضيح الموضوع وتحديدده	
١١	ز- الدراسات السابقة	
١٣	ي- خطة البحث	
١٥	الباب الثاني	

الدراسة النظرية.....	١٥
أ- الفصل الأول: اللعب اللغوي	١٥
١- تعريف اللعب اللغوي	١٥
٢- أهداف اللعب اللغوي.....	١٨
ب- الفصل الثاني: التعلم القائم على الألعاب	١٩
١- تعريف ومفهوم التعلم القائم على الألعاب	١٩
٢- خصائص التعلم القائم على الألعاب في التعليم	٢٠
٣- مزايا التعلم القائم على الألعاب في ترقية المهارات اللغوية.....	٢٢
ج- الفصل الثالث : لعبة سيمون القول	٢٤
١- تعريف وقواعد اساسية لعبة سيمون القول.....	٢٤
٢- آلية تطبيق لعبة سيمون القول في التعليم	٢٦
٣- فوائد لعبة سيمون القول لترقية مهارتي الإستماع والكلام.....	٢٧
د- الفصل الرابع : مهارة الإستماع في تعلم اللغة العربية.....	٢٨
١- تعريف مهارة الإستماع عند العلماء	٢٨
٢- مكانة الإستماع في تعلم اللغة العربية	٣٠
٣- العوامل المؤثرة في مهارة الإستماع	٣٢
٤- المعايير والمؤشرات في تقييم مهارة الإستماع.....	٣٣
هـ- الفصل الخامس : مهارة الكلام في تعلم اللغة العربية	٣٦

٣٦.....	١- تعريف مهارة الكلام
٣٧.....	٢- أهداف تعليم مهارة الكلام
٣٨.....	٣- مؤشرات مهارة الكلام
٤١.....	الباب الثالث
٤١.....	طريقة البحث
٤١.....	١- نوع البحث
٤٢.....	٢- مجتمع البحث و عينته
٤٣.....	٣- طريقة جمع البيانات
٤٥.....	٤- بنود البحث
٥٢.....	٥- تحليل البيانات
٧٨.....	الباب الرابع
٧٨.....	الدراسة الميدانية
٧٨.....	الفصل الأول : المحة التاريخية عن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا
٧٨.....	أ- لمحة عن المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا
٧٨.....	ب- تاريخ تأسيس المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثالثة سورابايا
٧٩.....	ج- رؤية ورسالة المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا
٨٠.....	د- الهيكل التنظيمي المدرسة
٨٠.....	هـ- الطاقم التربوي والطاقم الاداري

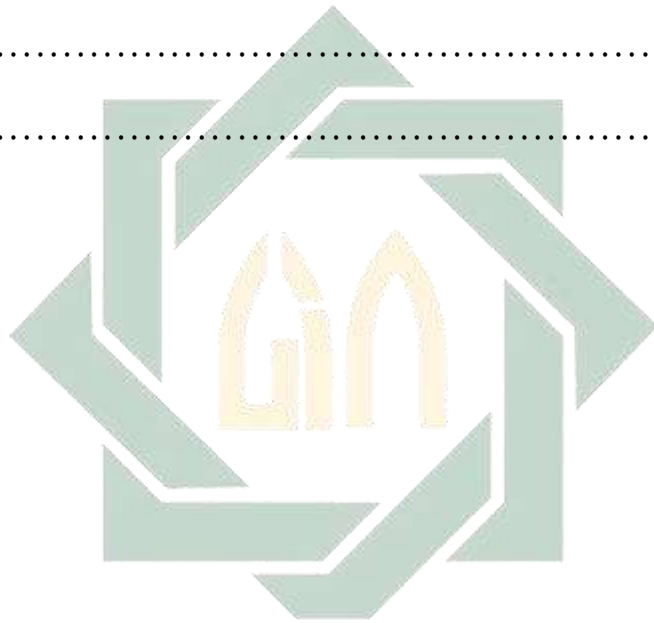
و- أحوال الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا	٨١
ز- أحوال الوسائل التعليمية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا .	٨١
الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها	٨٢
أ- قدرات مهارتي الإستماع والكلام لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الإسلامية ٣ سورابايا قبل تطبيق لعبة "سيمون القول"	٨٢
ب- تطبيق لعبة سيمون القول بالتعلم القائم على الألعاب لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا	٨٨
ج- فعالية تطبيق لعبة سيمون القول بالتعلم القائم على الألعاب لترقية مهارتي الإستماع والكلام لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ سورابايا	٩٢
الباب الخامس	١٠١
خاتمة البحث	١٠١
أ- نتائج البحث	١٠١
ب- المقترحات	١٠٣
المراجع	١٠٥
الملحقات	١١١

قائمة اللوحات

اللوحة ٢ . ١ : معايير ومؤشرات تقييم مهارة الإستماع	٣٥
اللوحة ٢ . ٢ : معايير ومؤشرات تقييم مهارة الكلام	٣٩
اللوحة ٣ . ١ : بنود اختبار مهارة الإستماع	٤٦
اللوحة ٣ . ٢ : بنود اختبار مهارة الكلام	٤٨
اللوحة ٣ . ٣ : الملاحظة الطلابية	٥٠
اللوحة ٣ . ٤ : أداة الوثائق	٥١
اللوحة ٤ . ١	٧٩
اللوحة ٤ . ٢	٨١
اللوحة ٤ . ٣	٨١
اللوحة ٤ . ٤	٨٤
اللوحة ٤ . ٥ : اللوحة فئات نتائج اختبار الإستماع	٨٦
اللوحة ٤ . ٦ : اللوحة فئات نتائج اختبار الكلام	٨٧
اللوحة ٤ . ٧	٩٢
اللوحة ٤ . ٨	٩٥
اللوحة ٤ . ٩	٩٥

قائمة الصورة

٩٧.....	الصورة ٤ . ١
٩٨.....	الصورة ٤ . ٢
٩٨.....	الصورة ٤ . ٣
٩٩.....	الصورة ٤ . ٤
٩٩.....	الصورة ٤ . ٥
١٠٠.....	الصورة ٤ . ٦



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

المراجع

أ- المراجع الإندونيسية

- afrianto, Irawan. "Tujuan, Manfaat Dan Ruang Lingkup Penelitian." *Teknik Informatika – Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia (Unikom) – Bandung*, ٢٠٢٠.
- Agus, M, Siti Suwadah Rimang, And Irwana R Badji. *Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia)*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, ٢٠٢١.
- Amanda Fadilla, Putri, Nurul Fadilla Nasution, And Ihsan Rahmadi. "Perbandingan Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* ١, No. ١٢ (٢٠٢٤): ٣٧٧–٨٣. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10442305>.
- Andajani, Kudubakti. "Modul Pembelajaran Kurikulum Merdeka." *Mata Kuliah Inti Seminar Pendidikan Profesi Guru* ٢ (٢٠٢٢).
- Arikunto, Suharsimi. "Metode Penelitian." *Jakarta: Rineka Cipta* ١٧٣, No. ٢ (٢٠١٠).
- Azizah, Nurul. "The Effect Of Simon Says Game Towards Students's Listening Comprehension At The Tenth Grade Of Senior High School Students." *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, ٢٠٢٠, ٣. <http://repository.uinsu.ac.id/eprint/11960>.
- Azzahra, Iis Siti Salamah, Teti Sobari, And Alfa Mitri Suhara. "Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Gather Town Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsu." *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* ٥, No. ٦ (٢٠٢٢): ٣٨٣–٩٢. <https://doi.org/10.22460/Parole.V5i6.10744>.
- Baroroh, R. Umi, And Fauziyah Nur Rahmawati. "Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif." *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* ٩, No. ٢ (٢٠٢٠): ١٧٩–٩٦. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.V9i2.181>.
- Bateson. "Simon Plays Simon Says: The Timing Of Turn-Taking In An Imitation Game." *Gastronomía Ecuatoriana Y Turismo Local*. ١, No. ٦٩ (١٩٦٧): ٥–٢٤.
- Baxramovna, Mamarajabova Farangiz. "Game-Based Learning And Its Impact On Motivation In Young Efl Classrooms." *Tadqiqotlar* ٦١, No. ١ (٢٠٢٥): ٢٣٣–٤٠.
- Bay, Indri Wirahmi, Nurlaila Husain, And Manda Rohandi. "Strategi Pembelajaran Interaktif: Kosakata Bahasa Inggris Buah Dan Sayuran Melalui Permainan'simon Says'." *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains Dan Teknologi* ٤, No. ١ (٢٠٢٥): ١–٥.

- Bukhori, Evi Muzaiyidah. "Problematika Keterampilan Berbicara Bahasa Arab (Maharah Kalam) Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain Jember." *Lembaga Penjaminan Mutu Iain Jember*, ٢٠٢١.
- Buzan, Tony. "Penilaian Auntenik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab" ٤ (٢٠٠٥): ٢٠٥.
- Cahya, Alif, And Mohammad Syam. "Pemerolehan Bahasa Kedua Menurut Stephen Krashen" ٨, No. ٢ (٢٠١٣).
- Collins, Sean P, Alan Storrow, Dandan Liu, Cathy A Jenkins, Karen F Miller, Christy Kampe, And Javed Butler. "Model Pembelajaran Game Based Learning," ٢٠٢١, ١٦٧-٨٦.
- Dalam, Arabic, Pembelajaran Kosakata, And Bahasa Arab. "Literatur Review : Aplikasi Mobile Fun Easy Learn Arabic Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab" ٧, No. April (٢٠٢٥): ٣٧-٥١. <https://doi.org/10.47435/Naskhi.Vvi1,3486>.
- Diamond, Julie, Betsy R Grob, And Fretta Reitzes. إصدارات موهبة: تدريس رياض الأطفال-الغرف الصفية المركزة على الطالب للقرن الحادي والعشرين *Teaching Kindergarten: Learner-Centered Classrooms For The ٢١st Century (Early Childhood Education)*. العبيكان للنشر, ٢٠١٧.
- Felogau, Felogau. "The Effectiveness Of Simon Says Game In Teaching Vocabulary To The Second Year Students Of Smp Negeri ١ Palopo." *Ideas: Journal On English Language Teaching And Learning, Linguistics And Literature* ٦, No. ١ (٢٠١٨).
- Fitri, Ayu Aida, Dea Ahunaya, Dwi Rizki Amalia, Fahdhyta Nur Rahimah, Lilis Anggraini, Rizki Khairunisa Sembiring, And Syabrina Hayati Siregar. "Pembelajaran Bahasa Arab Di Min ١٢ Medan." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran / E-Issn: ٣٠٢٦-٦٦٢٩ ١*, No. ٢ (٢٠٢٣): ٣٣٩-٤٢.
- Gee, James Paul. *Teaching, Learning, Literacy In Our High-Risk High-Tech World: A Framework For Becoming Human*. Teachers College Press, ٢٠١٧.
- Ghozali, Imam. "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss ٢٣," ٢٠١٨.
- Hakim, Muhammad Luqman. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab." *Arabi : Journal Of Arabic Studies* ٢, No. ٢ (٢٠١٨): ١٥٦. <https://doi.org/10.24865/Ajas.V2i2,56>.
- Hidayah Nur, Santika Lia. "Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas Vi Di Mis Sidorejo Tirta Pekalongan" ٣ (٢٠٢٣): ٩٤-١٠٦.
- Hilmi, Rindu Aulia Razika, And Megan Asri Humaira. "Pengaruh Bahasa Asing

- Terhadap Perekonomian Global.” *Karimah Tauhid* 3, No. 1 (2024): 662-68.
- <https://doi.org/10.30997/Karimahtauhid.Vol1,92.4>.
- Humairoh, Suci, Absharini Haris, Kardena, And Rahmi Novianti. “The Effectiveness Of Simon Says Game To Improve Students Vocabulary Mastery In Learning English.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, No. 1 (2023): 49-50.
- I Kharismawati, H Mukhlisin.... *Teknologi Pendidikan: Teori Dan Implementasi*, N.D.
- Irsyad, Muhammad. “Media Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Al-Naqdu Kajian Keislaman Al-Naqdu Kajian Keislaman* 3, No. 2023-3990 (2022): 1-8.
- Jannah, Ida Miftahul, M I Pd, And A Vocabulary Mastery. “Exploring The Effects Of Using Game On Students ’ Vocabulary Mastery : A Case Study In Instructional Material And Media Development Class” 434, No. Iconelt 2019 (2020): 184-90.
- Jannah, Miftahul, Ainur Rofiq, M Baihaqi, Ahmad Jundi, Nabilah Robbaniyah, And M Hudzaifah. “The Effectiveness Of The Cooperative Learning Model Of The Tgt (Teams Games Tournament) Type In Improving Arabic Vocabulary Acquisition.” *Jurnal Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 9, No. 2 (2020): 229-42.
- Junaedi, Junaedi, And Abdul Wahab. “Hipotesis Penelitian Dalam Kesehatan” 6, No. 2 (2023): 142-46.
- Khairani, Lili. “Etika Membaca Dan Mendengar Al-Qur’ān Perspektif Hadis (Kajian Ma’ān Al-Ḥadīṣ)” 4, No. February (2024): 4-6.
- Kudsiyah, Kudsiyah, Lailatul Mauludiyah, And Murdiono Murdiono. “Arabic Video Lyric Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Siswa.” *Ta’lim Al-’Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban* 5, No. 1 (2021): 52-60. <https://doi.org/10.15575/Jpba.Vol1,113.1>.
- Madya, Widya Swara Ahli. “Statistik Deskriptif – Spss,” N.D.
- Mahagiyani, And Sugiono. “Buku Ajar Metodologi Penelitian,” 2018.
- Muhammad Fathoni. “Pembelajaran Maharah Istima’.” *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 1 (2018): 2020. File:///C:/Users/User/Downloads/162-308-1-Sm.Pdf.
- Mustofakulova, M. “Effectiveness Of Using Games In Teaching Grammar To Young Learners.” *International Journal Of Artificial Intelligence* 1, No. 4

(٢٠٢٥): ٣٥٩-٦١.

Nabila, Cut. “Simon Says فاعلية لعبة” Mtsn ١ Aceh Barat Daya,” N.D.

Naida, Sabilisa Dava. “تأثير طريقة تعلم اللغة من خلال المجتمع لترقية كفاءة مهارة الكلام في الفصل العاشر بالمدرسة” Iain Kediri, ٢٠٢٣.

Nailis Sa Adah, And M Yunus Abu Bakar. “Maharah Kalam Dalam Berbahasa Arab Perspektif Filsafat Ilmu.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama* ٣, No. ٢ (٢٠٢٥): ٢٦-٣٧. <https://doi.org/10.59024/jipa.vri2.1132>.

Nalole, Darwati. “Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah Al-Kalam) Melalui Metode Muhadtsah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam* ١, No. ١ (٢٠١٨): ١٢٩-٤٥.

Nurbaiti. “Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Keterampilan Istima’ Mahasiswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Seumubeuet: Jurnal Pendidikan Islam* ٣, No. ١ (٢٠٢٤): ٣٤-٢٦.

Nurgiyantoro, Burhan. “Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi.” *Fbs Universitas Negeri Yogyakarta* ١١, No. ١ (٢٠٠٤): ٩١-١١٦.

Nurlaila. “Maharah Kalam Dan Problematika Pembelajarannya” ٤, No. ٢ (٢٠١٠): ٥٥-٦٥.

Nurul Ilmiyah, Novi Nur Lailisna, Ifa Seftia Rakhma Widiyanti, Seriwati Ginting, Sri Cacik, Wahab Syakhirul Alim, Tsalitsatul Maulidah, Alinea Dwi Elisanti, Naili Sa’ida, Parama Kartika Dewa. *Mudahnya Memahami Metode Penelitian*. Edited By Iqbal Tawakkal. ١st Ed. Bojonegoro: Cv. Agrapana Media, ٢٠٢١.

Oktavia, Ririn. “Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa.” *Osf Preprints*, ٢٠٢٢, ١-٧.

Pahlefi, M. Riza. “Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Menyimak (Mahārah Al-Istima’) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Uktub: Journal Of Arabic Studies* ٢, No. ٢ (٢٠٢٢): ٦٨-٨٤.

“Pelatihan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab,” N.D.

Pranata, Alvira. “Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Peserta Didik.” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Snpp)*, ٢٠٢٢, ٢٠٥-١٢.

Prensky, Marc. “The Games Generations: How Learners Have Changed.” *Computers In Entertainment* ١, No. ١ (٢٠٠١): ١-٢٦.

Putri, Syafira Wahyu Fitrialin. “فعالية لعبة أونو ستاكو في تعليم المفردات لطلاب الصف العاشر في المدرسة العالية” Iain Ponorogo, ٢٠٢٤.

- Qomi Akid Jauhari. "Pembelajaran Maharah Istima' Di Jurusan Pba Uin Maulana Malik Ibrahim Malang." *Jurnal Tarbiyatuna* ٣, No. ١ (٢٠١٨): ١٣١-٣٢. [Http://Ejournal.Kopertais1.Or.Id/Mataraman/Index.Php/Tarbiyatuna/Article/View/٣٤٤٠/٢٥٨٢](http://Ejournal.Kopertais1.Or.Id/Mataraman/Index.Php/Tarbiyatuna/Article/View/٣٤٤٠/٢٥٨٢).
- Rasyidah, Devina. "فعالية استخدام أسلوب فرقة الطلاب شعبة الإنجاز لتعليم مهارة الكلام لدى الطلبة مدرسة محمدية." *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, ٢٠٢٥.
- Rathomi, Ahmad. "Maharah Kalam Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Tarbiya Islamica Jurnal Keguruan Dan Pendidikan Islam* ١, No. ١ (٢٠٢٠): ١-٨.
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, Iryanto Irvan Jaya. "Pengaruh Simpanan Masyarakat, Deposito Mudharabah, Aktiva Produktif Terhadap Fdr (Financing To Deposit Ratio) Pada Pt. Bprs Berkah Dana Fadhillah Cabang Air Tiris" ٢ (٢٠٢٤): ٣٠٦-١٢.
- Rihlasyita, Wilda, Sekolah Tinggi, Agama Islam, And Al-Yasini Pasuruan. "Learning Arabic Language By Using Laqu (Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Laqu)." *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab* ١, No. ٢ (٢٠٢٠): ٢٧١٦-١٦٦٨.
- Sabilah, Syifaus, Henri Peranginangin, And Iis Susiawati. "Analisis Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Peningkatan Penguasaan Ilmu Nahwu Dan Sharaf Mahasiswa Iai Al-Azis." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* ٥ (٢٠٢٢): ١٣٤٩-٥٨.
- Sadat, Anwar. "Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Afidah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* ٢, No. ١ (٢٠١٨): ١-١٧.
- Safitri, Aulia Sofia, Aulia Rahmah Alfattunisa, And Aulia Nur Afifah. "Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Mi" ٠٣, No. ٢ (٢٠٢٥): ٤٥-٥٦.
- Shodiq, Muhammad Jafar. "Pembelajaran Bahasa Arab Aktif-Inovatif Berbasis Multiple Intelligences." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* ٤, No. ١ (٢٠١٨): ١٢٥-٤٨.
- Simon, Carol G. "Simon Says," ١٩٧١.
- Siregar, Ina Safitri. "The Use Of The Simon Says Technique In Teaching Listening Comprehension At Sma Negeri ١ Hutaraja Tinggi." *State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru Thesis* (٢٠٢٤): ١-١١٢.
- Suci Humairoh, Absharini Kardena, And Rahmi Novianti. "The Effectiveness Of Simon Says Game To Improve Students Vocabulary Mastery In Learning English." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* ٢, No. ١ (٢٠٢٣): ٤٩-٥٥.
- Sugiyono, Dr. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif

- Dan R&D,” ٢٠١٣.
- Sutrisno. “Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif.” *Jurnal Equilibrium* ٥, No. January (٢٠٢١): ١-٧.
- Syamaun, Nurmasyithah. “Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh.” *Lisanuna Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* ٤, No. ٢ (٢٠١٥): ٣٤٣-٥٩.
- Taubah, Miftachul. “Maharah Dan Kafa’ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Studi Arab* ١٠, No. ١ (٢٠١٩): ٣١-٣٨.
- Thuaimah, Rusydi Ahmad. “Al-Marja’fi Ta’lim Al-Lughoh Al-‘Arabiyah Li An-Natiqiina Bi Lughot Ukhro.” *Jami’ah Umm Al-Quro Ma’had Al-Lughoh Al-‘Arabiyahwahdah Al-Buhuts Wa Al-Manahij Silsilah Dirosat Fi Ta’lim Al-‘Arabiyah*, ١٩٨٦.
- Utami, Agustina Hanin. “Pengaruh Permainan Teachers Says Pada Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia ٥-٦ Tahun (Penelitian Di Kelompok B Ba ‘ Aisyiyah Bumirejo I Kecamatan Mungkid , Kabupaten Magelang) Halaman Judul Skripsi Oleh : Agustina Hanin Utami Program Studi Pendidikan Gu,” ٢٠٢٥.
- Zuhriyah, Nurul. “Pengembangan Bahan Ajar Untuk Mahâratul Istima’.” *Al-Afidah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* ٣, No. ١ (٢٠٢٠): ٦١-٧٢.
- Zuhriyah, Rini Astuti Murni, Mukminatus, Khayelihle Kenneth Mthiyane, Richard A Epstein, Gillian E. Metzger, John Locke, Manuel Becerra Ramírez, Et Al. “The Effectiveness Of Using Simon Says Game To Teach Listening.” *Accident Analysis And Prevention* ١٨٣, No. ٢ (٢٠٢٣): ١٥٣-٦٤.

أ- المراجع العربية

دراوشة, صلاح الدين أحمد. *تعليمية اللغة العربية: دراسات لسانية تطبيقية بحوث المؤتمر الدولي الرابع للسانيات التطبيقية وتعليم اللغات ٣-٥ مارس، ٢٠٢٢*. Zayed . University Press, ٢٠٢٣.

“نتائج الملاحظة الطالبات في التاريخ ٣١ أكتوبر ٢٠٢٥ n.d.”,

“نتائج الملاحظة في التاريخ ٣١ أكتوبر ٢٠٢٥ n.d.”,