ملخص البحث

أحمد حسين. ٢١٠١٠١٠٢٠٤٠٢. فعالية استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* في مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين. المشريف عارف الرحمن حكيم، الماجستير. البحث العلمي قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم، جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين.

الكلمات الرئيسية: الفعالية، استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially*. مهارة الاستماع. ٢٠٢٥م.

يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* في مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين. ويعتمد هذا البحث من ضعف مهارة الاستماع في اللغة العربية لدى طلبة، وذلك بسبب قلة الاهتمام بمادة الاستماع ومحدودية الوسائل التعليمية المستخدمة من قبل المدرسين.

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو النوع الميداني باستتخدام البحث التجربي مع تصميم شبه تجربي (*pre-eksperimental design*) لمجموعة واحدة دون وجود مجموعة ضابطة. وتشمل أدوات البحث: الاختبار، والمقابلة، والتوثيق. وقد استخدم اختبار قبلي واختبار بعدي لقياس مدى تحسن مهارة الاستماع، وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار (Paired Sample T-Test) بمساعدة برنامج SPSS الإصدار ٢٧.

أظهرت نتائج البحث ارتفاعا في متوسط الدرجات من ٧٣,٨٥ إلى ٨٢,٦٩، مع قيمة دلالة إحصائية بلغت ٠,٠٠١ >٠,٠٥، مما يدل على وجود فرق معنوي. وهذا يثبت أن استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* له تأثير وفعالية في تنمية مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الثامن. وعلى الرغم أن درجة فاعليته تعدّ متوسطة، فإن هذه الوسيلة يمكن أن تكون بديلا في تعليم اللغة العربية، خاصة في جانب مهارة الاستماع.

ABSTRAK

Ahmad Husin. **210101020402**. *Efektivitas Penggunaan Permainan Ular Tangga Dari Aplikasi Genially Dalam Maharah Istima' Terhadap Siswa Kelas VIII Di MTs Muhammadiyah 2 Banjarmasin*. Dosen Pembimbing: Arif Rahman Hakim, S.Hum, M.Pd. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. 2025.

Kata Kunci: *Efektivitas, Penggunaan Permainan Ular Tangga Dari Aplikasi Genially, Keterampilan Istima'.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan ular tangga dari aplikasi *Genially* dalam maharah istima' terhadap siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak bahasa Arab siswa, disebabkan oleh kurangnya perhatian terhadap pelajaran istima' dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis lapangan dengan menggunakan penelitian eksperimen dengan desain pre-eksperimen satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Instrumen penelitian meliputi tes, wawancara, dan dokumentasi. Tes berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan istima', dan data dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 27.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 73,85 (*pre-test*) menjadi 82,69 (*post-test*), dengan nilai signifikansi 0,001 < 0,05 yang menunjukkan perbedaan signifikan. Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan permainan ular tangga dari aplikasi *Genially* dan efektif dalam meningkatkan keterampilan istima' siswa, meskipun tingkat efektivitasnya berada dalam kategori sedang. Media ini dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada aspek menyimak.