

تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على الألعاب لتعليم مهارة الكلام
المدرسة المتوسطة الإسلامية ببونغكو تنغاه

رسالة الماجستير

إعداد

عزّة أولياء رحمي داود

الرقم الجامعي: ٢٤٠١٠٤٢١٠٠٨٥



قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على الألعاب لتعليم مهارة الكلام
المدرسة المتوسطة الإسلامية ببونغكو تنغاه

رسالة الماجستير

إعداد

عزّة أولياء رحمي داود

الرقم الجامعي: ٢٤٠١٠٤٢١٠٠٨٥



قسم تعليم اللغة العربية

كلية الدراسات العليا

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

٢٠٢٦

استهلال

وَكَذَلِكَ اللُّغَةُ الْعَرَبِيَّةُ وَالْإِنْجِلِيزِيَّةُ بَحْرٌ لَا تَكْفِيكَ السِّبَاحَةُ
وَإِنَّمَا يَجِبُ عَلَيْكَ أَنْ تَغُوصَ

Begitulah juga Bahasa Arab dan Bahasa Inggris seperti lautan, tidak cukup bagimu berenang saja, dan sesungguhnya wajib bagimu menyelam

(Al-Ustadz Dr. KH. Ahmad Suharto, S.Ag., M.Pd.I.)

إهداء

بسم الله الذي بنعمته تتم الصالحات، مجيب دعوة رُفيع الدرجات، وهو الذي يقبل التوبة عن عباده و يعفوا عن السيئات رُفيع السموات و منزل الآيات. والصلاة والسلام على سيدنا محمد، الرحمة المهداة، والنور الساطع، وعلى آله وصحبه أجمعين.

بكل حبٍّ وشكرٍ وتواضع أُهدي هذا البحث الجامعي إلى:

إلى أبي المحبوب أحمد جيندّن داود

قدوتي في الصبر، ودعّمي في كل مرحلة، شكرًا لثقتك التي كانت وقودًا لطموحي، جزاك الله خير الجزاء.

إلى أُمي المحبوبة تحف مطّارنج

إلى من كانت وجودها بداية كل خير في حياتي إلى من زرعت في قلبي الإيمان، وفي عقلي الأمل، أنتِ النور الذي لا ينطفئ، والدعاء الذي لا يغيب، لكِ أهدي هذا الجهد المتواضع عرفانًا ومحبة.

إخواني: بنتج الفاتح داود ومحمد حيكل داود

شكرًا لمساندتكما وتشجيعكما طوال فترة دراستي. وجودكما دعم أقدره كثيرًا جميع أساتذتي وأستاذاتي خاصة في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج عسى الله أن يسهل جميع أمورهم كما يسهلوني في التعلم والتعليم

موافقة المشرفة

بعد الإطلاع على رسالة الماجستير التي أعدها الطالبة:

الإسم : عزة أولياء رحمي داود

الرقم الجامعي : ٢٤٠١٠٤٢١٠٠٨٥

العنوان : تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على الألعاب لتعليم مهارة

الكلام المدرسة المتوسطة الإسلامية ببونغكو الوسطى

وافقة المشرفان على تقديمها إلى لجنة المناقشة.

باتو ٢٦ مايو ٢٠٢٦ م

المشرف الأول


أ.الدكتور دانيال حتمي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٢٠٣٣٠٢٠٠٧١٠١٠٠٣

المشرفة الثانية


الدكتور أصفية الرسل الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٩٠٠٧٢٢٢٠٢٥٢١٢٠٣٩

اعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية



الأستاذ الدكتور توفيق الرحمن الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٧٠١١٨٢٠٠٣١٢١٠٠٢

اعتماد لجنة المناقشة

إن خطة الرسالة الماجستير بعنوان تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على الألعاب لتعليم مهارة الكلام المدرسة المتوسطة الإسلامية بيونغكو تنغاه، التي أعدها الطالبة:

الإسم : عزة أولياء رحمي داود

الرقم الجامعي : ٢٤٠١٠٤٢١٠٠٨٥ :

قد قدّمتها الطالبة أمام لجنة المناقشة وقررت قبولها شرطاً للحصول على درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية يوم الأربعاء، ٢٤ يونيو ٢٠٢٦ م، وقد تم التصحيح بناء على اقتراحات لجنة المناقشة. تتكون لجنة المناقشة من السادة:

مناقش أساسي

الدكتور نور هادي، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٤٠١٠٣٢٠٠٣١٢١٠٠١

رئيس مناقش

الدكتور أحمد ناصح الدين، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٣٠٧٠٥٢٠٠٠٣١٠٠٢

المشرف الأول

أ.الدكتور دانيال حلمي الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٨٢٠٣٣٠٢٠٠٧١٠١٠٠٣

المشرفة الثانية

الدكتور أصفية الرسل الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٩٠٠٧٢٢٢٠٢٥٢١٢٠٣٩

مالانج، ٣٠ يونيو ٢٠٢٦ م

كلية الدراسات العليا

الدكتور الحج أغوس ميمون، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٦٥٠٨١٧١٩٩٨٠٣١٠٠٣



إقرار أصالة الباحث

أنا الموقعة أدناه :

الإسم : عزة أولياء رحمي داود

الرقم الجامعي : ٢٤٠١٠٤٢١٠٠٨٥

العنوان : تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على الألعاب لتعليم

مهارة الكلام المدرسة المتوسطة الإسلامية ببونغكو تنغاه

أقر بأن هذه الرسالة التي أعدتها لتوفير شروط للحصول على درجة الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، حضرتها وكتبتها بنفسي وما زورتها وليس من إبداع غيري أو تأليف آخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنها من تأليفه وتبين أنها فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على مشرف أو على كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. هذا، وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتني الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

باتو ٢٦ مايو ٢٠٢٦ م

عزة أولياء رحمي داود
٢٤٠١٠٤٢١٠٠٨٥

كلمة الشكر و التقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، مجيب دعوة ربيع الدرجات، وهو الذي يقبل التوبة عن عباده و يعفوا عن السيئات ربيع السموات و منزل الآيات والصلاة، والسلام على خير الأنام سيدنا محمد صلى الله عليه سيد العرب والعجم وعلى آله وأصحابه ذوي الكرام، أمّا بعد. أشكر الله عز وجل على جميع نعمه، فبعونه عز وجل تّمت كتابة هذا البحث العلمي بعنوان " تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على الألعاب لتعليم مهارة الكلام المدرسة المتوسطة الإسلامية ببونغكو تنغاه ". لا يمكن إتمام كتابة هذا البحث الجامعي بدون المساعدة والتأييد الآخرين، ولذلك أريد أن أقدم خالص شكري وتقديري إلى:

١. فضيلة الأستاذة الدكتورة إلفي نور ديانى الماجستير، مديرة جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٢. فضيلة الأستاذ الدكتور أغوس ميمون الماجستير، عميد كلية الدراسة العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٣. فضيلة الدكتور توفيق الرحمن الماجستير، رئيس قسم تعليم اللغة العربية والدكتور أحمد ناصح الدين الماجستير، سكرتير قسم تعليم اللغة العربية بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٤. فضيلة أ. الدكتور دانيال حلمي الماجستير، مشرف الأول و الدكتورة أصفية الرسل مشرفة الثانية التي قد أرشداتن في كتابة هذه الرسالة
٥. فضيلة الأساتيد والأستاذات في قسم تعليم اللغة العربية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
٦. فضيلة الدكتور عبد الوهاب رشيد الماجستير كخبيرة المواد و الدكتورة بينيرسباتي يوريزا الماجستير كخبيرة التصميم في إتمام وسيلة التعليم في هذه رسالة الماجستير.

٧. أقدم خالص الشكر والتقدير لإدارة المدرسة المتوسطة الإسلامية ببونغكو تنغاه،
ولجميع معلميه ومعلماتها، على تعاونهم المثمر ودعمهم القيم الذي أسهم في إنجاز
هذه الرسالة وإتمامها.

٨. إلى جميع أصدقائي في برنامج الماجستير في قسم تعليم اللغة العربية، وخاصة نساء
ألقي جنّة، ميلف فائزة فترى، ونورا نظيفة. شكرًا لكم على المساعدة والمرافقة
والترفيه في هذه العملية.

مستخلص البحث

عزة أولياء رحمي داود. ٢٠٢٦. تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على الألعاب لتعليم مهارة الكلام المدرسة المتوسطة الإسلامية ببونغكو تنغاه. رسالة ماجستير. قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف : (١) أ. د. الدكتور دانيال حلمي الماجستير، (٢) د. أصفية الرسل الماجستير

الكلمات الأساسية : غرفة الهروب التعليمية، التعلّم القائم على الألعاب، مهارة الكلام، تعليم اللغة العربية.

تواجه عملية تعليم مهارة الكلام في مدرسة المتوسطة الإسلامية ببونغكو تنغاه عدة مشكلات، منها ضعف قدرة الطلاب على التحدث باللغة العربية، وقلة الثقة بالنفس، وضعف المشاركة أثناء عملية التعلم. لذلك هدفت هذه الدراسة إلى: (١) لتحليل تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية المبنية على التعلّم القائم على الألعاب لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب، و(٢) لتحليل مدى فعالية وسيلة غرفة الهروب التعليمية المبنية على التعلّم القائم على الألعاب في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب .

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (*Research and Development*) وفق نموذج بورغ وغال (*Borg and Gall*) الذي طوّره سوجيونو. وشملت إجراءات التطوير تحليل الاحتياجات من خلال الملاحظة والمقابلة، وتصميم المنتج، وتحكيم الخبراء في المحتوى والوسيلة، ثم تعديل المنتج وتجربته على مجموعة صغيرة، وإعادة تعديله، ثم تطبيقه على مجموعة أكبر. ولقياس فاعلية الوسيلة استخدمت الدراسة تصميم الاختبار القبلي والاختبار البعدي، كما جُمعت البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة والاستبانة واختبار مهارة الكلام.

أظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة وسيلة غرفة الهروب التعليمية حصلت على نسبة صلاحية بلغت ٨٥٪ من خبير المحتوى و ٨٠٪ من خبير الوسيلة، مما يدل على أنها صالحة للاستخدام في عملية التعلم. كما ارتفع متوسط درجات الطلاب من ٥٣,٨ في الاختبار القبلي إلى ٧٥ في الاختبار البعدي. وأظهرت نتائج اختبار ويلكوكسون (*Wilcoxon Signed Rank Test*) قيمة $Z = -٤,١٤٢$ ومستوى دلالة (٠,٠٥) < ٠,٠٠١، مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي. وبناءً على ذلك، فإن الوسيلة المطورة فعالة في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب. وتتمثل جدة هذه الدراسة في تطوير وسيلة تعليمية قائمة على استراتيجية الغرفة التعليمية للهروب والتعلم القائم على الألعاب، صُممت خصيصاً لتنمية مهارة الكلام من خلال الأنشطة التعاونية وحل المشكلات واستخدام اللغة العربية بصورة تفاعلية داخل بيئة تعليمية ممتعة.

ABSTRACT

Azza Aulia Rahmi Daud.2026. Development Of A Game-Based Educational Escape Room Media To Improve Students' Speaking Skills At Islamic Junior High School Of Bungku Tengah. Thesis, Master of Arabic Language Education Departement, Postgraduate Faculty, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University. Supervisor: (I) Prof. Dr. Danial Hilmi, M.Pd (II) Dr. Usfiyatur Rusuly, M.Pd.I

Keywords: Educational Escape Room, Game-Based Learning, Speaking Skill, Arabic Language Learning.

The teaching of speaking skills (*maharah al-kalam*) at MTs Islamiyah Bungku Tengah faces several challenges, including students' limited ability to speak Arabic, lack of self-confidence, and low participation during the learning process. Therefore, this study aims to: (1) analyze the development of an Educational Escape Room media based on Game-Based Learning to improve students' speaking skills, and (2) analyze the effectiveness of the Educational Escape Room media based on Game-Based Learning in enhancing students' speaking skills.

study employed the Research and Development (R&D) method based on the Borg and Gall model as adapted by Sugiyono. The development process included needs analysis through observation and interviews, product design, validation by material and media experts, product revision, small-group trials, further revision, and implementation in a larger group. To measure the effectiveness of the media, a pre-test and post-test design was applied. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and speaking skill tests.

The results showed that the Educational Escape Room media achieved a feasibility level of 85% based on the material expert's evaluation and 80% based on the media expert's evaluation, indicating that it was suitable for use in the learning process. The students' average score increased from 53,8 in the pre-test to 75 in the post-test. Furthermore, the Wilcoxon Signed Rank Test yielded a Z value of -4,142 and a significance level of 0,001 ($< 0,05$), indicating a statistically significant difference between the pre-test and post-test results. Therefore, the developed media was proven effective in improving students' speaking skills. The novelty of this study lies in the development of an Educational Escape Room media based on Game-Based Learning specifically designed to enhance speaking skills through collaborative activities, problem-solving tasks, and active use of Arabic within an enjoyable learning environment.

ABSTRAK

Azza Aulia Rahmi Daud. 2026. Pengembangan Media Escape Room Edukatif Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Madrasah Tsanawiyah Islam Bungku Tengah. Tesis Magister. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: : (I) Prof. Dr. Danial Hilmi, M.Pd (II) Dr. Usfiyatur Rusuly, M.Pd.I

Kata Kunci: Educational Escape Room, Game-Based Learning, Maharah Kalam, Pembelajaran Bahasa Arab.

Pembelajaran keterampilan berbicara (maharah al-kalam) di MTs Islamiyah Bungku Tengah menghadapi berbagai permasalahan, di antaranya rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab, kurangnya rasa percaya diri, dan rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis pengembangan media *Educational Escape Room* berbasis *Game-Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, dan (2) menganalisis efektivitas media *Educational Escape Room* berbasis *Game-Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) berdasarkan model Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono. Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, perancangan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi kembali, dan penerapan pada kelompok yang lebih besar. Untuk mengukur efektivitas media, penelitian ini menggunakan desain pretest dan posttest. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes keterampilan berbicara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Educational Escape Room* memperoleh tingkat kelayakan sebesar 85% berdasarkan penilaian ahli materi dan 80% berdasarkan penilaian ahli media, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 53,8 pada pretest menjadi 75 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai $Z = -4,142$ dan tingkat signifikansi $0,001 (< 0,05)$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Educational Escape Room* dan *Game-Based Learning* yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui aktivitas kolaboratif, pemecahan masalah, dan penggunaan bahasa Arab secara aktif dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

محتويات البحث

ب	استهلال
ج	إهداء
د	موافقة المشرفة
هـ	اعتماد لجنة المناقشة
و	إقرار أصالة الباحث
ز	كلمة الشكر و التقدير
١	مستخلص البحث
٢	مستخلص البحث الإنجليزية
٣	مستخلص البحث الإندونيسية
٤	محتويات البحث
٧	الفصل الأول _ الإطار العام
٧	أ. خلفية البحث
٩	ب. أسئلة البحث
٩	ج. أهداف البحث
١٠	د. أهمية البحث
١٢	هـ. مواصفات المنتج

١٣	و. حدود البحث
١٤	زفروض البحث
١٤	ح. تحديد المصطلحات
١٥	ط. الدراسات السابقة
٢٣	الفصل الثاني الإطار النظري
٢٣	المبحث الأول : التعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning)
٢٦	المبحث الثاني : غرفة الهروب كنموذج للتعلّم
٣١	المبحث الثالث : مفهوم مهارة الكلام
٣٤	الفصل الثالث منهجية البحث
٣٤	أ. مدخل البحث و نوعه و تصميمه
٣٥	ب. إجراءات التطوير
٣٨	ج. متغيرات البحث
٣٩	د. مجتمع البحث ونوعه
٤٠	هـ. تصميم اختبار فعالية المنتج
٤١	و. البيانات ومصادرها
٤٢	ز. أسلوب جمع البيانات
٤٤	ح. أسلوب تحليل البيانات
٥٠	الفصل الرابع عرض البيانات وتحليلها
	المبحث الأول : عملية تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلّم القائم
٥٠	على الألعاب (Game-Based Learning) لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب

المبحث الثاني: فعالية وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب.....	٧١
الفصل الخامس مناقشة نتائج البحث.....	٧٦
المبحث الأول: عملية تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب.....	٧٦
المبحث الثاني: فعالية وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب.....	٧٩
الفصل السادس الخاتمة.....	٨٢
أ. ملخص نتائج البحث.....	٨٢
ب. التوصيات.....	٨٣
قائمة المصادر و المراجع.....	٨٥
الملاحق.....	٨٩

الفصل الأول

الإطار العام

أ. خلفية البحث

وفقاً لقرار وزير التربية والثقافة والبحث والتكنولوجيا في جمهورية إندونيسيا بشأن الخطة الاستراتيجية لوزارة التعليم الأساسي والمتوسط للسنوات ٢٠٢٥-٢٠٢٩، فقد تقرّر أنّ التعلّم التفاعلي قادرٌ على تقديم خبرات تعليمية أفضل من أجل تشجيع المتعلّمين على تنمية الشخصية والكفاءات المطلوبة. ويتوافق هذا الأمر مع مبدأ التعلّم المتمحور حول الطالب (*Student Centered Learning*)، حيث يكون المتعلّم هو الفاعل الرئيس الذي يشارك مشاركة نشطة في عملية التعلّم^١.

وفي سياق تعليم اللغة العربية، تُعدّ مهارة الكلام (المهارة الشفوية) من أهمّ الكفاءات التي ينبغي للطلاب تحقيقها. إذ يتطلّب معيار هذه المهارة أن يتمكن الطالب من إثبات: أولاً، الطلاقة في التحدث كإبداء الرأي، وطرح الأسئلة، والإجابة عنها، والمحاورة باستعمال اللغة العربية بطلاقة وانتظام وبأسلوبٍ تواصلٍ؛ وثانياً، الدقّة في اختيار المفردات؛ وثالثاً، سلامة تطبيق القواعد^٢. ولذلك، فإنّ تعليم مهارة الكلام يحتاج إلى مدخلٍ تفاعليٍّ واتصاليٍّ يتيح للطلاب فرصاً واسعة للتدرّب على التحدّث^٣.

^١ kuok Ho Daniel Tang, "Student-Centered Approach in Teaching and Learning : What Does It Really Mean ?," *Acta Pedagogica Asiana* ٢, no. ٢ (٢٠٢٣): ٧٢-٨٣, <https://doi.org/https://doi.org/10.53623/apga.v2i2.218> Student-centered.

^٢ Ainy Khairun Nisa Andini Mawaddah, Zulaeha, "Penggunaan Metode Hiwar Dalam Pembelajaran Maharah Kalam Santriwati Pondok Pesantren Modern Al-Syaikh Abdul Wahid Putri" ٣, no. ١ (٢٠٢٥): ٢٩-٤١, <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/FUSHA/article/view/11318>.

^٣ الطبعة الع (عمان - الاردن: غزة الرمال الجنوبي قرب , الأساليب مناهج ونماذج في تعليم اللغة العربية, الدكتور نهاد الموسى جامعة الأزهر, ٢٠٠٣).

إلا أنّ الواقع في المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه يُثبت أنّ مهارة الكلام لدى الطلاب لم تبلغ المستوى المعياري المنشود. فاستنادًا إلى الملاحظة الأولية، يميل الطلاب إلى السلبية، ويفتقرون إلى الثقة بالنفس عند مطالبتهم بالتحدث باللغة العربية، ونادرًا ما يشاركون في التفاعل الشفوي. كما أنّ التعلّم الجاري لا يزال ذا طابعٍ تقليديّ تغلب عليه شروح المعلّم، وحفظ المفردات، وتمارين القراءة، بينما لا تحظى الأنشطة التواصلية الشفوية بنصيبٍ كافٍ. وهذا يدلّ على أنّ معيار تعليم مهارة الكلام لم يتحقق بالصورة المتوقعة.

إنّ عدم التوافق بين معيار الكفاءة والواقع الميداني يؤدّي إلى ظهور مشكلات عدّة؛ منها أنّ الطلاب لا يعتادون على استخدام اللغة العربية استخدامًا فعليًا، ولا يتدرّبون على التفكير النقدي، ولا يمتلكون الجرأة على التحدث بتلقائية. فضلًا عن ذلك، فإنّ الأساليب التعليمية الرتيبة تجعل الطلاب أقلّ دافعًا للمشاركة، مما يعرقل تحقيق أهداف تنمية كفاءات القرن الحادي والعشرين، مثل مهارات التواصل، والإبداع، والتعاون، وحلّ المشكلات. ومن ثمّ، تبرز الحاجة إلى حلّ يتمثّل في وسيلة تعليمية تُنشئ بيئة تعلّم أكثر تفاعلية وتعاونية، وتشجّع الطلاب على الاستخدام النشط للغة العربية.

ومن الحلول المناسبة لذلك تطوير وسيلة "غرفة الهروب التعليمية (Escape Room)" المبنية على التعلّم القائم على اللعب. فهذه الوسيلة تقدّم تحدياتٍ في صورة ألغاز ومهمّات وسيناريوهات لحلّ المشكلات، لا يمكن إنجازها إلا من خلال التعاون، والتواصل النشط، واستخدام اللغة العربية في سياقاتٍ حياتية واقعية. وإنّ الطابع التفاعليّ والمحفّز لغرف الهروب يتوافق مباشرةً مع متطلبات تعليم مهارة الكلام التي تستلزم من الطلاب ممارسة التحدث، والمناقشة، وطرح الأسئلة، والإجابة عنها شفويًا.

وتزداد ملائمة هذا الحل حين نربطه بنتائج الدراسات السابقة التي أثبتت أنّ غرفة الهروب التعليمية تسهم في تنمية مهارات التواصل، وتعزيز الدافعية، وتقوية روح التعاون بين الطلاب أثناء التعلّم^٤. ومن ثَمَّ، تؤكّد تلك النتائج أنّ وسيلة غرفة الهروب تُعدّ حلًّا مناسبًا لمعالجة ضعف مهارة الكلام لدى الطلاب في تعلّم اللغة العربية.

وبناءً على الفجوة بين معيار التعلّم والواقع في المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه، وعلى الأدلة التجريبية المستمدة من الدراسات السابقة، يصبح تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية المبنية على التعلّم القائم على الألعاب أمرًا بالغ الأهمية. فهذه الوسيلة لا تنسجم فحسب مع مبدأ التعلّم التفاعلي الوارد في الخطة الاستراتيجية لكمديكا سمن للسنوات ٢٠٢٥-٢٠٢٩، بل تدعم أيضًا تحقيق مهارات القرن الواحد والعشرين، وتسهم في رفع جودة تعليم مهارة الكلام. وعليه، أُجري هذا البحث سعيًا إلى ابتكار وسيلة تعليمية مبتكرة وفعّالة وملائمة من أجل تحسين مهارة التحدّث باللغة العربية لدى الطلاب.

ب. أسئلة البحث

استنادًا إلى عرض خلفية المشكلة، فإنّ صياغة مشكلات البحث في هذه الدراسة هي كما يأتي:

١. كيف يتمّ تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية المبنية على التعلّم القائم على الألعاب لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب؟
٢. ما مدى فعالية وسيلة غرفة الهروب التعليمية المبنية على التعلّم القائم على الألعاب في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب؟

^٤ Alice Veldkamp et al., "You Escaped ! How Did You Learn during Gameplay ?," no. February (٢٠٢٢): ١٤٣٠-٥٨, <https://doi.org/10.1111/bjet.13194>.

ج. أهداف البحث

استنادًا إلى عرض صياغة المشكلات، فإنّ أهداف هذا البحث تتمثّل فيما يأتي:

١. لتحليل تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية المبنية على التعلّم القائم على الألعاب

لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب.

٢. لتحليل مدى فعالية وسيلة غرفة الهروب التعليمية المبنية على التعلّم القائم على

الألعاب في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب

د. أهمية البحث

يُتَوَقَّع أن يقدّم هذا البحث عددًا من الفوائد من الجانبين النظري والعملي، وذلك

على النحو الآتي:

١. الأهمية النظرية

يُرجى أن تسهم نتائج هذا البحث في تطوير الدراسات النظرية في مجال

تعليم اللغة العربية، ولا سيما في ميدان تطوير الوسائل التعليمية المبنية على

التعلّم القائم على الألعاب، بهدف تنمية مهارة الكلام. كما يمكن أن

يكون هذا البحث مرجعًا نظريًا للبحوث اللاحقة التي ترغب في تطوير

وسائل تعليمية مبتكرة على هيئة ألعاب تعليمية، خصوصًا في سياق تعليم

اللغة العربية في مستوى المدرسة المتوسطة الإسلامية (المدرسة الثانوية

الإسلامية).

٢. الأهمية التطبيقية

وبناءً على نتائج البحث والتطوير لوسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة

على الألعاب، فإنّ لهذه الوسيلة أهميةً تربويّةً يمكن الاستفادة منها من قبل

المعلّمين والطلاب في عمليّة تعليم اللغة العربية، وفيما يلي بيان تلك

الأهمية:

أ. الأهمية للمعلم

يُقدّم هذا البحث بديلاً لوسائل التعليم يكون أكثر تفاعلية وتحدياً وتشويقاً من خلال استخدام غرفة الهروب التعليمية. ويمكن للمعلمين الاستفادة من هذه الوسيلة في زيادة تفاعل الطلاب، وتسهيل تعليم مهارة الكلام، وتطبيق مبادئ التعلّم في القرن الحادي والعشرين التي تركز على الإبداع، والتعاون، والتواصل، وحلّ المشكلات.

ب. الأهمية لطلاب

يُتوقّع أن تسهم هذه الوسيلة في رفع دافعية الطلاب، وتعزيز ثقتهم بأنفسهم، وتنمية مهارة الكلام لديهم من خلال أنشطة اللعب التي تدفعهم إلى التواصل النشط، والمناقشة، وحلّ المشكلات، واستعمال اللغة العربية في سياقات ذات معنى. كما تجعل التجربة التعليمية أكثر جاذبية وتعاوناً وتحدياً.

ج. الأهمية للمدرسة

يمكن أن يساعد هذا البحث المدرسة في توفير ابتكار تعليمي ينسجم مع المنهاج الدراسي ومتطلبات التعلّم التفاعلي. كما يمكن اعتماد هذه الوسيلة نموذجاً لممارسة تعليمية ناجحة (*best practice*) في تطوير بيئة تعليمية إبداعية تسهم في تحسين جودة تعليم اللغة العربية.

د. الأهمية للباحثين اللاحقين

يمكن الاستفادة من نتائج هذا البحث بوصفها مرجعاً أو قاعدة أولية للباحثين الذين يرغبون في تطوير وسائل لعب تعليمية مشابهاة، أو

إجراء دراسات إضافية لقياس فعاليتها في سياقات مدرسية مختلفة،
أو في مواد تعليمية أخرى، أو في مستويات تعليمية مغايرة.

هـ. مواصفات المنتج

يتمثل المنتج المطوّر في هذا البحث في وسيلة تعليمية مادية تُعرَف بـ غرفة الهروب التعليمية، وهي مبنية على مبدأ التعلّم القائم على الألعاب. وتتكوّن هذه الوسيلة من عدة عناصر، وهي: بطاقات المهمّات، وبطاقات الألغاز، والدلائل البصرية، ومظاريف مرّزة، إضافةً إلى ورقة تعليمات للمعلم و سُلم تقييم لمهارة الكلام. وقد صُمِّم كل عنصر منها لخلق تجربة تعلّم تفاعلية تدفع الطلاب إلى التواصل باللغة العربية أثناء سير اللعبة.

وتتميّز هذه الوسيلة بخصائص فريدة، مثل التفاعلية، والتشاركية، والاعتماد على اللعب، ودمج عناصر حلّ المشكلات والتواصل النشط. وقد صيغت التعليمات والتحديات داخل اللعبة باللغة العربية المبسّطة بما يتناسب مع مستوى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية. كما رُوّعي في تصميم الوسيلة أن تكون سهلة الاستخدام من قبل المعلم، ويمكن استخدامها أكثر من مرة دون الحاجة إلى دعم تطبيقات رقمية.

ويهدف تطوير هذا المنتج إلى تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب من خلال أنشطة لعب تتطلّب التعاون والإبداع والقدرة على التعبير الشفهي. ومن المتوقع أن يساهم هذا المنتج في خلق بيئة تعلم أكثر تشويقاً وتحدياً، مما يعزّز دافعية الطلاب. أما المستفيد الرئيس من هذا المنتج فهم طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه، في حين يقوم المعلم بدور الميسّر في تنفيذ غرفة الهروب داخل الصف.

ومن ناحية الشكل والإخراج، تُطَبَّع جميع المواد بحجم A٤ أو A٥ بتصميم بصري جذاب وملوّن وسهل الفهم. وتُراعى في صياغة اللغة العربية المستخدمة مستويات الطلاب ومتطلبات منهاج اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية، ولا سيما في جانب مهارة الكلام، مثل القدرة على التعريف بالنفس، والإجابة عن الأسئلة، وإبداء الرأي البسيط. وقد صُمِّم هذا المنتج ليكون متوافقاً مع المنهج الدراسي، ويدعم تعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين، كالتواصل، والتعاون، والإبداع، والتفكير النقدي.

و. حدود البحث

١. الحد الموضوعي

يركّز هذا البحث على تطوير وسيلة تعليمية للغة العربية بهدف تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب. وقد استُخدمت في إعداد المهّمات والألغاز وأنشطة اللعب المواد المأخوذة من كتاب اللغة العربية المعتمد في المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه، مع مراعاة التكييف وفق الكفاءات الأساسية وحاجات طلاب الصف الثامن. ولا يشمل هذا البحث جميع مواد اللغة العربية، بل يقتصر فقط على المواد ذات الصلة بالسياق الشفوي المستعمل في وسيلة غرفة الهروب التعليمية.

٢. الحد المكاني

أُجري هذا البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه التي تُعدّ الموقع الرئيس لعملية الملاحظة وتطوير الوسيلة والتحكيم والتجريب. وقد تُقِّدت جميع مراحل التطوير والاختبار داخل هذه المدرسة دون التوسّع إلى مؤسسات تعليمية أخرى.

٣. الحد الزمني

خُطِّطَ لتنفيذ هذا البحث خلال ثلاثة أشهر، من فبراير إلى أبريل ٢٠٢٦، وتشمل هذه المدة مراحل جمع البيانات، وتصميم المنتج، وتحكيمة من قبل الخبراء، ثم إجراء التعديلات اللازمة، وصولاً إلى تجربة الوسيلة. وسيتم تنفيذ اختبار فعالية الوسيلة في شهر أبريل ٢٠٢٦ بمشاركة طلاب الصف الثامن بوصفهم عينة البحث.

ز. فروض البحث

١. الفرضية البديلة: (H₁)

تفترض الباحثة أن استخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية المبنية على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) يؤثر تأثيراً دالاً إحصائياً في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية ببونغكو تنغاه.

٢. الفرضية الصفرية: (H₀)

تفترض الباحثة أن استخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية المبنية على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) لا يؤثر تأثيراً دالاً إحصائياً في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية ببونغكو تنغاه.

ح. تحديد المصطلحات

١. وسائط غرفة الهروب التعليمية

في هذا البحث، تشير وسائط غرفة الهروب التعليمية إلى وسائط تعليمية على شكل لعبةٍ عملية، تتكوّن من بطاقات المهام، والألغاز، والقرائن البصرية، والتحديات التعاونية التي يجب على الطلاب حلّها خلال وقتٍ

محدّد. وقد صُمِّمت هذه الوسائط لخلق بيئة تعلّم تفاعلية تُحفّز الطلاب على التواصل، والمناقشة، وحلّ المشكلات باستخدام اللغة العربية.

٢. التعلّم القائم على الألعاب

في سياق هذا البحث، يُقصد بالتعلّم القائم على الألعاب نموذجٌ تعليمي يستفيد من عناصر اللعبة مثل التحديات، والنقاط، والتعاون، وسير اللعب، وحلّ المشكلات كوسيلة لتحقيق الأهداف التعليمية. ويتجسّد التعلّم القائم على الألعاب في هذا البحث من خلال صيغة غرفة الهروب التي تُلزم الطلاب بالتفاعل النشط واستخدام اللغة العربية أثناء اللعب.

٣. مهارة الكلام

المقصود بمهارة الكلام في هذا البحث هو قدرة الطلاب على التعبير عن الأفكار، والإجابة عن الأسئلة، وإجراء الحوار، ونقل المعلومات شفويّاً باللغة العربية باستخدام المفردات والتراكيب اللغوية الصحيحة. ويتمّ تقييم مهارة الكلام باستخدام محكّ تقويمي يشمل جوانب الطلاقة، ودقّة النطق، وصحّة التراكيب اللغوية، وملاءمة الإجابات.

ط. الدراسات السابقة

لتجنّب حدوث التكرار في الأبحاث السابقة، قامت الباحثة بإجراء تحليل للدراسات والأدبيات السابقة من خلال مراجعة عدد من المؤلفات مثل الكتب والمجلات العلمية والرسائل الجامعية ذات الصلة بموضوع البحث. ومن تلك المؤلفات ما يلي:

١. البحث الذي قام به في مجلّة علمية (٢٠٢٥) بعنوان "تطبيق غرفة الهروب التعليمية في تدريس مادة التاريخ الإسلامي في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية أسعده أولوجامي". يركّز هذا البحث على دراسة

تطبيق غرفة الهروب التعليمية في تدريس مادة التاريخ الإسلامي، وذلك لمعرفة كيفية تنفيذها، ومدى تحسينها لفهم الطلاب، وتأثيرها في دافعية الطلاب ومشاركتهم داخل الصف. وقد أظهرت نتائج البحث أن استخدام غرفة الهروب التعليمية يسهم في رفع مستوى التفاعل والفهم لدى الطلاب أثناء عملية التعلم^٥.

٢. البحث الذي قام به في مجلة علمية (٢٠٢٥) بعنوان "تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) لزيادة دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب المرحلة الثانوية". يركز هذا البحث على دراسة كيفية تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب، سواء كان رقميًا أو يدويًا، في تحسين الدافعية والمشاركة الفعلية لدى طلاب المرحلة الثانوية أثناء عملية تعلم اللغة العربية^٦.

٣. البحث الذي قام به في مجلة علمية سنة ٢٠٢٤ بعنوان: تطوير الوسيلة التعليمية فيديو الرسوم المتحركة من كتاب "في رحاب الحمراء" لتعليم مهارة الكلام بمعهد الحمراء الإسلامي مالانج. يركز هذا البحث على تطوير وسيلة تعليمية للغة العربية يمكن أن تسهم في تنمية القدرات اللغوية لدى الطلاب، سواء في جانب المفردات، أو الفهم، أو المهارات اللغوية الأخرى^٧.

^٥ Risman Roheti, Rosita Yusup, Robiatul Adawiyah, Haniatur Rosyidah, "Penerapan Escape Room Edukatif Dalam Pembelajaran SKI Di Kelas V MI Assa'adah Ulujami," *Jurnal Studi Tindakan Edukatif* ٧ ١, no. ٢ (٢٠٢٥): ١٣٠-٣٤, <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/view/128>.

^٦ Nuroh Aisyah Amirotn Nasikha, Syamsyuddin Ali, "Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas," *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* ٨, no. ١ (٢٠٢٥): ٢٤-٣٣, <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/jale.v8i1.5863>.

^٧ محمد فاتح بوديمان فوتر، "تطوير الوسيلة التعليمية فيديو الرسوم المتحركة من كتاب 'في رحاب الحمراء' لتعليم مهارة الكلام بمعهد الحمراء الإسلامي مالانج" (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، ٢٠٢٤) <http://etheses.uin-malang.ac.id/69219/2/220104210101.pdf>.

٤. البحث الذي قام به في مجلّة علمية سنة ٢٠٢٥ بعنوان " : تطوير موديول تعليم الكلام على أساس المدخل السياقي في فرقة اللغة بمعهد الأمانة الكونتوري." (يتمحور هذا البحث حول تطوير وحدة تعليمية لمهارة التحدّث (مهارة الكلام) تستند إلى المدخل السياقي التعليم والتعلّم السياقي . (CTL) لفائدة طلبة مجموعة اللغة في معهد الأصالة الإسلامي الكنتوري^٨.

٥. البحث الذي قام به في مجلّة علمية سنة ٢٠٢٥ بعنوان :تطوير وحدة تعليم مهارة الكلام على أساس المدخل التواصلي (Communicative Approach) في فصل تخصص اللغة العربية في مدرسة بني خازن كارانجسونو الثانوية الإسلامية بانجسل ساري جمبر جاوة الشرقية .ويركّز هذا البحث على تطوير وحدة تعليمية لمهارة التحدّث (مهارة الكلام)^٩.

الجدول ١.١ الدراسات السابقة

النمرة	العنوان	المشاهدة	الفرق	حادثة البحث
	تطبيق غرفة الهروب التعليمية في تدريس مادة التاريخ الإسلامي في	وجه الشبه بين هذا البحث وبحث الباحثة هو أنّ كليهما يستخدم وسيلة "غرفة	وتوجد فروق في موضوع البحث؛ فالمبحوثون في هذا البحث هم تلاميذ	تطوير غرفة الهروب التعليمية في تدريس مادة التاريخ الإسلامي في

أتنا خير العطية زين, "تطوير موديول تعليم الكلام على أساس المدخل السياقي في فرقة اللغة بمعهد الأمانة الكونتوري" ^٨ <http://etheses.uin-malang.ac.id/76232/1/230104210021.pdf>, (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٥)

في فصل (Communicative Approach) نورالفضيلة, "تطوير وحدة تعليم مهارة الكلام على أساس المدخل التواصلي" ^٩ تخصص اللغة العربية في مدرسة بني خازن كارانجسونو الثانوية الإسلامية بانجسل ساري جمبر جاوة الشرقية" (جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٢).

الصف	الهروب	الصف	اللغة
الخامس	التعليمية ”	الخامس في	العربية
بالمدرسة	(Escape Room)	مدرسة ابتدائية	(مهارة
الابتدائية	كوسيلة	(المرحلة	الكلام).
الإسلامية	تعليمية.	الابتدائية —	
أسعده		مدرسة	
أولوي جامي		ابتدائية/المدرسة	
		الابتدائية	
		الإسلامية)،	
		بينما مبحوثو	
		الباحثة هم	
		تلاميذ الصف	
		الثامن في	
		المدرسة	
		المتوسطة	
		الإسلامية	
		, كما يختلف	
		موضوع المادة	
		الدراسية؛ فهذا	
		البحث يتناول	
		مادة تاريخ	
		الحضارة	
		الإسلامية، في	
		حين يتناول	

	مادة اللغة العربية.			
ويركّز بحث الباحثة على مهارّة الكلام، لا على الدافعية.	أما الاختلاف فيتمثّل في أنّ هذا البحث يستخدم وسائل تعليمية رقمية مثل : Quizizz و Wordwall و Bamboozle و Puzzlemake ، بينما تستخدم الباحثة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلّم بالألعاب (GBL) بصيغة مادية (غير رقمية).	أوجه الشبه بين هذا البحث وبحث الباحثة هي أنهما يناقشان تطبيق التعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) كما يركّزان معاً على تعليم اللغة العربية.	تطبيق نموذج التعلّم القائم على الألعاب (Game- Based Learning) لزيادة دافعية تعلّم اللغة العربية لدى طلاب المرحلة الثانوية	

تطوير الوسيلة التعليمية فيديو الرسوم المتحركة من كتاب "في رحاب الحمراء" لتعليم مهارة الكلام بمعهد الحمراء الإسلامي مالانج	أوجه الشَّبه بين هذا البحث وبحث الباحثة هي أن كليهما يركِّزان على تنمية المهارات اللغوية من خلال وسيلةٍ من وسائل التعلُّم.	توجدُ فروقٌ في الوسائل التعليمية التي طوَّرها كلُّ باحثٍ منهما.	تطوير غرفة الهروب التعليمية بشكلٍ خاصٍّ للغة العربية (مهارة الكلام).	
تطوير موديول تعليم الكلام على أساس المدخل السياقي في فرقة اللغة بمعهد الأمانة الكونتوري	وجهُ الشَّبه بين هذا البحث وبحث الباحثة هو تركيزُهما على مهارة الكلام.	توجدُ فروقٌ في بيئة البحث فبحثُ الباحثة أُجري في مدرسةٍ متوسطةٍ رسميةٍ (المدرسة المتوسطة الإسلامية)، بينما أُجري	دمجُ مهارة الكلام مع تحديات اللعبة	

				هذا البحث في بيئة المعهد.
تطوير وحدة تعليم مهارة الكلام على أساس المدخل التواصلية Communicative (Approach) في فصل تخصص اللغة العربية في مدرسة بني خازن كارانجسونو الثانوية الإسلامية بانجسل ساري جمبر جاوة الشرقية	أما أوجه الشَّبه بين هذا البحثِ والبحثِ الباحثة فهي أنَّ كِلَيْهِمَا يستخدمُ منهجيَّةَ البحثِ والتطوير (Research and Development).	توجدُ فروقٌ في الوسائل التعليمية المستخدمة؛ فالبُحث الحالي يستخدم نصوصًا، وحوارات، وتمارينَ تواصلية، بينما يستخدمُ بحثُ الباحثة وسيلةَ غرفة الهروب التعليمية التي تتضمن الألغاز، ومهام الألعاب، والأحاجي.	يستخدمُ بحثُ الباحثة نموذجَ بورغ وغال، والتي تم تطوير خطواته لاحقًا بواسطة البروفيسور سوجيونو ، بهدف البحث والاختبار لإنشاء منتج لم يكن موجودًا	

مسبقاً (المستوى الرابع).				
--------------------------------	--	--	--	--

يتموضع هذا البحث في إطار تطوير وسيلة تعليمية على شكل غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب، مع تركيز خاص على تنمية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية، وذلك من خلال بحث وتطوير من المستوى الرابع. (٤ R&D Level) وعلى خلاف الدراسات السابقة التي ركزت على دافعية التعلم، أو مواد دراسية أخرى، أو استخدام وسائل الألعاب الرقمية العامة، يقدم هذا البحث وسيلة غرفة هروب تعليمية قائمة على التحديات والمهام التي تتطلب تفاعلاً شفهياً نشطاً باللغة العربية. وتكمن جدة هذا البحث في دمج غرفة الهروب، والتعلم القائم على الألعاب، ومهارة الكلام في سياق المدرسة الدينية الرسمية، إضافة إلى اختبار فاعلية الوسيلة تجريبياً باستخدام مؤشر N-Gain واختبار (t) للعينات المترابطة، مما يسد فجوة في الدراسات السابقة التي لم تختبر بشكل خاص تنمية مهارة الكلام من خلال وسيلة غرفة الهروب التعليمية.

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول : التعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning)

أ. تعريف ومبادئ التعلّم القائم على الألعاب

التعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning – GBL) هو نهج في التعليم يدمج عناصر الألعاب مثل القواعد (Rules) ، وأهداف اللعبة (Goals) ، والتغذية الراجعة (Feedback) ، والتحديات (Challenges) ضمن عملية التدريس. يهدف هذا النهج إلى خلق تجربة تعليمية أكثر نشاطًا وجاذبية ومعنى للمتعلمين. ومن خلال الاستفادة من هيكل اللعبة، يمكن للتعلّم القائم على الألعاب خلق بيئة تعلم تشجع على المشاركة المباشرة، بحيث لا يكتفي الطلاب بتلقي المعلومات بشكل سلبي، بل يشاركون بنشاط في عملية التعلم^{١٠}.

تشمل المبادئ الأساسية لـ GBL وجود أهداف تعليمية واضحة، ونظام قواعد محفّز، وتحديات تشجع المتعلمين على التفكير واتخاذ الإجراءات. وفي سياق اللعبة، تساعد الأهداف الواضحة الطلاب على فهم ما يجب تحقيقه، بينما توفر القواعد الموجودة هيكلًا يوجّههم في إنجاز المهام. وغالبًا ما تكون التحديات المقدمة متدرجة، بدءًا من البسيط وصولًا إلى الأكثر تعقيدًا، حتى يتمكن الطلاب من التعلم تدريجيًا وفقًا لقدراتهم.

إضافةً إلى ذلك، يؤكد GBL على أهمية التغذية الراجعة الفورية (Immediate Feedback) التي تتيح للطلاب معرفة نتائج سلوكياتهم التعليمية على الفور. وهذا يساعد الطلاب على تصحيح الأخطاء، وتحسين استراتيجياتهم،

^{١٠} Erna Setyawati Shinta Nisrina Adiba, Testiana Deni Wijayatiningsih, "Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Procedure Text Pada Siswa Kelas X-١١ SMA Negeri ١١ Semarang," *IJELT: Indonesian Journal of Education, Language, and Technology* ١ (٢٠٢٥): ١٠٥-١٥, <https://ijelt.com/index.php/ijelt/article/view/٣>.

والحفاظ على دوافعهم. كما أن تجربة التعلم في GBL مصممة لتكون ممتعة وفي نفس الوقت تحديًا، مما يعزز المشاركة العاطفية والمعرفية. وبذلك، لا يجعل هذا النهج التعلم أكثر جاذبية فحسب، بل أكثر فعالية أيضًا في تعزيز فهم ومهارات الطلاب^{١١}.

ب. خصائص التعلم القائم على الألعاب

تمتع التعلم القائم على الألعاب بعدة خصائص تعليمية تسهم في تحسين عملية التعلم، وزيادة مشاركة الطلاب، وخلق بيئة تعليمية ممتعة وتفاعلية، ومن أبرز هذه الخصائص، منها^{١٢}:

١. الأهداف التعليمية المراد تحقيقها من خلال أنشطة اللعبة

تشير الأهداف التعليمية إلى الكفاءات التي يسعى الطلاب إلى تحقيقها من خلال اللعبة المطبقة في GBL. وفي هذا السياق، لا تعمل اللعبة كوسيلة ترفيهية فقط، بل تُصمَّم بحيث يكون لكل نشاط فيها وظيفة تهدف إلى تحقيق هدف محدد.

٢. القواعد التي تحدد وتوجّه كيفية تحقيق الأهداف

تُعدّ القواعد (Rules) عنصرًا حيويًا في GBL ، إذ تحدد كيفية سير اللعبة، وما هو مسموح وما هو غير مسموح، وكذلك كيف يمكن للطلاب الوصول إلى أهدافهم.

٣. نظام التغذية الراجعة الذي يقدّم معلومات حول مدى قرب

المتعلمين من تحقيق الأهداف التعليمية

^{١١} Gingga Prananda and Nana Citrawati Lestari , Loso Judijanto, Stavinibelia, Aristanto, Rossa Ramadhona, "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" ٠٩ (٢٠٢٤), <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683>.

^{١٢} Chrisnaji Banindra Yudha Azizah Fiqriah, Yustia Suntari, "Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal Research and Education Studies* ٦, no. ٣ (٢٠٢٥): ٢٣٠-٣٨, <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2466>.

يشير نظام التغذية الراجعة إلى المعلومات التي يحصل عليها الطلاب بشأن ما إذا كانت خطواتهم صحيحة أم خاطئة، ومدى قربهم من أهداف اللعبة، وما الذي يحتاج إلى تصحيح. وفي GBL ، تُقدّم التغذية الراجعة بشكل فوري (Immediate Feedback) ، دون انتظار نهاية عملية التعلم.

٤ . المشاركة الطوعية (Voluntary Participation)

تشير المشاركة الطوعية إلى استعداد الطلاب للمشاركة في اللعبة دون أي إجبار، بحيث يقبلون القواعد والتحديات وآلية اللعبة بحرية. ولماذا هذا مهم؟ لأن الطلاب يميلون إلى أن يكونوا أكثر دافعية عندما يشعرون أن لديهم خيار المشاركة بمحض إرادتهم. كما تُنمّي المشاركة الطوعية شعور الملكية (Ownership) ، مما يجعل اللعبة أكثر فعالية لارتباط الطلاب بها عاطفياً. وفي سياق التعليم، يبقى الطلاب ملزمين بالانخراط في العملية التعليمية، لكن نهج GBL يعطي انطباعاً بأنهم يلعبون بإرادتهم الخاصة، وليس تحت الإكراه.

تستنتج الباحثة أن التعلم القائم على الألعاب يُعدّ أسلوباً تعليمياً فعالاً يجمع بين المتعة وتحقيق الأهداف التعليمية، من خلال تصميم أنشطة هادفة، ووضع قواعد واضحة، وتقديم تغذية راجعة فورية تساعد الطلاب على تحسين أدائهم باستمرار. كما أن المشاركة الطوعية تعزز دافعية الطلاب وشعورهم بالاندماج والمسؤولية تجاه عملية التعلم، مما يخلق بيئة تعليمية تفاعلية تزيد من مشاركة الطلاب وتساهم في تحسين نتائج التعلم.

ج. تأثير التعلّم القائم على الألعاب في عملية تعلّم اللغة

تُظهر الدراسات أنّ التعلّم القائم على الألعاب قادر على رفع مستوى الدافعية، وزيادة التفاعل، وتحسين الاحتفاظ بالمادة، وتعزيز مهارات التفكير الناقد وهي جميعها عوامل تدعم تنمية مهارة الكلام. وفي سياق GBL، تتكرر فرص التدرب اللغوي وتصبح أكثر سياقية وارتباطاً بالمواقف الحقيقية، مما يجعل ممارسة اللغة أكثر فعالية^{١٣}.

المبحث الثاني : غرفة الهروب كنموذج للتعلّم

تُعَدّ الغرفة التعليمية للهروب (Escape Room Edukatif) إحدى الابتكارات في التعليم الحديث المبني على التعلّم القائم على الألعاب، حيث تدمج عناصر الألعاب، والألغاز، والتعاون، وحل المشكلات في تجربة تعليمية واحدة منظمة. وظهر هذا المفهوم في البداية في مجال الترفيه كلعبة للهروب من الغرف مع تحديات منطقية، لكنه تم تكييفه لاحقاً في المجال التعليمي لخلق بيئة تعلم نشطة، مبتكرة، وتعاونية. وفي سياق تعليم اللغات، أثبتت الغرفة التعليمية للهروب فعاليتها في تعزيز مشاركة الطلاب، وتقوية مهارات الاتصال لديهم، وتنمية القدرة على التفكير النقدي والعمل الجماعي بشكل فعال.

يقول أحد الباحثين في شؤون اللغة: "إن حاسة السمع ينبغي أن ترافقها دائماً حاسة البصر، وينبغي أن يدرب اللسان بالترابط مع اليد، كما ينبغي ألا تدرس الموضوعات شفهيّاً فحسب، ولكنها ينبغي أن توضح بطريقة مرئية، وإن من الحكمة أن يصور على جدران الصف كل موضوع يعالج داخل الصف"^{١٤}. يدل

^{١٣} Muhammad Farhan, Munirul Abidin, and Ilhamatur Rosyidah, "Pengaruh Game Based Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SMA Muhammadiyah ١ Malang," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)* ٠٢, no. ٠٤ (٢٠٢٥): ١١١٨-٣٠, <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/٩٧٠/٨٩٨>.

^{١٤} مرجع المعلم في طرائق تدريس اللغة العربية في المراحل الابتدائية والمتوسطة والثانوية، الدكتور حسيب عبد الحليم شعيب، الأولى (بيروت: دار الكتب العلمية - بيروت، ٢٠١٥).

هذا الرأي على أهمية استخدام الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية، إذ لا يكفي الاعتماد على الشرح الشفهي فقط، بل ينبغي توظيف الوسائل البصرية وغيرها من الوسائل التي تساعد الطلاب على فهم المعاني والأفكار وتجسيد اللغة بصورة عملية.

أ. تعريف وخصائص غرفة الهروب التعليمية

تُعدّ غرفة الهروب التعليمية تطويرًا للعبة ”*Escape the Room*“، وهي لعبة يُطلب فيها من المتعلمين الخروج من غرفة معينة للنجاة من موقف خطر، ويتم تكييفها في سياق العملية التعليمية^{١٥}. وتقدّم هذه اللعبة سلسلة من المهمّات أو الألغاز المنظّمة التي ينبغي حلّها من خلال التعاون والعمل الجماعي وحلّ المشكلات. وتشمل المكونات الأساسية لغرفة الهروب التعليمية: سيناريو موضوعي (سياقي)، محطّات أو نقاط للمهام، أدلّة وإشارات (*clues*)، رموز أو كلمات مرور تُستخدم كمفتاح للانتقال أو كجائزة.

تعريف آخر يشير إلى أنّ الغرفة التعليمية للهروب هي تكييف للعبة الألغاز تم تحويلها إلى سلسلة من التحديات المتعلقة بمادة الدرس، مثل الرياضيات، والعلوم، واللغة. ويهدف استخدام الغرفة التعليمية للهروب الرقمية في عملية التعلم إلى خلق بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة، بحيث يُحفّز الطلاب على المشاركة النشطة في حل التحديات مع تعزيز فهم المفاهيم، والدافعية، والقدرة على التفكير النقدي، والعمل الجماعي^{١٦}.

^{١٥} Aditya Pringga Satria Nugrananda Janattaka, "Pelatihan Pembuatan Game Digital Escape Room Di SDN ١ Kaliwungu Kabupaten Tulungagung," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif* ٢ (٢٠٢٤): ٢٧٣-٢٧٧, <https://geloraciptanusantara.org/jurnal/index.php/JPKMBI/article/view/٢٦٦/١٧٩>.

^{١٦} H. Salsabiila K.N. Halizah, P.K. Sari, "Penerapan Digital Escape Room Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Membaca Siswa Kelas ٣ Sekolah," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* ٩, no. ٢ (٢٠٢٥): ٢١١-٢٦٦, https://doi.org/https://doi.org/١٠.٢٣٨٨٧/jurnal_pendas.v٩i٢.٥٦٦٥.

وبناءً عليه، يمكن الاستنتاج أنَّ الغرفة التعليمية للهروب هي تكييف للعبة "الهروب من الغرفة" تم تنظيمها في سلسلة من التحديات المرتبطة بالمادة الدراسية، سواءً بشكل مادي أو رقمي. ومن خلال المهام، والإشارات، والأكواد التي يجب حلها بشكل تعاوني، يخلق هذا النموذج تجربة تعلم تفاعلية وممتعة. ويهدف إلى تعزيز الدافعية، وفهم المفاهيم، والقدرة على التفكير النقدي، والعمل الجماعي للطلاب أثناء عملية التعلم^{١٧}.

ب. طريقة تطبيق الغرفة التعليمية للهروب

فيما يلي طريقة (منهجية) تطبيق الغرفة التعليمية للهروب، التي تم تصميمها وفق خطوات تعليمية منظّمة لتحقيق أهداف التعلّم بصورةٍ تفاعليةٍ وممتعة: ^{١٨}:

١. تحديد الأهداف التعليمية

تتمثل المرحلة الأولى في تصميم الغرفة التعليمية للهروب في تحديد الكفاءات والأهداف التعليمية المراد تحقيقها. يجب على المعلم فهم المهارات التي يرغب في تطويرها من خلال اللعبة—مثل مهارة الكلام (مهارة الكلام)، والمفردات، وحل المشكلات، أو التعاون^{١٩}.

^{١٧} Thufeyl Vandayo and Danial Hilmi, "IMPLEMENTASI PEMANFAATAN MEDIA VISUAL UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA" ٥, no. ٢ (٢٠٢٠): ٢١٧–٣٦, <https://ejournal.kopertais1.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/download/٣٨٧٣/٣١٢٢>.

^{١٨} Masnida Chintya Hilyatun Nisa', Kholil Puspitasari, "Inisiatif Super Student : Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MA," *Journal of Student Engagement* ٠٤ (٢٠٢٥): ٥٤–٦٧, <https://doi.org/https://doi.org/10.55352/santri.v4i1.1274>.

^{١٩} Panagiotis Fotaris, "Education Sciences RoomYEducA : A Framework for Creating Educational Escape Rooms Based on Design Thinking Principles," ٢٠٢٢.

٢. تحليل احتياجات وخصائص الطلاب

يحتاج المعلم إلى تحديد احتياجات الطلاب، ومستوى قدراتهم، ونوع التحديات المناسبة بحيث تبقى اللعبة محفزة ولكن ليست صعبة جدًا. يضمن هذا التحليل أن تكون اللعبة فعّالة وذات صلة بسياق التعلم.

٣. اختيار موضوع ذي صلة

يجب أن يعكس الموضوع سياق التعلم أو موقفًا حقيقيًا قريبًا من الطلاب. يساعد اختيار موضوع قوي في تعزيز الانغماس في اللعبة^{٢٠}.

٤. تطوير السرد أو خلفية القصة

يشكّل السرد أساس اللعبة ويضفي معنى على كل تحدٍ. يجب أن تشرح القصة: لماذا يجب على الطلاب إكمال المهمة، ما هو الخطر، وما هو المكافأة أو العقوبة. يجعل السرد عملية اللعب أكثر جاذبية ومعنى^{٢١}.

٥. تصميم الألغاز والتحديات التعليمية

يقوم المعلم بإعداد سلسلة من الألغاز، والفوايزر، والرموز، والحوار، أو الأنشطة المتعلقة باللغة العربية والتي تتوافق مع محتوى المادة الدراسية. على سبيل المثال، في مهارة الكلام: ترتيب حوارات عشوائية، شرح صورة لفتح رمز معين، الإجابة على أسئلة شفوية للحصول على تلميحات. تُصمّم التحديات بمستويات صعوبة متنوعة بحيث يُمكن للطلاب التفكير النقدي والتعاون مع بعضهم البعض^{٢٢}.

^{٢٠} Panagiotis Fotaris and Theodoros Mastoras, "Room ٢Educ٨ : A Conceptual Framework for Designing Educational Escape Rooms," ٢٠٢٢, ٦٩٣-٧٠١, <https://papers.academic-conferences.org/index.php/ecgbl/article/view/٨٦١/٧٤٨>.

^{٢١} Nisha Devasia, Runhua Zhao, and Jin Ha Lee, *Does the Story Matter ? Applying Narrative Theory to an Educational Misinformation Escape Room Game*, CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25), April 26-May 1, 2025, Yokohama, Japan, vol. ١ (Association for Computing Machinery, n.d.), <https://doi.org/١٠.١١٤٥/٣٧٠.٦٥٩٨,٣٧١٣١٣١>.

^{٢٢} Michael Pitt and Laura Norton, "ESCAPE the Boring Lecture : Tips and Tricks on Building Puzzles for Medical Education Escape Rooms," no. ١ (٢٠٢٣), <https://doi.org/١٠.١١٧٧/٢٣٨٢١٢٠٥٢٣١٢١٢٠٠>.

٦. تصميم ترتيب الغرفة ووضع عناصر اللعبة

يقوم المعلم بتنظيم الفصل أو منطقة اللعب وفقاً لتصميم الغرفة التعليمية للهروب. يتم وضع جميع عناصر اللعبة من بطاقات المهام، والتلميحات، والألغاز، والخرائط، والمفاتيح، و QR Code في مواقع استراتيجية لخلق تسلسل منطقي للعبة. وإذا استُخدمت النسخة الرقمية، يُحضّر المعلم الواجهات البصرية، والروابط، وكلمات المرور، وتسلسل الصفحات^{٢٣}.

٧. تنفيذ اللعبة (التطبيق)

في هذه المرحلة، يقوم المعلم بتنفيذ الغرفة التعليمية للهروب داخل الصف. ويعمل المعلم كمسهّل يشرح القواعد، ويراقب سير اللعبة، ويضبط الوقت، ويقدم التلميحات عند الضرورة القصوى. يعمل الطلاب في مجموعات لإكمال جميع التحديات ضمن الوقت المحدد.

٨. التقييم والتغذية الراجعة

بعد انتهاء اللعبة، يقوم المعلم بالتقييم: هل تم تحقيق الأهداف التعليمية؟ أي التحديات كانت صعبة جداً أو سهلة جداً؟ كيف كان رد فعل الطلاب؟ يمكن إجراء التقييم من خلال مناقشات تأملية، استبيانات، مقابلات، أو اختبارات قبلية وبعديّة (Pretest-Posttest).^{٢٤}

^{٢٣} Luca Botturi and Masiar Babazadeh, "Designing Educational Escape Rooms : Validating the Star Model State of the Art" ٧, no. ٣ (٢٠٢٠): ٤١-٥٧, <https://doi.org/https://doi.org/10.17083/ijsg.v7i3.367>.

^{٢٤} Jayden Wei et al., "Physical and Digital Educational Escape Room for Chemical Education," ٢٠٢٣, <https://doi.org/10.5772/intechopen.1001960>.

٩. التأمل في عملية التعلم

يقوم المعلم والطلاب معًا بالتأمل في: الاستراتيجيات التي نجحت، الأخطاء التي حدثت أثناء اللعبة، المهارات التي تحسّنت، ومشاعر الطلاب أثناء اللعب. يُعدّ هذا التأمل مهمًا لتعزيز معنى التعلم وتنمية الوعي الاستراتيجي (Metacognitive Awareness) لدى الطلاب^{٢٥}.

المبحث الثالث : مفهوم مهارة الكلام

أ. تعريف مهارة الكلام

إحدى المهارات الأساسية التي يجب تعلمها في اللغة العربية هي مهارة الكلام^{٢٦}. تُعد مهارة الكلام جانبًا مهمًا جدًا في تعلم اللغة العربية، لأن تعلم لغة أجنبية يكون أسهل عندما يشارك المتعلم مباشرة في التواصل^{٢٧}. مهارة الكلام هي قدرة الشخص على التعبير عن أفكاره ومشاعره وآرائه شفويًا باستخدام لغة صحيحة وسهلة الفهم. في سياق تعليم اللغة العربية، تشمل مهارة الكلام الطلاقة، والدقة في استخدام القواعد النحوية، والشجاعة في التواصل.

ووفقًا لعبد الرحمن إبراهيم، يُفسّر تعليم الكلام على أنه القدرة الأساسية على استخدام اللغة. لذلك، تُعد القدرة على التواصل مع الآخرين الهدف الرئيسي في تعلم مهارة الكلام. تُعتبر مهارة الكلام مهمة جدًا في تعلم اللغة العربية، لأن التحدث هو الجانب التطبيقي للغة ويشكل الهدف الأول للشخص الذي يتعلم اللغة. ومع ذلك، يجب الانتباه إلى أنّ تحقيق نتائج مثلى في تعلم الكلام يعتمد على كفاءة

^{٢٥} Amanda Glavaš, "A Socio-Constructivist Conceptual and Design Framework for Educational Escape Room Games," *Education Sciences*, ٢٠٢٦, <https://doi.org/10.3390/educsci116033750>.

الأولى (عمان: عمان شارع الملك، استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر نظرية وتطبيقات عملية د. بليغ حمدي إسماعيل حسين بناية الشركة المتحدة للتأمين، ٢٠١١).

^{٢٧} Hilwa Wafin Nur et al., "Implementasi Metode Role-Play Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Di Sekolah Islam" ٦, no. ٤ (٢٠٢٤): ١٦٥٦-٦٦, <https://doi.org/10.47477/reslaj.v7i4.772>.

المعلم والطريقة التي يستخدمها، إذ إن هذين العاملين لهما تأثير كبير على نجاح تعلم مهارة الكلام^{٢٨}.

ب. مؤشرات مهارة الكلام^{٢٩}

١. دقة الأصوات

تشير دقة الأصوات إلى قدرة الطالب على نطق أصوات الحروف العربية (مخارج الحروف) وخصائص الحروف بشكل صحيح. لكل حرف عربي مكان خروج صوت محدد، مثل الحلق، اللسان، الشفاه، وتجويف الفم. قد يغير الخطأ في النطق معنى الكلمة. مثال: نطق ح بدل ه، نطق ص مثل س. تعكس دقة الأصوات مدى إتقان الطالب للفونولوجيا العربية^{٣٠}.

٢. نبرة الصوت

تشير النبرة إلى تنوع الصوت أثناء الكلام. تلعب النبرة الدقيقة دوراً في إيصال المشاعر، والتأكيد على المعنى، وبناء الجملة. في اللغة العربية، تميز النبرة بين الجملة الخبرية، السؤال، أو النداء. مثال: ارتفاع النبرة في السؤال: هل ذهبت إلى المدرسة؟، وانخفاضها في الجملة الخبرية: أنا أحب اللغة العربية. تعكس النبرة الدقيقة سلاسة الاتصال وفهم بنية الكلام^{٣١}.

^{٢٨} Mu Wijaya, Umar Manshur, and Nurul Latifah, "Implementasi Metode Taqdimul Qishoh Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Di Lembaga Al-Wafiyah Kitab & Bahasa Arab (AWKIBA)," n.d., ٢٢٠-٣٥, <https://doi.org/https://doi.org/10.30891/muallim.v4i2.3148>.

^{٢٩} Azizah Fiqriah, Yustia Suntari, "Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar."

^{٣٠} Azzaria Mida et al., "Analysis of Phonetic Errors in Learning Arabic Through Social Media Tiktok" ١٤, no. ١ (٢٠٢٣): ٥١-٦٠, <https://doi.org/https://doi.org/10.30891/sa.v14i1.4002>.

^{٣١} Sri Utami, Irfan Hania, and Yuli Imawan, "Intonation of Interrogative Sentences in Learning Arabic for Mahārat Al - Kalām" ٢٠, no. ١ (٢٠٢٣): ٤٩-٦٠, <https://doi.org/10.21009/almakrifah.20.1.04>.

٣. دقة النطق

تتعلق دقة النطق بالاختيار الصحيح للكلمات وبناء الجملة وفق قواعد اللغة العربية (النحو والصرف). يشمل ذلك: اختيار المفردات الصحيحة، استخدام الصيغ الصحيحة للأفعال والأسماء، وتركيب الجمل بما يتوافق مع القواعد. مثال: الخطأ: أنا يذهب إلى السوق. الصحيح: أنا أذهب إلى السوق. يشير هذا المؤشر إلى قدرة الطالب على التعبير الصحيح والرسمي.^{٣٢}

٤. تركيب الكلمات الصحيح

تمتاز اللغة العربية بترتيب كلمات محدد، مثل: فعل-فاعل-مفعول به أو مبتدأ-خبر. تحدد دقة ترتيب الكلمات وضوح المعنى. مثال: كتب الطالبُ الدرسَ. (الترتيب الصحيح: الفعل-الفاعل-المفعول به). الخطأ في الترتيب قد يربك المعنى أو يخالف القواعد النحوية. يقيس هذا المؤشر قدرة الطالب على تركيب الجمل بشكل منطقي ومتسلسل ومتوافق مع القواعد.

٥. الطلاقة

تشير الطلاقة إلى قدرة الطالب على الكلام بسلاسة: دون انقطاع، دون توقف طويل، ودون صعوبة في إيجاد الكلمات، مع إيقاع كلام متناسق. تقيم الطلاقة العفوية وقدرة التواصل الطبيعي. يتمكن الطالب الطليق من التعبير عن الأفكار بسلاسة دون التفكير المفرط في البنية

^{٣٢} Moh Tohiri Habib et al., "Al- Ta ' Rib Phonological and Grammatical Errors in Arabic Speaking Skills : Insights from Female Banjar Learners of Islamic Boarding School," *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab* ١٣, no. ١ (٢٠٢٥): ١٤٥-٦٤, <https://doi.org/https://doi.org/10.23971/altarib.v13i1.9844> Phonological.

أو المفردات. مثال: القدرة على الإجابة بشكل عفوي، شرح الصور
جيداً، إجراء حوار دون توقف طويل^{٣٣}.

^{٣٣} Azzah Saniyyah et al., "Comic Media on Arabic Language Learning Speaking Skills : The Analysis of Students ' Creative Thinking" ٨, no. ٢ (٢٠٢٤): ٤٠٨-٢٤.

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ. مدخل البحث و نوعه و تصميمه

في هذا البحث، تستخدم الباحثة نوعًا من الأبحاث يُعرف بـ "البحث والتطوير (Research and Development - R&D)"، والذي يهدف إلى ابتكار وسيلة تعليمية جديدة واختبار فعاليتها في تنمية مهارة الكلام (لدى الطلاب). ويعتمد هذا البحث على نموذج التطوير كما عرضه سوجيونو، إذ يشمل سلسلة من الخطوات تبدأ بتحليل الاحتياجات، ثم تصميم المنتج، يتبعها التحكيم من قِبَل الخبراء، وإجراء المراجعات اللازمة، ثم التجربة المحدودة، وصولًا إلى اختبار فعالية المنتج^{٣٤}.

وبناءً على تصنيف سوجيونو، يندرج هذا البحث ضمن المستوى الرابع من مستويات البحث والتطوير، وهو أعلى مستوى في هذا المجال؛ لأنه لا يقتصر على إنتاج منتج جديد فحسب، بل يشمل كذلك قياس فعالية المنتج من خلال اختبارات تجريبية واقعية مبنية على البيانات.

وفي هذا المستوى، لا يتم تقييم المنتج المطوّر والمتمثّل في وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلّم القائم على الألعابن حيث صلاحيته فقط من خلال خبير المادة وخبير الوسائل واستجابات الطلاب، بل يتم أيضًا اختبار قدرته على تنمية مهارة معينة، وذلك من خلال تصميم تجريبي بسيط يعتمد على الاختبار القبلي والبعدي (Pre-test & Post-test) لمهارة الكلام لدى الطلاب.

^{٣٤} Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Berbasis AI Research and Development Untuk Bidang: Manajemen, Pendidikan, Sosial, Dan Teknik*, ed. Ph.d. Dr. Safitri Yosita Ratri, S.Si., M.Pd., M.Ed., Edisi ke ٢ (Bandung: ALVABETA, CV., ٢٠٢٥).

وبذلك، يجمع هذا البحث بين المنهج الوصفي الإجرائي في مرحلة تطوير المنتج، والمنهج الكمي المقارن في مرحلة اختبار الفعالية، مما يوفر رؤية شاملة حول جودة الوسيلة التعليمية، وإجراءات تطويرها، ومدى صلاحيتها، وكذلك أثر استخدامها في تحسين مهارة الكلام لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه.

يعتمد هذا البحث على نموذج البحث والتطوير (*Research and*

Development - R&D الذي تم تطبيقه في هذا البحث يشير إلى نموذج البحث والتطوير *R&D* الذي اقترحه بورغ وغال، والذي طوره لاحقاً سوجيونو، ويشمل سلسلة من الخطوات المنهجية بدءاً من تحديد المشكلة وصولاً إلى إنتاج المنتج النهائي الذي تم اختباره من حيث فعاليته. وقد تم اختيار هذا النموذج بناءً على حاجة البحث ليس فقط إلى ابتكار وسيلة تعليمية جديدة، بل أيضاً لتقييم مدى صلاحية وفعالية هذا المنتج. لذلك، يتبع هذا البحث مستوى *R&D* ٤، وهو أعلى مستوى في تصنيف سوجيونو، حيث يتم تطوير المنتج، التحقق من صحته، تجربته، واختبار فعاليته.

ب. إجراءات التطوير

تتبع إجراءات التطوير في هذا البحث خطوات البحث والتطوير (*R&D*) التي اقترحها سوجيونو، والتي تم تكييفها بما يتناسب مع مستوى البحث والتطوير الرابع، وهو المستوى الذي يشمل: إعداد المنتج، التحكيم، التجربة الميدانية، واختبار الفعالية. وفيما يأتي شرح مفصل لإجراءات التطوير^{٣٥}:

١. الإمكانيات والمشكلات

تشمل المرحلة الأولى تحديد المشكلات في تعليم مهارة الكلام بمدرسة المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه. وقد تم جمع البيانات من خلال

^{٣٥} Sugiyono.

الملاحظة الصفية، والمقابلات مع المعلمين، وتحليل وثائق التعلم. وأظهرت نتائج هذه المرحلة انخفاض مستوى مهارة الكلام لدى الطلاب، ونقص الوسائل التعليمية التفاعلية.

٢. جمع البيانات (تحليل الاحتياجات)

في هذه المرحلة، تجمع الباحثة معلومات أعمق لتكوين أساس متين لتطوير الوسيلة. وتشمل البيانات الميدانية التي جُمعت ما يأتي:

(١) حاجة الطلاب إلى وسيلة تعليمية أكثر تفاعلية

(٢) تحليل المنهاج وكفايات مهارة الكلام

(٣) خصائص دروس اللغة العربية المناسبة؛

(٤) مراجع حول غرف الهروب التعليمية والتعلم القائم على الألعاب.

وتُستخدم نتائج هذه المرحلة أساسًا لتصميم مفهوم الوسيلة.

٣. تصميم المنتج

الخطوة التالية هي تصميم النموذج الأولي لوسيلة غرفة الهروب التعليمية . ويشمل تصميم المنتج: مسار اللعب، تعليمات اللعب، المهام أو الألغاز، المادة اللغوية المناسبة، التخطيط البصري، آليات التعاون والتواصل. ثم يُنظَّم التصميم في صورة لوح سردي (Storyboard) أو مسودة أولية للمنتج.

أ. اختبار التصميم من قِبَل الخبراء والممارسين

بعد الانتهاء من التصميم، يُعرض المنتج على مجموعة من الخبراء مثل خبير وسائل التعليم، وخبير اللغة العربية، وخبير تصميم الألعاب التعليمية. ويقدم الخبراء تقييماتهم ومقترحاتهم المتعلقة بسلامة المحتوى، وجودة اللغة، والتصميم البصري، والجوانب التقنية للعبة، وفعاليتها في التعليم.

ب. تعديل التصميم

بعد مرحلة التحكيم من الخبراء والممارسين، تُجرى التعديلات اللازمة على التصميم. ثم ينتقل المنتج بعد التعديل إلى مرحلة إنتاج النسخة الأولية.

ج. إنتاج المنتج (Production)

في هذه المرحلة، تطوّر الباحثة النموذج النهائي لوسيلة غرفة الهروب التعليمية، مرفقًا بالأدوات الداعمة مثل: بطاقات المهام، الأدلة البصرية، دليل اللعبة، أدوات اللعب، المواد اللغوية المتكاملة. ثم يصبح المنتج جاهزًا للتجربة الميدانية.

د. التجربة الميدانية الأولية (Small Group Tryout)

يتم اختبار المنتج على مجموعة صغيرة من الطلاب بهدف تقييم: سهولة الاستخدام، وضوح مسار اللعبة، فهم الطلاب للتعليمات، استجابات الطلاب تجاه الوسيلة. وتُستخدم نتائج هذه التجربة كأساس لتعديل أولي للمنتج.

هـ. التعديل الأول للمنتج

تُجري الباحثة التعديلات بناءً على نتائج التجربة الأولى، وقد تشمل التعديلات: تبسيط الإجراءات، تحسين التصميم البصري، تعديل التعليمات.

و. التجربة الميدانية الرئيسة (Main Field Testing)

بعد التعديلات، يُختبر المنتج على مجموعة طلابية أكبر. وتشمل الاختبارات في هذا المستوى: فعالية إيصال المحتوى، صلاحية الوسيلة في التدريس، تفاعل الطلاب، مدى مناسبة الوقت.

ز. التعديل الثاني للمنتج

بناءً على نتائج التجربة الرئيسة، يُعدّل المنتج مرة أخرى لضمان فعاليته وسهولة استخدامه وجاذبيته.

ح. التجربة الميدانية التشغيلية (Operational Field Testing)

يُختبر المنتج في بيئة صفيّة حقيقية لتقييم أدائه الواقعي في أثناء عملية التعليم. وفي هذه المرحلة، تُقاس فعالية الوسيلة من خلال اختبار قبلي وبعدي (Pretest–Posttest).

ط. التعديل النهائي للمنتج

يُجرى التعديل النهائي بعد تقييم الأداء في التجربة التشغيلية، ويصبح الناتج المنتج النهائي الجاهز للاستخدام.

ي. النشر والتطبيق (Dissemination and Implementation)

تشمل المرحلة الأخيرة نشر وتطبيق المنتج من خلال: نشر التقرير العلمي، تقديمه للمعلمين، تطبيقه على نطاق أوسع في صفوف أخرى، أو اعتماده كوسيلة تعليمية في المدرسة.

ج. متغيرات البحث

تشمل هذه الدراسة نوعين من المتغيرات، وهما المتغير المستقل والمتغير التابع. يتمثّل المتغير المستقل في هذه الدراسة في وسيلة “غرفة الهروب التعليمية” القائمة على اللعبة، وهي أداة تعليمية مُصمّمة على شكل لعبة ميدانية تتضمن بطاقات المهمّات، والألغاز، والدلائل البصرية، والأنشطة التعاونية التي تهدف إلى تشجيع الطلاب على استخدام اللغة العربية شفهيًا. وتُعَدّ هذه الوسيلة بمثابة المعالجة التي تُطبّق على الطلاب خلال عملية التعلّم.

أمّا المتغير التابع في هذا البحث فهو مهارة التحدّث (مهارة الكلام)، والتي تشير إلى قدرة الطلاب على التعبير عن الأفكار والمعاني شفهيًا من خلال جوانب

الطلاقة، وصحة التراكيب اللغوية، والتحكم بالمفردات، والنطق، والتفاعل في الحوار، إضافةً إلى الثقة بالنفس أثناء التحدث. وتُقيّم مهارة التحدث هذه من خلال اختبار شفهي يُجرى قبل المعالجة وبعدها، وذلك لقياس مدى فعالية وسيلة “غرفة الهروب التعليمية” في تحسين مهارة التحدث لدى الطلاب.

د. مجتمع البحث ونوعه

الموضوع البحثي في هذا البحث هو طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنتنغ، حيث يبلغ إجمالي عدد السكان ٩٠ طالبًا موزعين على عدة فصول. ومن بين إجمالي السكان، اختارت الباحثة ٢٢ طالبًا من فصل واحد كعينة للبحث. وقد تم تحديد العينة باستخدام تقنية الاختيار المتعمد (Purposive Sampling)، وهي طريقة أخذ العينة بناءً على اعتبارات محددة تتوافق مع أهداف البحث.

تتميّز العيّنة القَصْدِيَّةُ بعدّة خصائصٍ مُهمّة^{٣٦}، وهي (١) وجود تصميمٍ ناشئٍ للعيّنة (Emergent Sampling Design) حيث يكون اختيار العيّنة مُرنًا وقابلًا للتغيّر أثناء البحث، ويستطيع الباحثُ تعديله وفقًا للحاجات الميدانيّة المُستجدّة (٢). كما يتّصفُ هذا الأسلوبُ بالاختيار المُتسلسل لوحدات العيّنة (Serial Selection of Sample Units) أو ما يُعرفُ بطريقةِ كرة الثلج (Snowball Sampling) وذلك من خلال اختيار المشاركين بصورةٍ تدرّجيّةٍ بحيث يُرشّح كلُّ مشاركٍ مشاركًا آخر يملكُ المعلوماتِ المطلوبة (٣). ويتضمّنُ أيضًا التعديل المُستمرّ أو تركيز العيّنة (Continuous Adjustment or Focusing of the Sample) حيث يقومُ الباحثُ بإعادة توجيه اختيار العيّنة وتحديثها بما يتوافق مع حاجات البحث ويضمّن دقّة البيانات (٤). وأخيرًا، يشمّلُ هذا الأسلوبُ الاختيارَ إلى حدِّ التّشبع (Selection

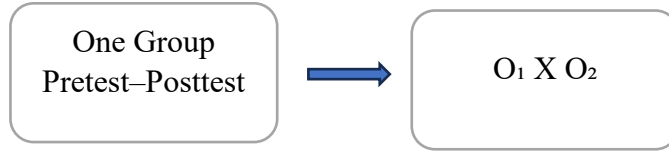
^{٣٦} Sugiyono.

(to the Point of Redundancy) أي استمرار اختيار المشاركين إلى أن يبلغ الباحث مرحلة تكرار المعلومات دون ظهور بيانات جديدة. في هذه الحالة، اعتُبر الفصل المختار متجانسًا، ويُمثل خصائص السكان، وهو الأنسب لتطبيق وسيلة "غرفة الهروب التعليمية" مباشرة ضمن مجموعة تعلم واحدة. في تنفيذه، يعمل طلاب الصف الثامن كمجموعة تجريبية لتطبيق وسيلة "غرفة الهروب التعليمية" القائمة على التعلم القائم على الألعاب والتي طورها الباحثة. الوسيلة المستخدمة في البحث هي وسيلة مادية، تتكون من مجموعة بطاقات المهام، والإرشادات البصرية، والألغاز، والمظارييف المشفرة، وعناصر اللعبة الأخرى المصممة لتدريب مهارات التحدث لدى الطلاب من خلال أنشطة اللعب وحل المشكلات. وتم اختبار فعالية الوسيلة باستخدام تصميم الاختبار القبلي والبعدي (Pretest–Posttest)، بهدف معرفة مدى تحسن مهارات التحدث لدى الطلاب بعد تطبيق وسيلة "غرفة الهروب التعليمية".

هـ. تصميم اختبار فعالية المنتج

يُستخدم في هذا البحث تصميم التجربة شبه الميدانية الأولية (Pre-Experimental Design) بنوع اختبار قبلي—معالجة—اختبار بعدي لمجموعة واحدة (One Group Pretest–Posttest Design)، وذلك لقياس مدى فعالية وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلّم القائم على الألعاب في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن بمدرسة تسناوية الإسلام بونغكو تنغاه. في هذا التصميم، يُعطى الطلاب اختبارًا قبليًا (Pretest) قبل استخدام الوسيلة التعليمية لمعرفة مستوى مهارة الكلام لديهم، ثم تُطبّق وسيلة غرفة الهروب التعليمية بوصفها معالجة تعليمية، وبعد ذلك يُعطى الطلاب اختبارًا بعديًا (Posttest) لقياس

مدى التحسن في مهارة الكلام بعد استخدام الوسيلة, ويمكن توضيح تصميم البحث على النحو الآتي:



البيان:

O₁ : الاختبار القبلي (Pretest)

X : استخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب

O₂ : الاختبار البعدي (Posttest)

و. البيانات ومصادرها

تنقسم البيانات في هذا البحث إلى فئتين، وهما البيانات النوعية والبيانات الكمية. وتشمل البيانات النوعية نتائج الملاحظة والمقابلة، في حين تشمل البيانات الكمية نتائج تقويم الخبراء والاختبارات. كما تتكون مصادر البيانات من مصادر بيانات أولية ومصادر بيانات ثانوية.

١. البيانات الأولية

مصادر البيانات الأولية في هذا البحث هي البيانات التي يحصل عليها الباحثة مباشرة من موضوع البحث. وتشمل البيانات الأولية نتائج ملاحظة عملية تعليم اللغة العربية في الصف، ونتائج المقابلات مع معلم اللغة العربية المتعلقة بواقع عملية التعلم وحاجات الوسائل التعليمية، ونتائج الاستبيانات التي قام بملئها خبير المادة، وخبير الوسيلة، والمعلم، والطلاب، إضافة إلى نتائج اختبار مهارة الكلام لدى الطلاب المتمثلة في الاختبار القبلي والاختبار البعدي بعد استخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية.

٢. البيانات الثانوية

مصادر البيانات الثانوية في هذا البحث هي البيانات الداعمة التي لا يتم الحصول عليها مباشرة من موضوع البحث. وتشمل البيانات الثانوية كتب تعليم اللغة العربية، وكتب مناهج البحث العلمي، والمجلات العلمية، ونتائج البحوث السابقة من رسائل علمية ومقالات، ووثائق المنهج الدراسي، إضافة إلى مراجع أخرى ذات صلة بتطوير الوسائل التعليمية، والتعلم القائم على الألعاب، وغرفة الهروب التعليمية، ومهارة الكلام.

ز. أسلوب جمع البيانات

تم تكييف تقنيات جمع البيانات في هذا البحث وفقًا لاحتياجات البحث في كل مرحلة من مراحل تطوير وسيلة "غرفة الهروب التعليمية".

١. الملاحظة

للحصول على البيانات النوعية، قامت الباحثة بالملاحظة خلال سير عملية تدريس اللغة العربية. تهدف الملاحظة إلى فهم الحالة الابتدائية لمهارة التحدث (مهارة الكلام) لدى الطلاب، وتشمل مستوى مشاركة الطلاب في الأنشطة الشفوية، الأخطاء في النطق، النغمة الصوتية،طلاقة الكلام، وكذلك طريقة إدارة المعلم للفصل والوسائل المستخدمة. وتم إجراء الملاحظة باستخدام استمارة ملاحظة منظمة لضمان جمع البيانات بشكل منهجي يعكس احتياجات الطلاب تجاه وسائل تعلم أكثر تفاعلية.

٢. المقابلات

بالإضافة إلى الملاحظة، أجريت مقابلات للحصول على معلومات أعمق حول مشكلات التعلم. تمت المقابلات مع معلم مادة اللغة العربية لاستكشاف الفهم حول المعوقات في عملية التعلم، وكفاءة الطلاب في

التحدث، والأساليب والوسائل المستخدمة سابقاً، وتطلعات المعلم نحو تطوير وسيلة جديدة. كانت المقابلات شبه منظمة بحيث تمكن الباحثة من استقصاء المعلومات بشكل مرّن مع الحفاظ على التركيز على موضوع البحث. تُعد المعلومات المستقاة من المقابلات مهمة لضمان أن وسيلة "غرفة الهروب التعليمية" المطورة تتوافق فعلياً مع احتياجات التعلم في المدرسة.

٣. استبيانات

ولتكملة البيانات النوعية، وزعت الباحثة أيضاً استبيانات على الطلاب والمقوّمين الخبراء. يُستخدم استبيان الطلاب بعد تجربة الوسيلة لمعرفة آرائهم حول التصميم، والتحديات، وسهولة الاستخدام، وجاذبية وسيلة "غرفة الهروب التعليمية". أما استبيان تقييم الخبراء فيُقدّم لأخصائيي المحتوى التعليمي وخبراء الوسائل لتقييم جوانب صلاحية الوسيلة، ملائمة المحتوى، التصميم البصري، تكامل عناصر اللعبة، ووظيفة الوسيلة كأداة تعليمية. تُستخدم البيانات المستخلصة من الاستبيانات لإجراء المراجعة وتحسين المنتج.

٤. الاختبار القبلي والبعدي

أما لجمع البيانات الكمية، فقد استخدمت الباحثة اختبار مهارات التحدث في شكل اختبار قبلي (Pretest) واختبار بعدي (Posttest) يشمل الاختبار ممارسة التحدث مثل التعبير عن الرأي، قراءة نص قصير، ووصف موضوع أو موقف معين. يُعطى الاختبار القبلي قبل تطبيق الوسيلة لمعرفة مستوى الطلاب الابتدائي، ويُعطى الاختبار البعدي بعد استخدام الوسيلة لرصد تطور مهارات التحدث لديهم. يُقيم الاختبار باستخدام رُبْرِك تقييم يشمل مؤشرات: دقة الحروف، sawt، النغمة الصوتية، صحة النطق، ترتيب

الكلمات الصحيح (التركيب)، وطلاقة الكلام. تُحلل كافة نتائج الاختبارات لتحديد مدى فعالية وسيلة "غرفة الهروب التعليمية" في تعزيز مهارة التحدث لدى الطلاب.

من خلال الجمع بين الملاحظة، المقابلة، الاستبيانات، واختبارات مهارات التحدث، يوفر البحث بيانات شاملة نوعيًا وكميًا. تتيح هذه المقاربة المتعددة لتجميع البيانات للباحثة تقييم جودة عملية تطوير الوسيلة، مستوى صلاحيتها، وفعاليتها بشكل كامل.

ح. أسلوب تحليل البيانات

تعدّ عملية تحليل البيانات مرحلةً مهمةً في البحث العلمي، حيث تُستخدم لتنظيم البيانات وتصنيفها وتفسيرها؛ بهدف الحصول على معلومات ذات معنى تتوافق مع أهداف البحث. وفي هذا البحث المتعلق بتطوير وسيلة "غرفة الهروب التعليمية" القائمة على الألعاب، تم تحليل البيانات لتقييم جودة عملية تطوير المنتج، ومدى صلاحية الوسيلة التعليمية، وفعاليتها في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب. وتشمل طرق التحليل استخدام استبانة تحكيم الخبراء لمعرفة مدى صلاحية الوسيلة، واستبانة استجابة الطلاب للتعرف على مدى تقبلهم للمنتج، بالإضافة إلى الاختبار القبلي والاختبار البعدي (Pretest-Posttest) لقياس مدى تحسن مهارة الكلام بعد استخدام الوسيلة التعليمية. ومن خلال هذا التحليل المنهجي، يُتوقع أن يقدم البحث صورة دقيقة حول مدى نجاح الوسيلة المطورة.

١. تحليل صلاحية المنتج

تم جمع البيانات من الاستبيانات التي قام بتحكيماها كل من خبير الوسائل التعليمية، وخبير مادة اللغة العربية، بالإضافة إلى معلم المادة. وتستخدم تقييمات هذه الجهات الثلاث لمعرفة مستوى صلاحية وسيلة "غرفة الهروب

التعليمية" قبل تطبيقها على الطلاب. ولحساب درجة الصلاحية أو Validitas المنتج، استخدم الباحث معادلة النسبة المئوية على النحو الآتي:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100 \%$$

التوضيح :

P = نسبة الصلاحية

$\sum x$ = القيمة الفعلية

$\sum x1$ = القيمة المتوقعة

الجدول ٣.١ معايير صلاحية

النسبة المئوية (%)	مستوى الصلاحية	التوضيح
٨١ - ١٠٠ %	صالح	لا يحتاج إلى مراجعة
٦١ - ٨٠ %	صالح بدرجة كافية	لا يحتاج إلى مراجعة
٤١ - ٦٠ %	صالح بدرجة قليلة	مراجعة
٠ - ٤٠ %	غير صالح	مراجعة

٢. تحليل نتائج استخدام المنتج

تم تحليل استجابات الطلاب تجاه وسيلة "غرفة الهروب التعليمية" باستخدام معادلة النسبة المئوية نفسها، وذلك لأن البيانات المستعملة مأخوذة من استبانة تقوم على تقييم التصورات والانطباعات. وفيما يلي الصيغة المستخدمة لحساب مدى الصلاحية:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100 \%$$

التوضيح :

P = نسبة الصلاحية

$\sum x$ = القيمة الفعلية

$\sum x1$ = القيمة المتوقعة

٣. تحليل نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي

يُستخدم تحليل نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لمعرفة مدى فاعلية وسيلة غرفة الهروب التعليمية في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب. وقد تم تحليل البيانات من خلال حساب المتوسط الحسابي (*Mean*) لمعرفة الفرق بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وفيما يلي معادلة المتوسط الحسابي:

التوضيح :

X = المتوسط الحسابي

$\sum x$ = مجموع الدرجات

N = عدد الطلاب

بعد ذلك، أجرى الباحث اختبار الطبيعية (*Normality Test*) باستخدام اختبار Shapiro-Wilk بمساعدة برنامج SPSS ، وذلك لمعرفة ما إذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي أم لا، لأن عدد العينة أقل من ٥٠ طالبًا.

وتكون أسس اتخاذ القرار كما يلي:

● إذا كانت قيمة الدلالة (Sig.) أكبر من ٠,٠٥ فإن البيانات تتبع

التوزيع الطبيعي.

- وإذا كانت قيمة الدلالة (Sig.) أقل من ٠,٠٥ فإن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي.

وبناءً على نتائج اختبار الطبيعية، إذا كانت البيانات غير موزعة توزيعاً طبيعياً، فإن الباحث يستخدم اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon Signed Rank Test) لتحليل الفرق بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

- إذا كانت قيمة الدلالة (Sig.) أقل من ٠,٠٥ فهذا يدل على وجود فرق دال إحصائياً بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي.
- وإذا كانت قيمة الدلالة (Sig.) أكبر من ٠,٠٥ فهذا يدل على عدم وجود فرق دال إحصائياً بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

الجدول ٣.٢ ارتباط أسئلة البحث بالبيانات وأساليب جمعها وتحليلها

أسئلة البحث	نوع البيانات	مصادر البيانات	أسلوب جمع البيانات	أسلوب تحليل البيانات
١. كيف يتم تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية المبنية على التعلم القائم على الألعاب لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب؟	بيانات نوعية	المعلمون، الطلاب، الخبراء	الملاحظة، المقابلة، الاستبانة	التحليل الوصفي النوعي

٢. ما مدى فعالية وسيلة غرفة الهروب التعليمية المبنية على التعلّم القائم على الألعاب في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب؟	بيانات كمية	الطلاب	الاختبار (الاختبار القبلي – الاختبار البعدي)	المتوسط الحسابي (Mean)، اختبار الطبيعية (Shapiro- Wilk)، واختبار ويلكوكسون (Wilcoxon Signed Rank Test)
--	----------------	--------	--	---

الفصل الرابع

عرض البيانات وتحليلها

المبحث الأول: عملية تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب

أ. الإمكانيات والمشكلات

تُعَدُّ هذه الخطوة من الأنشطة الأولى التي قامت بها الباحثة في هذا البحث، وهي تحديد الإمكانيات والمشكلات، وذلك من خلال إجراء مقابلة مع معلّمة الفصل بتاريخ ٢٠٢٦-٠٣-٣٠م، ثم تلا ذلك إجراء ملاحظة صفية ومقابلة مع الطالبات بتاريخ ٢٠٢٦-٠٣-٣١م. وبناءً على نتائج هذه الملاحظة، وجدت الباحثة عدّة مشكلات في عملية التعلم. فمعظم الطالبات ما زلن يواجهن صعوبة في التحدّث باللغة العربيّة. وعندما تطلب المعلّمة من الطالبات التحدّث أمام الفصل، تبدو عليهنّ قلّة الثقة بالنفس ويملن إلى الصمت. كما أنّ عملية التعلم ما زالت تعتمد على طريقة المحاضرة والحفظ، ممّا يجعل الطالبات يشعرن بالملل بسهولة أثناء عملية التعلم.

أظهرت نتائج المقابلة مع معلّمة اللغة العربيّة أنّ استخدام الوسائل التعليمية التفاعليّة ما زال محدودًا، ويؤيّد ذلك عدم توفّر جهاز العرض (البروجكتور) بوصفه من الوسائل الداعمة للمعلّمة في إعداد الوسائل التعليمية. وقد أوضحت المعلّمة أنّ الطالبات في الحقيقة أكثر اهتمامًا بالتعلم الذي يتضمّن الألعاب والأنشطة الجماعيّة. وفي الوقت نفسه، أظهرت نتائج المقابلة مع الطالبات أنّهنّ يُفضّلن التعلم باستخدام وسائل الألعاب مقارنةً بالاكْتفاء

بالاستماع إلى شرح المعلّمة. كما شعرت الطالبات أنّ عمليّة التعلّم ستكون أكثر متعةً إذا تضمّنت تحديات وأنشطةً جماعيّة.

ب. الدراسة النظرية والدراسة الميدانية

في مرحلة الدراسة النظرية، قامت الباحثة بدراسةٍ مختلفٍ النظريات والدراسات السابقة المتعلّقة بوسائل التعلّم، والتعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning)، وغرفة الهروب التعليمية، ومهارة الكلام. وقد أُجريت الدراسة النظرية للحصول على أساسٍ نظريٍّ يدعم تطوير وسيلة تعليمية تتناسب مع خصائص طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية. وبناءً على الدراسة النظرية التي تمّت، تبين أنّ التعلّم القائم على الألعاب قادرٌ على زيادة دافعية الطلاب ونشاطهم ومشاركتهم في عمليّة التعلّم. إضافةً إلى ذلك، فإنّ استخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية يُعدّ قادراً على إيجاد بيئة تعلّم تفاعليّة ومليئةً بالتحدي، ممّا يدفع الطلاب إلى المشاركة الفعّالة في التحدّث باللغة العربيّة.

الجدول ٤.١ تحليل الإحتياجات

مصادر البيانات	المشكلات الموجودة	نتائج تحليل الإحتياجات
الطلاب	ضعف ثقة الطلاب بالنفس عند التحدّث باللغة العربيّة	وسيلة قادرة على تدريب الطلاب على الجرأة في التحدّث
	شعور الطلاب بالملل بسهولة أثناء التعلّم	وسيلة تعلّم جذابة وممتعة

	وسيلة تُشرك الطلاب بصورة فعّالة في التعلّم	قلّة نشاط الطلاب في عمليّة التعلّم
المعلّم	وسيلة تعلّم تفاعليّة	ما زالت عمليّة التعلّم تعتمد على طريقة المحاضرة
	وسيلة بسيطة وسهلة الاستخدام	محدوديّة توقّر جهاز العرض (البروجكتور)
عمليّة التعلّم	وسيلة قائمة على الألعاب الجماعيّة	قلّة الأنشطة الجماعيّة
	وسيلة قائمة على التعلّم القائم على الألعاب (Game Based Learning)	اهتمام الطلاب الأكبر بالألعاب

بناءً على نتائج تحليل الاحتياجات التي تم الحصول عليها من الطلاب والمعلم وعمليّة التعلّم، تبين وجود عدد من المشكلات التي تعيق تعلّم اللغة العربية، من أبرزها ضعف ثقة الطلاب بأنفسهم عند التحدث باللغة العربية، وسرعة شعورهم بالملل أثناء التعلّم، وقلّة مشاركتهم الفعّالة في الأنشطة التعليمية، بالإضافة إلى اعتماد عمليّة التعلّم بصورة كبيرة على أسلوب المحاضرة. كما تُعدّ محدوديّة الوسائل التعليمية، مثل جهاز العرض (البروجكتور)، وقلّة الأنشطة الجماعيّة من التحديات التي تواجه عمليّة التعلّم. ومن ناحية أخرى، أظهرت النتائج أن الطلاب لديهم اهتمام كبير بالألعاب. لذلك، تبرز الحاجة إلى وسيلة تعليمية قادرة على تنمية الجرأة في التحدث، وجذابة وممتعة، وتشجع على المشاركة الفعّالة، وتتسم بالتفاعلية وسهولة الاستخدام، وتعتمد على الألعاب الجماعيّة واستراتيجية التعلّم القائم

على الألعاب . (Game Based Learning) وانطلاقاً من هذه الاحتياجات، تم تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية بوصفها حلاً تعليمياً يهدف إلى إيجاد بيئة تعلم أكثر تفاعلاً ومتعة، والمساهمة في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب.

ج. تصميم المنتج

يُعدُّ تصميم المنتج مرحلةً تلي تحليل الاحتياجات، وتهدفُ إلى تصميم وسيلة تعليمية تتناسبُ مع المشكلاتِ واحتياجاتِ الطلابِ في الميدان. وفي هذه المرحلة، بدأتِ الباحثةُ بتصميم وسيلةِ غرفةِ الهروبِ التعليمية القائمة على التعلُّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) ، إلى جانب إعداد أدوات تعلُّم اللغة العربية لطلاب الصفِّ الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه. أمَّا مراحلُ تصميم المنتج في هذا البحث فهي كما يلي:

١. تحليل الموادِّ وأهدافِ تعلُّم اللغة العربية للصفِّ الثامن

في هذه المرحلة، حدّدت الباحثة الموادَّ التعليمية التي ستُستخدم في وسيلةِ غرفةِ الهروبِ التعليمية القائمة على التعلُّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning). وقد اختيرت الموادُّ بما يتناسبُ مع احتياجاتِ الطلابِ وكفاءاتِ تعلُّم اللغة العربية للصفِّ الثامن، مع التركيز على مهارة الكلام.

وبناءً على نتائج الملاحظة والمقابلة، تبيّن أنّ الطلاب ما زالوا يواجهون صعوبةً في التحدّث باللغة العربية، خاصّةً في حفظ المفردات، وتركيب الجمل البسيطة، والتحدّث بثقة أمام الفصل. لذلك، اختارت الباحثة موادَّ تعليميةً تُمكنُ الطلاب من المشاركة الفعّالة في التحدّث أثناء عملية التعلُّم.

أمّا الكتابُ المُستخدم مرجعاً في تحليل الموادِّ وأهدافِ التعلُّم، فهو كتاب اللغة العربية للصفِّ الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية المُستخدم في

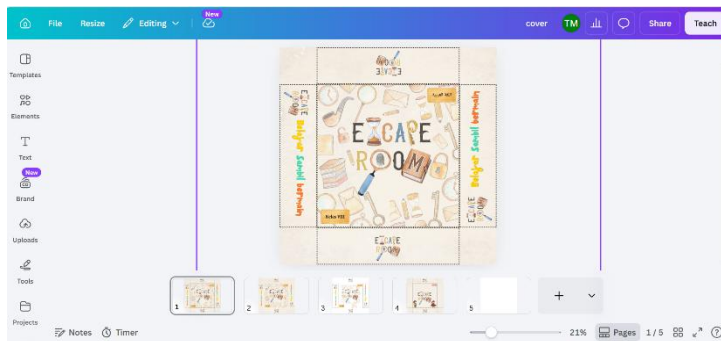
المدرسة، بالإضافة إلى أدوات التعلّم الخاصّة بمعلّمة اللغة العربيّة. وبناءً على نتائج تحليل الموادّ وأهداف التعلّم، قامت الباحثة بعد ذلك بإعداد مؤشّرات التعلّم التي ستُستخدم في وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلّم القائم على الألعاب. (Game-Based Learning)

٢. تصميم وسيلة غرفة الهروب التعليمية

في هذه المرحلة، تمّ تصميم جميع مكوّنات وسيلة غرفة الهروب التعليمية التي تشمل ثلاثة مكوّنات، وهي: الصندوق، والبطاقات، والألغاز (Puzzle). وقد صُمّمت جميع مكوّنات الوسيلة باستخدام تطبيق Canva، بما يتناسب مع المفهوم والتصميم اللذين أعدتهما الباحثة، وذلك ليظهر بشكل أكثر جاذبيّة وراحة عند استخدامه في عمليّة التعلّم. أمّا مفهوم الألوان المستخدم في تطوير هذه الوسيلة، فهو مزيج من عدّة ألوان، وهي: البنيّ الفاتح، والبنيّ الداكن، والأزرق، والأحمر، ممّا يُنتج مظهرًا أكثر جاذبيّة ويتناسب مع خصائص الطلاب. وفيما يلي بيان ذلك:

١) صندوق وسيلة غرفة الهروب التعليمية

يُعَدُّ صندوق غرفة الهروب أحد المكوّنات المهمّة في الوسيلة التعليمية، لأنّه يُستخدم مكانًا لحفظ بطاقات اللعبة والألغاز (Puzzle) المستعملة أثناء عمليّة التعلّم. ولذلك، فإنّ عمليّة تصميم



الصندوق لا تقتصر على الاهتمام بالشكل، والحجم، وتناسق الألوان فحسب، بل تُراعي أيضًا جانب سهولة الاستخدام بالنسبة إلى المعلّمة والطلاب أثناء عملية التعلّم. وبذلك، صُمّم الصندوق ليكون أكثر عمليّة وجاذبيّة، وليدعم سير اللعبة التعليمية بصورة فعّالة. أمّا تصميم صندوق الوسيلة فقد تمّ إعداده باستخدام تطبيق Canva كما يلي:

أمّا عمليّة صناعة صندوق وسيلة غرفة الهروب التعليمية، فقد تمّت بعد الانتهاء من إعداد التصميم باستخدام تطبيق Canva. أ. قامت الباحثة أولاً بتصميم نموذج صندوق الوسيلة التعليمية باستخدام تطبيق Canva، مع مراعاة الحجم، والألوان، والصور، والكتابات المناسبة لموضوع تعلّم اللغة العربية. أمّا مقاس الصندوق فهو ٤٧ سم × ٤٧ سم على شكل مربع ب. بعد الانتهاء من التصميم، طُبِعَ تصميم الصندوق باستخدام ورق الملصقات (Sticker)، ثم أُلصِقَ على مادّة الصندوق المصنوعة من الـ (Hard Box) بوصفها الأساس في صناعة صندوق الوسيلة التعليمية.

ج. بعد ذلك، قُصَّ التصميم المطبوع وفق خطوط طيّ الصندوق التي تمّ إعدادها في التصميم.

د. وبعد إلصاق جميع الأجزاء، قامت الباحثة بطيّ جوانب الصندوق حسب خطوط النمط المُعدّة مسبقًا حتّى تشكّل صندوق وسيلة غرفة الهروب التعليمية.

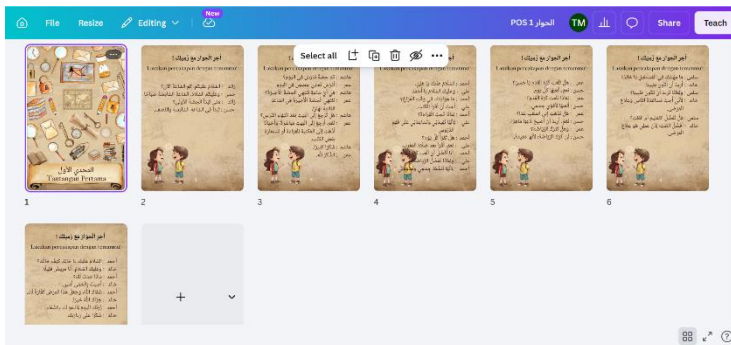
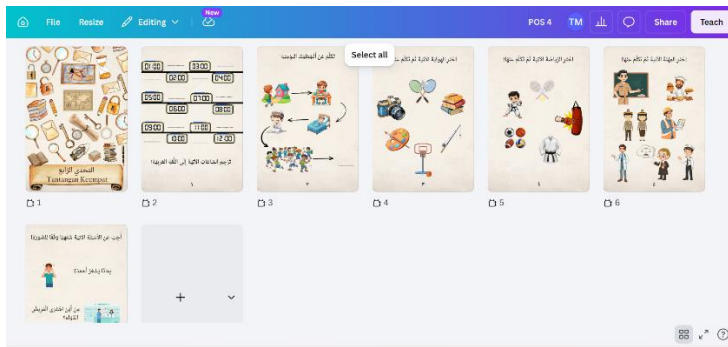
هـ. في المرحلة الأخيرة، تأكّدت الباحثة من أنّ جميع أجزاء الصندوق قد التصقت بصورة جيّدة، وأنّه صالح للاستخدام

بوصفه وعاءً لبطاقات اللعبة، ومظاريف التحدي، وسائر أدوات الوسيلة التعليمية الأخرى.

و. ومن خلال هذه العملية، تمّ إنتاج صندوق وسيلة غرفة الهروب التعليمية بصورة جذابة وعملية، ومناسب للاستخدام في تعليم مهارة الكلام باللغة العربية.

٢) بطاقات وسيلة غرفة الهروب التعليمية

تمّ تصميم الصور بصورة جذابة قدر الإمكان، وبما يتناسب مع احتياجات التعلّم وموضوعاته. وفيما يلي أمثلة للصور الناتجة عن تصميم تقسيم الموادّ والأسئلة، بالإضافة إلى الصور ذات الصلة بالموضوع:



أ. تمَّ تصميمُ البطاقاتِ أولاً باستخدام تطبيقِ Canva، مع مراعاة موضوعِ غرفةِ الهروب، وموادِّ اللغةِ العربيَّة، والصور التوضيحيَّة، والألوانِ الجذَّابةِ المناسبةِ للطلاب.

ب. بعدَ الانتهاءِ من التصميم، طُبِعَتْ جميعُ البطاقاتِ باستخدام ورقِ البطاقاتِ (Card Paper) ليكونَ شكلُ البطاقاتِ أكثرَ متانةً ومقاومةً عندَ استخدامها في اللعبة، ولتصبحَ أكثرَ سُمكًا وغيرَ سهلةِ التلفِ عندَ الاستعمالِ المتكرَّر.

ج. بعدَ ذلك، قُصَّتْ نتائجُ الطباعةِ وفقَ مقاساتِ تصميمِ البطاقاتِ المحدَّدة، حتَّى تكونتْ أنواعٌ متعدِّدةٌ من بطاقاتِ اللعبة.

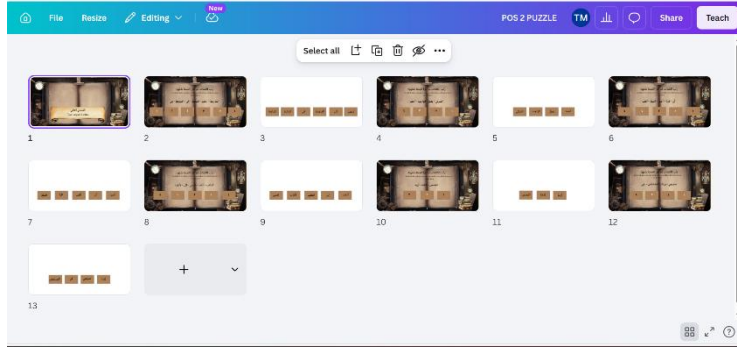
د. تأكَّدتِ الباحثةُ من أنَّ كلَّ بطاقةٍ قد رُتِّبَتْ وفقَ تسلسلِ تحدياتِ اللعبةِ وموادِّ التعلُّم، وذلك لتسهيلِ استخدامها من قِبَلِ الطلابِ أثناء سيرِ النشاط.

هـ. قُصَّ لوحُ الكرتونِ الصلبِ (Hard Board) حسبَ مقاسِ البطاقاتِ باستخدام أداةِ القطعِ (Cutter) بحذرٍ، ليكونَ شكلُ القصِّ مرتبًا ومتوافقًا معَ مقاسِ التصميم.

و. بعدَ الانتهاءِ من إلصاقِ جميعِ البطاقات، أُعيدَ ترتيبُها بحسبِ أنواعِ التحدياتِ وتسلسلِ اللعبة.

ز. ثم وُضِعَتْ جميعُ البطاقاتِ التي تمَّ إعدادُها داخلَ صندوقٍ وسيلةً غرفةِ الهروبِ التعليميَّة، لاستخدامِها في عمليَّةِ تعلُّمِ اللغةِ العربيَّةِ القائمةِ على التعلُّمِ القائمِ على الألعابِ (Game-Based Learning).

٣) الألغاز (Puzzle) في وسيلة غرفة الهروب التعليمية



قامت الباحثة أولاً بتصميم شكل الألغاز (Puzzle) باستخدام تطبيق Canva، مع مراعاة موضوع غرفة الهروب والمواد التعليمية للغة العربية المستخدمة

أ. قامت الباحثة أولاً بتصميم شكل الألغاز (Puzzle) باستخدام تطبيق Canva، مع مراعاة موضوع غرفة الهروب والمواد التعليمية للغة العربية المستخدمة.

ب. صُمِّمَت الألغاز على شكل قطع كلمات أو تراكيب جُمِّلَ باللغة العربية، بحيث يُطلَبُ من الطلاب إعادة ترتيبها لتكوين الإجابة الصحيحة.

ج. بعد الانتهاء من التصميم، طُبِعَت جميع أجزاء الألغاز باستخدام مادة الأكريليك، ليكون الناتج أكثر متانة ومقاومة عند استخدامه في اللعبة.

د. بعد ذلك، قُطِّعَت نتائج طباعة الألغاز وفق الأنماط والمقاسات التي تمَّ تصميمها مسبقاً، حتى أصبحت على شكل عدة قطع منفصلة من الألغاز.

هـ. ثم وُضِعَتْ جميعُ الأَلغازِ داخلَ مظاريِفَ أو أوعِيَةٍ خاصَّةٍ
وفقَ تسلسلٍ لعبَةِ غرفةِ الهروب، وذلك لتسهيل استخدامها
من قِبَلِ المَعْلَمَةِ والطلابِ أثناءَ عمليَّةِ التعلُّم.

د. تحكيمُ المنتج

١. تحكيمُ خبيرِ الموادِّ التعليميةِ

بعدَ الانتهاءِ من تصميمِ وتطويرِ منتجٍ وسيلةِ غرفةِ الهروبِ التعليميةِ
القائمةِ على التعلُّمِ القائمِ على الألعابِ (Game-Based Learning) في
صورتهِ الحقيقيَّةِ، أُجريتْ مرحلةُ التحكيمِ لمعرفةِ مدى صلاحيةِ الوسيلةِ
قَبْلَ استخدامها في عمليَّةِ التعلُّم. وقد تمَّ تحكيمُ المنتجِ من قِبَلِ خبيرةِ
الموادِّ التعليميةِ التي تمتلكُ كفاءةً في مجالِ تعليمِ اللغةِ العربيَّةِ ومهارةِ
الكلام، وهي الدكتورة بينيرسباتي يوريزا الماجستير.

وفي هذا البحث، قدِّمتْ خبيرةُ الموادِّ تقييماً لعدَّةِ جوانب، وهي: جانبُ
الموادِّ، وجانبُ التعلُّم، وجانبُ اللغة. ويهدفُ هذا التقييمُ إلى معرفةِ مدى
ملاءمةِ الموادِّ لأهدافِ التعلُّم، ودقَّةِ استخدامِ اللغة، ومدى توافقِ الوسيلةِ
مع خصائصِ طلابِ المدرسةِ المتوسطةِ الإسلاميَّةِ

أمَّا نتائجُ تحكيمِ خبيرةِ الموادِّ لوسيلةِ غرفةِ الهروبِ التعليميةِ القائمةِ على
التعلُّمِ القائمِ على الألعابِ في تعليمِ اللغةِ العربيَّةِ لتنميةِ مهارةِ الكلام
لدى طلابِ الصفِّ الثامنِ في المدرسةِ المتوسطةِ الإسلاميَّةِ بونغكو تنغاه،
فهي كما يلي:

الجدول ٤.٢ نتيجة الاستبانة من خبير محتوى المادة

الرقم		معايير التقييم	الدرجة

٥	٤	٣	٢	١			
	✓				المواد التعليمية متوافقة مع الكفاءات الأساسية (KI) والكفاءات الفرعية (KD) في تعليم اللغة العربية.	جانب المواد التعليمية	١
	✓				المواد التعليمية متوافقة مع أهداف تعليم مهارة الكلام.		٢
✓					المواد المعروضة واضحة وسهلة الفهم لطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية		٣
✓					المواد المعروضة تُساعد الطلاب على التفاعل والمشاركة الفعالة في التحدث باللغة العربية.		٤
✓					مدى ملائمة المواد التعليمية مع موضوعات التعلم: السّاعة، والهواية، والرياضة، والمهنة، وعيادة المرضى.		٥
	✓				المواد التعليمية مُنظمةً تنظيمًا منهجيًا ومتسلسلاً.		٦
		✓			درجة صعوبة الأسئلة أو الاختبارات مناسبة لقدرات طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية		٧

٨	جانب التعلم	وضوح النصوص أو الحوارات العربية المستخدمة في الوسيلة التعليمية.				✓	
٩		أنشطة الألعاب في وسيلة غرفة الهروب التعليمية تدعم عملية التعلم.				✓	
١٠		وسيلة غرفة الهروب التعليمية قادرة على زيادة دافعية الطلاب للتحديث باللغة العربية.				✓	
١١	الجانب اللغوي	دقة استخدام قواعد اللغة العربية (المفردات والقواعد).				✓	
١٢		اللغة المستخدمة سهلة الفهم بالنسبة إلى الطلاب.				✓	

ومعرفة صحة الإنتاج، استخدمت الباحثة البيانات الكمية برموز

التايل:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum 51}{\sum 60} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

أما الوصف نتائج الاستبانة وتصنيفها، وضعت الباحثة المعيار الآتية:

المعيار	القيمة
جيد جدا	٨١% - ١٠٠%

جيد	٨٠٪ - ٦١٪
مقبول	٦٠٪ - ٤١٪
ناقص	٤٠٪ - ٢١٪
ناقص جدا	٢٠٪ - ٠٪

تمَّ الحصولُ على الدرجة القصوى من خلال عددٍ بنودٍ الاستبانة البالغ ١٢ بنداً مضروباً في أعلى درجة وهي ٥، وبذلك بلغت الدرجة القصوى ٦٠. أمّا الدرجة التي تمَّ الحصولُ عليها بناءً على نتائج تقييم المُحكّم، فقد بلغت ٥٢. وبعدَ حسابها باستخدام معادلة النسبة المئوية، ظهرت النتيجة بنسبة ٨٦,٧٪ ضمن فئة «صالح».

٢. تحكيمُ خبيرِ الوسائل التعليمية.

أسفرت نتائج استبانة تحكيم خبير الوسائل التعليمية عن بياناتٍ كميةٍ استخدمت لمعرفة مستوى صلاحية وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلُّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning)، وذلك من خلال استبانة تتكوّن من ١٠ بنودٍ من العبارات. وقد أُعدت هذه العبارات بناءً على مؤشرات صلاحية الوسائل التعليمية التي تشمل جوانب المظهر، والاستخدام، والتصميم، وفائدة الوسيلة في عملية التعلُّم.

وقد أُجريت عملية تحكيم الوسيلة من قِبَل خبير الوسائل التعليمية الذي يمتلك كفاءةً في مجال الوسائل التعليمية، وهو الدكتور عبد الوهاب رشيدش الماجستير أمّا نتائج تقييم خبير الوسائل لوسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلُّم القائم على الألعاب لتنمية مهارة الكلام

لدى طلابِ المدرسةِ المتوسطةِ الإسلاميةِ بونغكو تنغاه، فيمكنُ الاطّلاعُ عليها في الجدولِ الآتي:

الجدول ٤.٣ نتيجة الاستبانة من خبير محتوى تصميم الوسائل

الرقم		معايير التقييم	الدرجة				
			١	٢	٣	٤	٥
١	جانب التصميم والمظهر	ترتيبُ تصميمِ اللعبةِ مُنظَّمٌ تنظيمًا منهجيًا وسهلُ الفهم.				✓	
٢		مدى ملاءمةِ تخطيطِ مكوّناتِ اللعبةِ (بطاقاتِ الأسئلةِ، والإرشاداتِ، وغيرها).				✓	
٣		النصوصُ أو الكتاباتُ الموجودةُ على بطاقاتِ اللعبةِ واضحةٌ وسهلةُ القراءةِ.			✓		
٤		مدى ملاءمةِ ألوانِ النصوصِ والصورِ في وسيلةِ اللعبةِ.				✓	
٥		جاذبيّةُ تصميمِ اللعبةِ بما يُسهمُ في زيادةِ دافعيّةِ التعلُّمِ.				✓	
٦	جانب المحتوى والتعلُّم	مدى ملاءمةِ موادِّ اللغةِ العربيةِ مع أهدافِ التعلُّمِ.				✓	

✓				مدى ملائمة اللعبة مع مفهوم التعلم القائم على الألعاب (Game Based Learning) في عملية التعلم.	٧
✓				وضوح التعليمات أو قواعد لعبة غرفة الهروب.	٨ جانب الاستخدام والتطبيق
✓				جودة مواد الوسيلة التعليمية (البطاقات، ولوحة اللعبة، والصندوق، وغيرها) متينة ومرتبطة.	٩
✓				سهولة استخدام الوسيلة من قبل الطلاب أثناء اللعب.	١٠

ولمعرفة صحة الإنتاج، استخدمت الباحثة البيانات الكمية بالرموز

التالي:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum 40}{\sum 50} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

تمَّ الحصولُ على الدرجة القصوى من خلال عدد بنود الاستبانة البالغ ١٠ بنود مضروباً في أعلى درجة وهي ٥، وبذلك بلغت الدرجة القصوى ٥٠. أمّا الدرجة التي تمَّ الحصولُ عليها بناءً على نتائج تقييم المُحكِّم،

فقد بلغت ٤٠. وبعد حسابها باستخدام معادلة النسبة المئوية، ظهرت النتيجة بنسبة ٨٠٪ ضمن فئة «صالح».

٣. تحكيم المعلم

أسفرت نتائج استبانة تقييم معلم اللغة العربية عن بيانات كمية استخدمت لمعرفة مدى صلاحية وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning)، وذلك من خلال استبانة تتكوّن من ١٠ بنود من العبارات. وقد أُعدّت هذه العبارات بناءً على مؤشرات ملائمة الوسيلة التعليمية لعملية التعلم، والتي تشمل جوانب سهولة الاستخدام، ووضوح التعليمات، ومدى مناسبة الوسيلة لمستوى الطلاب، وفائدتها في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب.

وقد أُجريت عملية تقييم الوسيلة من قبل معلم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه. أمّا نتائج تقييم المعلم لوسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب، فيمكن الاطلاع عليها في الجدول الآتي:

الجدول ٤.٤ نتيجة الاستبانة من المعلم

الرقم	معايير التقييم	الدرجة				
		١	٢	٣	٤	٥
١	وسيلة غرفة الهروب التعليمية مناسبة لأهداف تعلم مهارة الكلام					✓

٢	الوسيلة سهلة الاستخدام في عملية التعلم	✓			
٣	تعليمات استخدام الوسيلة واضحة وسهلة الفهم	✓			
٤	الوسيلة قادرة على زيادة نشاط الطلاب	✓			
٥	الوسيلة قادرة على زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب	✓			
٦	العبة مناسبة لخصائص طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية	✓			
٧	المادة الموجودة في الوسيلة مناسبة لقدرات الطلاب	✓			
٨	تساعد الوسيلة الطلاب على الجرأة في التحدث باللغة العربية	✓			
٩	تدعم الوسيلة التعلم الجماعي	✓			
١٠	الوسيلة صالحة للاستخدام في تعليم اللغة العربية	✓			

ولمعرفة صحة الإنتاج، استخدمت الباحثة البيانات الكمية بالرموز

التالي:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum 44}{\sum 50} \times 100\%$$

$$P = ٨٨\%$$

حصلت وسيلةُ غرفةِ الهروبِ التعليميةِ على نسبةٍ صلاحيةٍ بلغت ٨٨٪، وهي تقعُ ضمنَ مستوى «صالح»، ممّا يدلُّ على أنّ الوسيلةَ صالحةٌ للاستخدامِ في عمليّةِ تعلُّمِ اللغةِ العربيّةِ دونَ الحاجةِ إلى مراجعةٍ كبيرةٍ.

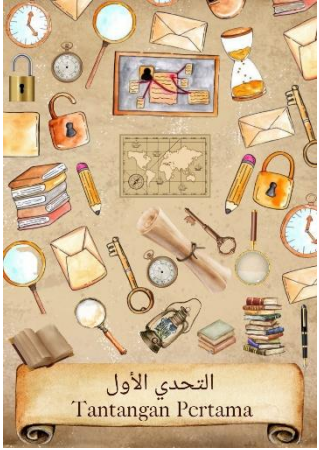
هـ. مراجعةُ المنتجِ

بناءً على نتائجِ التحكيمِ من قِبَلِ خبيرةِ الموادِّ التعليميةِ، فقد حصلتِ الوسيلةُ على نسبةٍ ٨٥٪، مع تقديم بعضِ الملاحظاتِ والاقتراحاتِ، وهي ضرورةُ مراعاةِ مستوى الصعوبةِ في كلّ تحدٍّ بحيثُ يكونُ متدرّجاً من السهلِ إلى المتوسطِ ثم الصعبِ.

أمّا نتائجُ التحكيمِ من قِبَلِ خبيرِ الوسائلِ التعليميةِ، فقد حصلتِ الوسيلةُ على نسبةٍ ٨٠٪، مع تقديم اقتراحٍ يتمثّلُ في ضرورةِ استخدامِ ألوانٍ متباينةٍ وواضحةٍ لتكونَ الوسيلةُ أكثرَ جاذبيّةً.

أمّا نتائجُ التعديلاتِ فتظهرُ في الجدولِ الآتي:

الجدول ٤.٥ تصحيح المنتج التطوير من الخبير

شكلُ التعديل	قبلَ التعديل	بعدَ التعديل
ما زالت وسيلةً غرفة الهروب التعليمية تحتوي على مستوياتٍ تحدِّ غير مرتَّبةٍ ترتيبًا تدرجيًّا وفق درجة الصعوبة.	  	  

--	--	--

و. تجربة المنتج

في مرحلة تجربة المنتج، جرى تطبيق وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) على فصل دراسي صغير قبل تطبيقها في الفصل الرئيس للبحث. وقد أُجريت هذه التجربة لمعرفة مدى صلاحية استخدام الوسيلة، وتنفيذ عملية التعلم، وكذلك التعرف إلى الاستجابات الأولية للطلاب تجاه الوسيلة المطوّرة قبل تطبيقها في الفصل الحقيقي للبحث.

وشملت عملية تجربة المنتج عددًا من الطلاب الذين قُسموا إلى عدّة مجموعات صغيرة للعب باستخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية بصورة مباشرة. وفي أثناء التنفيذ، طُلب من الطلاب حل مجموعة من التحديات التي تمثلت في الألغاز (Puzzle)، وبطاقات المفردات، والصور، وتحديات التحدث (Speaking Challenge) المرتبطة بمهارة الكلام. وخلال سير النشاط، بدأ الطلاب متحمسين ونشطين في التعاون داخل مجموعاتهم لإتمام كل تحدٍ من تحديات اللعبة.

ز. مراجعة المنتج

المراجعة بعد التجربة الأولى في الفصل الصغير. وفي هذه المرحلة لم تكن هناك أيّ مراجعات أو تحسينات إضافية. أمّا محتوى الاستبانة والملاحظات الواردة فيها، فقد أظهرت استجابات إيجابية واهتمامًا كبيرًا تجاه وسيلة غرفة الهروب التعليمية. ولذلك، أصبحت الوسيلة جاهزة تمامًا لتجربة الاستخدام على المجموعة المتوسطة.

ح. التجربة الميدانية للاستخدام

أُجريت تجربة الاستخدام في الفصل الكبير لتطبيق وسيلة غرفة الهروب التعليمية خلال ثمانية لقاءات، وذلك في تواريخ ١، ٢، ٨، ٩، ١٥، ١٦، ٢٢، و٢٣ أبريل ٢٠٢٦م في الصف الثامن (ج)، بمشاركة ٨ طلاب تمّ التنسيق معهم مسبقاً. وقد نُفذت أنشطة تجربة استخدام الوسيلة بناءً على المواد التعليمية التي أُعدت في الوحدة التعليمية والمواد الدراسية للغة العربية خلال عدّة لقاءات. وفي هذه المرحلة، ركّز التعلّم على موادّ مهارة الكلام باستخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) وفي كلّ لقاء، قُسّم الطلاب إلى عدّة مجموعات، وحصلت كلّ مجموعة على تحديات وموادّ مختلفة وفق مسار اللعبة الذي تمّ تصميمه مسبقاً.

ومن خلال تجربة الاستخدام هذه، شارك الطلاب بصورة فعّالة في إنجاز مختلف أنشطة اللعبة، مثل ترتيب المفردات، وفهم الإرشادات، وإجراء الحوارات البسيطة، وإنجاز تحديات التحدّث باستخدام اللغة العربية. وإضافةً إلى هدف تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب، صُمّمت هذه الأنشطة أيضاً لتدريب الطلاب على التعاون، والنشاط، وتعزيز الثقة بالنفس أثناء عملية التعلّم.

ط. المراجعة النهائية للمنتج

المراجعة النهائية، حيثُ أظهرت التقييمات التي تمّ الحصول عليها في مرحلة التجربة على النطاق الكبير بمشاركة ٢٢ طالباً في استخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية نتائج مرتفعة، بمتوسط نسبة بلغ ٩٠٪، ممّا يدلُّ على أنّ هذه الوسيلة لا تحتاج إلى أيّ مراجعات إضافية، لأنّها قد اعتُبرت صالحةً وفعّالةً للاستخدام. ويعكس ذلك أنّ وسيلة التعلّم قد حقّقت معايير الصلاحية

المتنازة من حيث المحتوى، والمظهر، والجاذبية، ولذلك يمكن الاستنتاج أن وسيلة غرفة الهروب التعليمية هذه تُعدّ جيّدة جدًّا، ولا تحتاج إلى أيّ تعديلات أخرى في المستقبل.

المبحث الثاني: فعالية وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب.

أ. تُعرض بيانات درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الجدول الآتي: تُعرف فعالية وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب من خلال نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي التي تمّ تحليلها باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي واختبار ويلكوكسون للرتب الموقّعة (Wilcoxon Signed Rank Test). وقد استُخدم اختبار ويلكوكسون لأنّ إحدى بيانات البحث لم تكن موزّعة توزيعًا طبيعيًا بناءً على نتائج اختبار شابيرو-ويلك (Shapiro-Wilk). وقد أُجري اختبار الفعالية لمعرفة تأثير استخدام الوسيلة في تحسين مهارة الكلام لدى طلاب الصف الثامن (ج) في المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه.

الجدول ٤.٦ نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للطلاب

الرقم	اسم التلميذ	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي
١	التلميذ ١	٦٥	٩٠
٢	التلميذ ٢	٧٠	٩٠
٣	التلميذ ٣	٥٥	٦٥

٤	التلميذ ٤	٤٥	٦٥
٥	التلميذ ٥	٦٠	٨٥
٦	التلميذ ٦	٤٠	٧٠
٧	التلميذ ٧	٤٠	٧٠
٨	التلميذ ٨	٥٠	٧٥
٩	التلميذ ٩	٥٥	٧٥
١٠	التلميذ ١٠	٤٥	٦٠
١١	التلميذ ١١	٤٥	٧٠
١٢	التلميذ ١٢	٥٠	٨٠
١٣	التلميذ ١٣	٦٠	٨٠
١٤	التلميذ ١٤	٤٠	٦٠
١٥	التلميذ ١٥	٦٠	٨٠
١٦	التلميذ ١٦	٧٠	٨٠
١٧	التلميذ ١٧	٧٥	٩٠
١٨	التلميذ ١٨	٤٥	٦٥
١٩	التلميذ ١٩	٤٥	٧٠
٢٠	التلميذ ٢٠	٥٥	٧٥
٢١	التلميذ ٢١	٧٥	٩٠
٢٢	التلميذ ٢٢	٤٠	٦٥
مجموع الدرجات		١,١٨٥	١,٦٥٠
الدرجة القصوى		٢,٢٠٠	٢,٢٠٠

على ما ورد في الجدول السابق، يتبيّن أنّ درجات الاختبار البعدي لدى الطلاب قد شهدت تحسّناً مقارنةً بدرجات الاختبار القبلي، حيث بلغ مجموع درجات الاختبار القبلي ١,١٨٥، في حين بلغ مجموع درجات

الاختبار البعدي ١,٦٥٠ بعد استخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) ولمعرفة متوسط درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، استخدم قانون المتوسط الحسابي (Mean) كما يلي:

١. متوسط درجات الاختبار القبلي:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{١.١٨٥}{٢٢} = ٥٣,٨$$

٢. متوسط درجات الاختبار البعدي:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{١.٦٥٠}{٢٢} = ٧٥$$

بناءً على نتائج حساب متوسط درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، تبين أنّ متوسط درجات الاختبار البعدي أعلى من متوسط درجات الاختبار القبلي، حيث بلغ متوسط درجات الاختبار القبلي ٥٣,٨، بينما بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي ٧٥. ويُظهر ذلك أنّ استخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) يُسهم في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب.

ب. اختبار التوزيع الطبيعي.

أجري اختبار التوزيع الطبيعي لمعرفة ما إذا كانت بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي تتبع التوزيع الطبيعي أم لا. وفي هذا البحث، تم إجراء

اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام تطبيق SPSS من خلال اختبار شايفرو-ويلك (Shapiro-Wilk) ، وذلك لأن عدد العينة أقل من ٥٠ طالبًا.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.١٨٦	٢٢	.٠٤٦	.٩٠٦	٢٢	.٠٤٠
Posttest	.١٤٨	٢٢	.٢٠٠*	.٩٢٣	٢٢	.٠٨٧

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

ج. اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon)

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-٤,١٤٢ ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,٠٠١

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

بناءً على نتائج اختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة (Wilcoxon Signed Rank Test)، تبين أن قيمة الدلالة الإحصائية (Asymp. Sig. (2-tailed) بلغت أقل من ٠,٠٠١. وبما أن قيمة الدلالة أقل من ٠,٠٠٥، فإن الفرضية البديلة (H_a) تُقبل ويتم رفض الفرضية الصفرية (H₀) وبذلك يتبين أن وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning)

فعالة في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه.

بناءً على نتائج تحليل الاختبار القبلي والاختبار البعدي، تبين أن متوسط درجات الطلاب قد شهد ارتفاعاً بعد استخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب. (Game-Based Learning) إضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج اختبار ويلكوكسون للرتب الموقعة (Wilcoxon Signed Rank) وجود تأثير دال إحصائي على مهارة الكلام لدى الطلاب. وبناءً على ذلك، فإن الوسيلة المطورة تُعدُّ فعالة ومناسبة للاستخدام في تعليم مهارة الكلام.

الفصل الخامس

مناقشة نتائج البحث

المبحث الأول: عملية تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) لتنمية مهارة الكلام لدى الطلاب

تمّ تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) بناءً على المشكلات التي وُجدت في المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه، خصوصاً في تعليم مهارة الكلام. وبناءً على نتائج الملاحظة والمقابلة، تبين أنّ مستوى مهارة التحدّث لدى الطلاب ما يزال منخفضاً، حيث يواجه الطلاب صعوبة في حفظ المفردات، وقلة الثقة عند التحدّث باللغة العربية، ويميلون إلى السلبية أثناء عملية التعلم. إضافةً إلى ذلك، فإنّ استخدام الوسائل التعليمية في الصفّ ما يزال محدوداً، ممّا يجعل الطلاب يشعرون بالملل وقلة الحماس في تعلّم اللغة العربية.

وتُشير هذه المشكلات إلى أنّ تعليم مهارة الكلام يحتاج إلى وسيلة تعليمية أكثر جاذبيّة وتفاعليّة، وتُتيح مشاركة الطلاب بشكلٍ فعّال في عمليّة التعلّم^{٣٧}. ولذلك، قامت الباحثة بتطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب كحلٍ يهدف إلى تحسين مهارة الكلام لدى الطلاب.

وقد تمّ اختيار وسيلة غرفة الهروب التعليمية بناءً على خصائص طلاب المدرسة المتوسطة الذين يميلون إلى التعلم القائم على الألعاب. كما تمّ اختيار مفهوم التعلم القائم على الألعاب لأنّه يُسهّم في خلق بيئة تعلّم ممتعة تُقلّل من شعور الطلاب بالضغط أثناء تعلّم اللغة العربية، بالإضافة إلى أنّه يُعزّز الدافعيّة، والعمل الجماعيّ، والمشاركة النشطة خلال عمليّة التعلّم.

شعيب، مرجع المعلم في طرائق تدريس اللغة العربية في المراحل الابتدائية والمتوسطة والثانوية. ٣٧

وقد صُمِّمَتْ وسيلةُ غرفةِ الهروبِ التعليميةِ باستخدامِ تطبيقِ Canva مع مراعاةِ الجوانبِ البصريَّةِ، والألوانِ، وتناسقِ العناصرِ، وملاءمةِ المحتوى التعليمي. كما تمَّ استخدامُ ألوانٍ جذَّابةٍ وتصميمِ البطاقاتِ بطريقةٍ تُساعدُ على جذبِ انتباهِ الطلابِ وزيادةِ تركيزهم أثناءَ التعلُّم. وتتكوَّنُ الوسيلةُ من بطاقاتِ الأسئلة، والتعليمات، والتحدّيات، وعددٍ من المكوّناتِ الداعمةِ الأخرى التي تمَّ تنظيمُها في شكلٍ لعبةٍ جماعيَّة.

في أثناءِ التنفيذ، قُسِّمَ الطلابُ إلى عدَّةِ مجموعاتٍ وطُلبَ منهم حلُّ التحدّياتِ الموجودةِ في وسيلةِ غرفةِ الهروبِ التعليمية. وكان على كلّ مجموعةٍ أن تتعاونَ للإجابة عن الأسئلة، وفهمِ المادة، وممارسةِ التحدّثِ باستخدامِ اللغةِ العربيَّة. وقد جعلتُ هذه الأنشطةُ الطلابَ أكثرَ تفاعلاً في التواصلِ والتدربِ على التحدّثِ بشكلٍ مباشرٍ مع زملائهم داخلَ المجموعة.

وبناءً على نتائجِ تحكيمِ خبيرةِ الموادِّ وخبيرِ الوسائلِ التعليمية، حصلتُ وسيلةُ غرفةِ الهروبِ التعليميةِ على فئةِ «صالحةٍ للاستخدام» في عمليَّةِ التعلُّم. ويُشيرُ ذلك إلى أنَّ الوسيلةَ المطوّرةَ قد توافقتْ مع أهدافِ التعلُّم، وخصائصِ الطلاب، ومحتوى مهارةِ الكلام. كما أُشيرَ إلى أنَّ الوسيلةَ تمتلكُ مظهرًا جذّابًا، وتعليماتٍ واضحةً، وتُسهِّمُ في مساعدةِ الطلابِ على فهمِ الموادِّ التعليميةِ بسهولةٍ أكبر.

وفي مرحلةِ تجربةِ المنتج، بدا الطلابُ أكثرَ حماسًا ونشاطًا مقارنةً بعمليَّةِ التعلُّمِ السابقة. كما أظهرُوا اهتمامًا واضحًا بمفهومِ اللعبِ المستخدمِ في وسيلةِ غرفةِ الهروبِ التعليمية. وخلالَ سيرِ التعلُّم، أصبحَ الطلابُ أكثرَ جرأةً في التحدّثِ باللغةِ العربيَّة، وأكثرَ مشاركةً في النقاشاتِ الجماعيَّة، وأكثرَ ثقةً عندَ تقديمِ الإجاباتِ أمامَ الفصل.

وتُشيرُ هذه النتائجُ إلى أنَّ استخدامَ وسيلةِ غرفةِ الهروبِ التعليميةِ القائمةِ على التعلُّمِ القائمِ على الألعابِ (Game-Based Learning) قادرٌ على خلقِ بيئةٍ تعلُّمٍ ممتعةٍ وتفاعليَّة. وبناءً على ذلك، فإنَّ عمليَّةَ تطويرِ الوسيلةِ التي تمَّ تنفيذُها وفقَ مراحلِ نموذجِ

بورغ وغال (Borg and Gall) قد نجحت في إنتاج وسيلة تعليمية مناسبة لاحتياجات الطلاب في تعليم مهارة الكلام.

تتوافق نتائج هذا البحث مع نظرية التعلم القائم على الألعاب *Game-Based Learning* التي طرحها جيمس بول جي (James Paul Gee)، والتي تُشير إلى أنّ التعلم من خلال الألعاب يمكن أن يُساعد الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطاً، وأن يزيد من دافعيتهم، ويُنمّي مهارات التواصل والتفكير لديهم أثناء عملية التعلم. ومن خلال وسيلة غرفة الهروب التعليمية (Educational Escape Room)، أصبح الطلاب أكثر نشاطاً في المناقشة، والتعاون، والتدريب على التحدث باللغة العربية بشكل مباشر مع زملائهم في المجموعة^{٣٨}.

إضافةً إلى ذلك، تتوافق نتائج هذا البحث أيضاً مع النظرية البنائية التي قدّمها ليف فيغوتسكي (Lev Vygotsky)، والتي تؤكد أنّ التعلم يكون أكثر فاعليةً من خلال التفاعل الاجتماعي والعمل الجماعي. ويتضح ذلك في أنشطة التحديات والمناقشات داخل لعبة غرفة الهروب التعليمية، حيث يُسهم التعاون بين الطلاب في تحسين مهارة الكلام لديهم^{٣٩}.

وعلاوةً على ذلك، فإنّ نتائج هذا البحث تنسجم أيضاً مع نظرية الدافعية للتعلم التي قدّمها جون كيلر (John Keller) من خلال نموذج ARCS، الذي يوضح أنّ استخدام الأنشطة الجذابة والممتعة يمكن أن يزيد من الانتباه، والثقة بالنفس، ودافعية التعلم لدى

^{٣٨} Serious Games and Carlos Vaz De Carvalho, "Game-Based Learning, Gamification in Education and Serious Games," *Computers*, ٢٠٢٢, ١-٤, <https://doi.org/36>. <https://doi.org/10.3390/computers1103036> Received:

^{٣٩} Agnes Fibriana Kurniawati, "A Library Study Of Collaborative Learning Based On Constructivism To Improve Critical Thinking Skills In Elementary School" ١, no. ٢ (٢٠٢٤): ١١٥-١٨, <https://doi.org/https://doi.org/10.37676/mi>.

الطلاب. وقد جعلت وسيلة غرفة الهروب التعليمية الطلاب أكثر حماساً وجرأة في استخدام اللغة العربية أثناء عملية التعلم^{٤٠}.

المبحث الثاني: فعالية وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب.

تُعرفُ فعالية وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) من خلال نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه. وبناءً على نتائج البحث، تبين أن متوسط درجات الاختبار القبلي بلغ ٥٣,٨، بينما بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي ٧٥. وتشير هذه النتائج إلى وجود تحسن في قدرة الطلاب على التحدث بعد استخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية في عملية التعلم.

ويُظهر هذا التحسن أن الوسيلة التعليمية قادرة على مساعدة الطلاب في فهم المواد بشكل أفضل. فقبل استخدام الوسيلة، كان الطلاب يميلون إلى قلة النشاط ويواجهون صعوبة في التحدث باللغة العربية. أما بعد استخدامها، فقد أصبحوا أكثر نشاطاً وحماساً، وأكثر جرأة في التحدث أثناء عملية التعلم.

وقد حدث هذا التحسن في مهارة الكلام لأن وسيلة غرفة الهروب التعليمية تُشرك الطلاب بشكل مباشر في أنشطة التعلم. إذ لا يقتصر دور الطلاب على الاستماع لشرح المعلمة، بل يشاركون في أنشطة جماعية تتطلب النقاش، وحل الأسئلة، وممارسة التحدث باللغة العربية. وهذه الأنشطة تُتيح للطلاب استخدام اللغة العربية بشكل متكرر خلال التعلم، مما يساهم في تحسين مهارة الكلام لديهم.

^{٤٠} Mohammad Taufiq et al., "Integration of the ARCS Motivational Model in Digital Game-Based Learning for Sustaining Student Engagement in Communication" ٣٥٣٨, no. ٥ (٢٠٢٤): ٨٥-٩٣, <https://doi.org/https://doi.org/10.11707/sa9ded72>.

إضافةً إلى ذلك، فإنَّ استخدامَ مفهومِ التعلُّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) يُسهم في إحداثِ أثرٍ إيجابيٍّ على دافعيةِ التعلُّم لدى الطلاب. إذ إنَّ تقديمَ عمليةِ التعلُّم في صورةِ ألعابٍ يجعلُ الطلابَ أكثرَ استرخاءً وأقلَّ عرضةً للملل، كما يجعلُ بيئةَ التعلُّم أكثرَ متعةً، ممَّا يزيدُ من تفاعلهم ومشاركتهم في الأنشطة التعليمية من بداية الحصة إلى نهايتها.

وبناءً على نتائج اختبارِ التوزيع الطبيعيِّ باستخدام اختبارِ شايبرو-ويلك (Shapiro-Wilk)، تبينَ أنَّ قيمةَ الدلالة الإحصائية للاختبار القبليِّ بلغت ٠,٠٤٠، بينما بلغت للاختبار البعديِّ ٠,٠٨٧. وبما أنَّ إحدى قيم الدلالة أقلُّ من ٠,٠٥، فإنَّ البيانات تُعدُّ غيرَ موزَّعةٍ توزيعاً طبيعياً. ولذلك، تمَّ الاستمرارُ في اختبارِ الفرضيات باستخدام اختبارِ ويلكوكسون للرتب الموقَّعة (Wilcoxon Signed Rank Test).

أظهرت نتائج اختبارِ ويلكوكسون للرتب الموقَّعة (Wilcoxon Signed Rank Test) أنَّ قيمةَ الدلالة الإحصائية (Asymp. Sig. (2-tailed) بلغت أقلَّ من ٠,٠٠١. وهذه القيمة أقلُّ من ٠,٠٥، ممَّا يدلُّ على وجودِ تأثيرٍ دالٍّ إحصائياً بين نتائج الاختبار القبليِّ والاختبار البعديِّ لدى الطلاب. وبناءً على ذلك، فإنَّ وسيلةَ غرفةِ الهروب التعليمية القائمة على التعلُّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) تُعدُّ فعَّالةً في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية بونغكو تنغاه.

وتتوافق نتائج هذا البحث مع نظرية التعلُّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) التي تُشيرُ إلى أنَّ التعلُّم القائم على الألعاب قادرٌ على زيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم ونشاطهم في عملية التعلُّم. ومن خلال وسيلة غرفة الهروب التعليمية، أصبح الطلاب أكثرَ تفاعلاً في النقاش، والتعاون، وممارسة التحدُّث باللغة العربية بشكلٍ مباشرٍ مع زملائهم داخل المجموعات.

إضافةً إلى ذلك، تتوافق نتائج هذا البحث أيضاً مع عددٍ من الدراسات السابقة التي أظهرت أنّ استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب يُسهم في تحسين نتائج التعلّم ومهارة التحدّث لدى الطلاب. فالتعلّم القائم على التفاعل والمتعة يجعل الطلاب أكثر قدرةً على فهم المادة التعليمية، وأكثر ثقةً عند استخدام اللغة العربيّة في الأنشطة الصقيّة.

كما تميّز وسيلة غرفة الهروب التعليمية بعدّة مزايا، من أبرزها: زيادة دافعيّة التعلّم لدى الطلاب، وخلق بيئة تعلّم ممتعة وتفاعليّة، وتعزيز العمل الجماعيّ، وتنمية شجاعة الطلاب في التحدّث باللغة العربيّة. ومع ذلك، فإنّ لهذه الوسيلة بعض الجوانب السلبية، مثل الحاجة إلى وقت كافٍ في الإعداد، والحاجة إلى إدارة صقيّة جيّدة لضمان سير عملية التعلّم بشكلٍ منظم.

وبناءً على مجمل نتائج هذا البحث، يمكن الاستنتاج بأنّ وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلّم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) فعّالة في تعليم مهارة الكلام، وتُسهم في تحسين مهارة التحدّث لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلاميّة بونغكو تنغاه.

الفصل السادس

الختام

أ. ملخص نتائج البحث

بناءً على نتائج البحث ومناقشته حول تطبيق وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب، يمكن استنتاج ما يلي:

١. أولاً، تم تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب في هذا البحث باستخدام نموذج بورغ وغال. وقد شملت مراحل التطوير تحليل الاحتياجات من خلال الملاحظة والمقابلة، ثم تصميم المنتج، وتحكيمة من قبل خبير المادة وخبير الوسائل، ثم تعديله وتجريبه على المجموعة الصغيرة فالمجموعة الكبيرة. وأظهرت نتائج التحكيم أن نسبة الصلاحية بلغت ٨٥٪ من خبير المادة و ٨٠٪ من خبير الوسائل، ولذلك عُدت الوسيلة صالحة للاستخدام في تعليم مهارة الكلام.

٢. ثانياً، أثبتت وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على التعلم القائم على الألعاب فعاليتها في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب. ويتضح ذلك من ارتفاع متوسط درجات الطلاب من ٥٣,٨ في الاختبار القبلي إلى ٧٥ في الاختبار البعدي. كما أظهرت نتائج اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon Signed Rank Test) أن قيمة الدلالة الإحصائية (Asymp. Sig. ٢-tailed) أقل من ٠,٠٠١. وبما أنها أقل من ٠,٠٥، فإن الفرضية البديلة (H_a) مقبولة والفرضية الصفرية

(H₀) مرفوضة. وبذلك ثبتت فعالية الوسيلة في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية ببونغكو تنغاه.

ب. التوصيات

بناءً على نتائج البحث التي تمّ التوصل إليها، قدّمت الباحثة عدّة توصيات على النحو الآتي:

١. التوصيات للمؤسسة التعليمية (المدرسة)

توصي الباحثة بأن تقوم المؤسسة التعليمية بدعم الابتكار في عملية التعلم، خاصة الذي يعتمد على الأساليب الإبداعية والتكنولوجيا أو التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning) كما يُنصح بأن توفر المدرسة المرافق الداعمة لنجاح عملية التعلم، بما يُسهّم في جعلها أكثر فاعليّة ومنتعة للطلاب.

٢. التوصيات للمعلّمين

توصي الباحثة بأن يعمل المعلّمون على تنويع أساليب التعلم وعدم الاكتفاء بطريقة المحاضرة فقط، بل استخدام أساليب أكثر ابتكاراً. ويُعدّ استخدام وسيلة غرفة الهروب التعليمية خياراً مناسباً لتحسين مهارة الكلام لدى الطلاب. كما ينبغي على المعلّمين زيادة التوجيه والدعم للطلاب لتعزيز ثقتهم بأنفسهم في استخدام اللغة العربية في الحوار اليومي.

٣. التوصيات للباحثين المستقبليين

توصي الباحثة الباحثين المستقبليين بأن يقوموا بتطوير هذا البحث ليشمل نطاقاً أوسع من حيث عدد العينة، ومرحلة التعليم، وتنوع الموادّ الدراسية. كما يمكن للبحوث القادمة أن تجمع بين وسيلة غرفة

المهروب التعليمية ووسائل أو أساليب تعليمية أخرى، بهدف الحصول على نتائج أكثر تنوعاً وفعالية.

قائمة المصادر و المراجع

- Arabic Language Learning Speaking Skills : The Analysis of Students ' Creative
إسماعيل, د. بليغ حمدي. *استراتيجيات تدريس اللغة العربية أطر نظرية وتطبيقات عملية*. الأولى. عمان: عمان شارع الملك حسين بناية الشركة المتحدة للتأمين, ٢٠١١.
- الموسى, الدكتور نهاد. *الأساليب مناهج ونماذج في تعليم اللغة العربية*. الطبعة الع. عمان - الاردن: غزة الرمال الجنوبي قرب جامعة الأزهر, ٢٠٠٣.
- زين, آتنا خير العطية. "تطوير موديل تعليم الكلام على أساس المدخل السياقي في فرقة اللغة بمعهد الأمانة الكونتوري." جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٥. <http://etheses.uin-malang.ac.id/٢٣٠١٠٤٢١٠٠٢١/١/٧٦٢٣٢.pdf>.
- شعيب, الدكتور حسيب عبد الحليم. *مرجع المعلم في طرائق تدريس اللغة العربية في المراحل الابتدائية والمتوسطة والثانوية*. الأولى. بيروت: دار الكتب العلمية - بيروت, ٢٠١٥.
- فوترا, محمد فاتح بوديمان. "تطوير الوسيلة التعليمية فيديو الرسوم المتحركة من كتاب 'في رحاب الحمراء' لتعليم مهارة الكلام بمعهد الحمراء الإسلامي مالانج." جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٤. <http://etheses.uin-malang.ac.id/٢٢٠١٠٤٢١٠١١/٢/٦٩٢١٩.pdf>.
- Communicative (Approach) نورالفضيلة. "تطوير وحدة تعليم مهارة الكلام على أساس المدخل التواصل في فصل تخصص اللغة العربية في مدرسة بني خازن كارانجسونو الثانوية الإسلامية بانجسل ساري جمبر جاوة الشرقية." جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج, ٢٠٢٥.
- Amirotun Nasikha, Syamsyuddin Ali, Nuroh Aisyah. "Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas." *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* ٨, no. ١ (٢٠٢٥): ٢٤-٣٣. <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٢٤٢٥٦/jale.v٨i١,٥٨٦٣>.
- Andini Mawaddah, Zulaeha, Ainy Khairun Nisa. "Penggunaan Metode Hiwar Dalam Pembelajaran Maharah Kalam Santriwati Pondok Pesantren Modern Al-Syaikh Abdul Wahid Putri" ٣, no. ١ (٢٠٢٥): ٢٩-٤١. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/FUSHA/article/view/١١٣١٨>.
- Azizah Fiqriah, Yustia Suntari, Chrisnaji Banindra Yudha. "Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal Research and Education Studies* ٦, no. ٣ (٢٠٢٥): ٢٣٠-٢٣٨. <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٥١١٧٨/invention.v٦i١,٢٤٦٦>.
- Botturi, Luca, and Masiar Babazadeh. "Designing Educational Escape Rooms : Validating the Star Model State of the Art" ٧, no. ٣ (٢٠٢٠): ٤١-٥٧. <https://doi.org/https://doi.org/١٠,١٧٠٨٣/ijsg.v٧i٣,٣٦٧>.
- Chintya Hilyatun Nisa', Kholil Puspitasari, Masnida. "Inisiatif Super Student : Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MA." *Journal of Student Engagement* ٠٤ (٢٠٢٥): ٥٤-٦٧. <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٥٥٣٥٢/santri.v٤i١,١٢٧٤>.
- Devasia, Nisha, Runhua Zhao, and Jin Ha Lee. *Does the Story Matter ? Applying*

Narrative Theory to an Educational Misinformation Escape Room Game. CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25), April 26-May 1, 2025, Yokohama, Japan. Vol. 1. Association for Computing Machinery, n.d. <https://doi.org/10.1145/3706098.3713131>.

Farhan, Muhammad, Munirul Abidin, and Ilhamatur Rosyidah. "Pengaruh Game Based Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SMA Muhammadiyah 1 Malang." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)* 12, no. 1 (2020): 1118–20. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/970/898>.

Fotaris, Panagiotis. "Education Sciences Room Educ^: A Framework for Creating Educational Escape Rooms Based on Design Thinking Principles," 2022.

Fotaris, Panagiotis, and Theodoros Mastoras. "Room Educ^: A Conceptual Framework for Designing Educational Escape Rooms," 2022, 693–701. <https://papers.academic-conferences.org/index.php/ecgbl/article/view/861/448>.

Games, Serious, and Carlos Vaz De Carvalho. "Game-Based Learning, Gamification in Education and Serious Games." *Computers*, 2022, 1–4. <https://doi.org/36>. <https://doi.org/10.3390/computers1103036> Received:

Glavaš, Amanda. "A Socio-Constructivist Conceptual and Design Framework for Educational Escape Room Games." *Education Sciences*, 2022. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci1103036>.

Habib, Moh Tohiri, Alvina Putri, Prima Sari, and Nurul Amini. "Al- Ta ' Rib Phonological and Grammatical Errors in Arabic Speaking Skills: Insights from Female Banjar Learners of Islamic Boarding School." *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab* 13, no. 1 (2020): 140–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.23971/altarib.v13i1.9844> Phonological.

K.N. Halizah, P.K. Sari, H. Salsabiila. "Penerapan Digital Escape Room Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Membaca Siswa Kelas 3 Sekolah." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 9, no. 2 (2020): 211–26. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i2.5660.

Kurniawati, Agnes Fibriana. "A Library Study Of Collaborative Learning Based On Constructivism To Improve Critical Thinking Skills In Elementary School" 1, no. 2 (2024): 110–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.37777/mi>.

Mida, Azzaria, Mustika Dewi, Tulus Musthofa, and Abdul Rauf. "Analysis of Phonetic Errors in Learning Arabic Through Social Media Tiktok" 14, no. 1 (2023): 51–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.30891/sa.v14i1.4002>.

Nugrananda Janattaka, Aditya Pringga Satria. "Pelatihan Pembuatan Game Digital Escape Room Di SDN 1 Kaliwungu Kabupaten Tulungagung." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif* 2 (2024): 273–77. <https://geloraciptanusantara.org/jurnal/index.php/JPKMBI/article/view/266/179>.

Nur, Hilwa Wafin, Syaiful Mustofa, Usfiyatur Rusuly, Universitas Islam, Negeri

- Maulana, and Malik Ibrahim. "Implementasi Metode Role-Play Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Di Sekolah Islam" ٦, no. ٤ (٢٠٢٤): ١٦٥٦-٦٦. <https://doi.org/١٠,٤٧٤٧٦/reslaj.v٦i٤,٧٧٢>.
- Pitt, Michael, and Laura Norton. "ESCAPE the Boring Lecture : Tips and Tricks on Building Puzzles for Medical Education Escape Rooms," no. ١ (٢٠٢٣). <https://doi.org/١٠,١١٧٧/٢٣٨٢١٢.٥٢٣١٢١١٢.٠.>
- Prananda, Gingga, and Nana Citrawati Lestari , Loso Judijanto, Stavinibelia, Aristanto, Rossa Ramadhona. "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" ٠٩ (٢٠٢٤). <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٢٣٩٦٩/jp.v٩i٤,١٨٦٨٣>.
- Roheti, Rosita Yusup, Robiatul Adawiyah, Haniatur Rosyidah, Risman. "Penerapan Escape Room Edukatif Dalam Pembelajaran SKI Di Kelas V MI Assa'adah Ulujami." *Jurnal Studi Tindakan Edukatif V* ١, no. ٢ (٢٠٢٥): ١٣٠-٢٤. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/view/١٢٨>.
- Saniyyah, Azzah, Al Lastu, Nurul Fatim, and M Abdul Hamid. "Comic Media on Arabic Language Learning Speaking Skills : The Analysis of Students ' Creative Thinking" ٨, no. ٢ (٢٠٢٤): ٤٠٨-٢٤.
- Shinta Nisrina Adiba, Testiana Deni Wijayatiningsih, Erna Setyawati. "Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Procedure Text Pada Siswa Kelas X-١١ SMA Negeri ١١ Semarang." *IJELT: Indonesian Journal of Education, Language, and Technology* ١ (٢٠٢٥): ١٠٥-١٥. <https://ijelt.com/index.php/ijelt/article/view/٣>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan Berbasis AI Research and Development Untuk Bidang: Manajemen, Pendidikan, Sosial, Dan Teknik*. Edited by Ph.d. Dr. Safitri Yosita Ratri, S.Si., M.Pd., M.Ed. Edisi ke ٢. Bandung: ALVABETA, CV., ٢٠٢٥.
- Tang, kuok Ho Daniel. "Student-Centered Approach in Teaching and Learning : What Does It Really Mean ?" *Acta Pedagogia Asiana* ٢, no. ٢ (٢٠٢٣): ٧٢-٨٣. <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٥٣٦٢٣/apga.v٢i٢,٢١٨ Student-centered>.
- Taufiq, Mohammad, Abdul Ghani, Wan Ab, Aziz Wan, and Kamaruzzaman Abdul Manan. "Integration of the ARCS Motivational Model in Digital Game-Based Learning for Sustaining Student Engagement in Communication" ٣٥٣٨, no. ٥ (٢٠٢٤): ٨٥-٩٣. <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٦١٧٠٧/sa٩ded٧٢>.
- Utami, Sri, Irfan Hania, and Yuli Imawan. "Intonation of Interrogative Sentences in Learning Arabic for Mahārat Al - Kalām" ٢٠, no. ١ (٢٠٢٣): ٤٩-٦٠. <https://doi.org/١٠,٢١٠٠٩/almakrifah.٢٠,٠١,٠٤>.
- Vandayo, Thufeyl, and Danial Hilmi. "IMPLEMENTASI PEMANFAATAN MEDIA VISUAL UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA" ٥, no. ٢ (٢٠٢٠): ٢١٧-٢٦. <https://ejournal.kopertais٤.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/download/٣٨٧٣/٣١٢٢>.

- Veldkamp, Alice, Johanna Rebecca, Martijn Heuvelmans Marie-, and Wouter R Van Joolingen. "You Escaped ! How Did You Learn during Gameplay ?," no. February (2022): 1430-58. <https://doi.org/10.1111/bjet.15194>.
- Wei, Jayden, Jie Ang, Shiyang Cai, Yin Ni, and Annie Ng. "Physical and Digital Educational Escape Room for Chemical Education," 2022. <https://doi.org/10.1002/intechopen.100196>.
- Wijaya, Mu, Umar Manshur, and Nurul Latifah. "Implementasi Metode Taqdimul Qishoh Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Di Lembaga Al-Wafiyah Kitab & Bahasa Arab (AWKIBA)," n.d., 220-30. <https://doi.org/https://doi.org/10.30891/muallim.v4i3.3148>.

الملاحق

أ. رسالة إذن البحث



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-4468/Ps/TL.00/11/2025

24 November 2025

Lampiran :-

Perihal : Permohonan Izin Survey / Penelitian Awal

Yth. Bapak / Ibu

Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri Bungku Tengah

Matano, Bungku Tengah, Morowali

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin survey/penelitian awal, untuk mengumpulkan data dan informasi terkait dengan kondisi yang akan menjadi objek penelitian tesis, demi mendukung pengembangan penelitian penulisan tesis yang akan dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : **AZZA AULIA RAHMI DAUD**
NIM : 240104210085
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. Danial Hilmi, M.Pd
2. Dr. Usfiyatur Rusuly, M.Pd.I
Judul Penelitian : تطوير وسيلة غرفة الهروب التعليمية القائمة على الألعاب لتنمية
مهارة الكلام لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية
بيونغكو الوسطى

Demikian surat permohonan izin survey/penelitian awal ini, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Agus Maimun



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : aUDZvUbd

ب. رسالة إتمام البحث



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MOROWALI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI MOROWALI
Alamat : Jalan Tuna. No. 10 kel. Matano Kec. Bungku Tengah Kab. Morowali 94673
Email : mtsn.bungkutengah@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 187 /MTs. 01/22.02.17/PP.00.5/05/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Maida, S.Pd. M.Si

Jabatan : Kepala MTsN Morowali

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Azza Aulia Rahmi Daud

NIM : 240104210085

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir Tesis dengan judul : “ **Pengembangan Media Pembelajaran Escape Room Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Madrasah Tsanawiyah Bungku Tengah**” di MTsN Morowali pada 01-25 April 2026.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bungku, 04 Mei 2026
Kepala Madrasah

Maida, S.Pd. M.Si
NIP. 198004102005012008

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

**“PENGEMBANGAN MEDIA ESCAPE ROOM EDUKATIF BERBASIS GAME
BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN ETERAMPILAN
BERBICARA (MAHARAH AL-KALAM) SISWA MTs BUNGKU TENGAH”**

Nama Validator : Dr. Penny Respati Yurisa, M.Pd.
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Tanggal validasi : 05 Maret 2026

A. PENGANTAR

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada kesesuaian media dengan materi.

B. PETUNJUK PENGISISAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), sangat kurang (SK).
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
3. Komentar dan saran diisi pada kolom yang telah disediakan.

C. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		SB	B	C	K	SK
1.	Materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran bahasa Arab		✓			
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran maharah al-kalam		✓			
3.	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami oleh siswa MTs	✓				
4.	Materi yang disajikan mendukung siswa untuk aktif berbicara dalam bahasa Arab	✓				
5.	Kesesuaian materi dengan tema pembelajaran (الساعة، الهواية، الرياضة، المهنة، عيادة المرضى)	✓				
6.	Materi disusun secara sistematis dan runtut		✓			
7.	Tingkat kesulitan soal/kuis sesuai dengan kemampuan siswa MTs			✓		
8.	Kejelasan teks/dialog bahasa Arab yang digunakan dalam media		✓			
9.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa Arab (mufradat dan qawaid)		✓			
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa		✓			

11.	Aktivitas permainan dalam media escape room mendukung proses pembelajaran	✓				
12.	Media escape room edukatif mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berbicara bahasa Arab		✓			

Komentar/ Saran Perbaikan

.....

Hasil Penilaian Validasi SAP

	Dapat digunakan tanpa revisi
	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Dapat digunakan dengan revisi besar
	Belum dapat digunakan

05 Maret 2026

Ahli,


 Dr. Penny Respati Y

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

“PENGEMBANGAN MEDIA ESCAPE ROOM EDUKATIF BERBASIS GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN ETERAMPILAN BERBICARA (MAHARAH AL-KALAM) SISWA MTs BUNGKU TENGAH”

Nama Validator : Dr. Abdul Wahab Rosyid, M.Pd.
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Tanggal validasi : 10 Maret 2026

A. PENGANTAR

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada kesesuaian media dengan materi.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian adalah sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), sangat kurang (SK).
2. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian yang dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia.
3. Komentar dan saran diisi pada kolom yang telah disediakan.

C. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor				
		SB	B	C	K	SK
1.	Urutan desain permainan tersusun secara sistematis dan mudah dipahami		✓			
2.	Kesesuaian tata letak komponen permainan (kartu soal, petunjuk, dll.)		✓			
✓ 3.	Teks atau tulisan pada kartu permainan terlihat jelas dan mudah dibaca			✓		
4.	Kesesuaian warna teks dan gambar pada media permainan		✓			
5.	Kesesuaian materi Bahasa Arab dengan tujuan pembelajaran		✓			
6.	Kejelasan instruksi atau aturan permainan Escape Room		✓			
7.	Kemenarikan desain permainan sehingga meningkatkan motivasi belajar		✓			
8.	Kualitas bahan media (kartu, papan permainan, kotak, dll.) kuat dan rapi	✓				
9.	Kemudahan penggunaan media oleh siswa saat bermain		✓			
10.	Kesesuaian permainan dengan konsep Game Based Learning dalam pembelajaran					

Komentar/ Saran Perbaikan

- Kalan bisa warna agak hantus biar menarik
- Sebaiknya substitusi materi dg tya - yg di rusek.

Hasil Penilaian Validasi SAP

☐	Dapat digunakan tanpa revisi
☒	Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐	Dapat digunakan dengan revisi besar
☐	Belum dapat digunakan

10 Maret 2026

Ahli,



د. وثيقة عند جمع البيانات



تنفيذ أنشطة غرفة الهروب التعليمية في مجموعات تعاونية



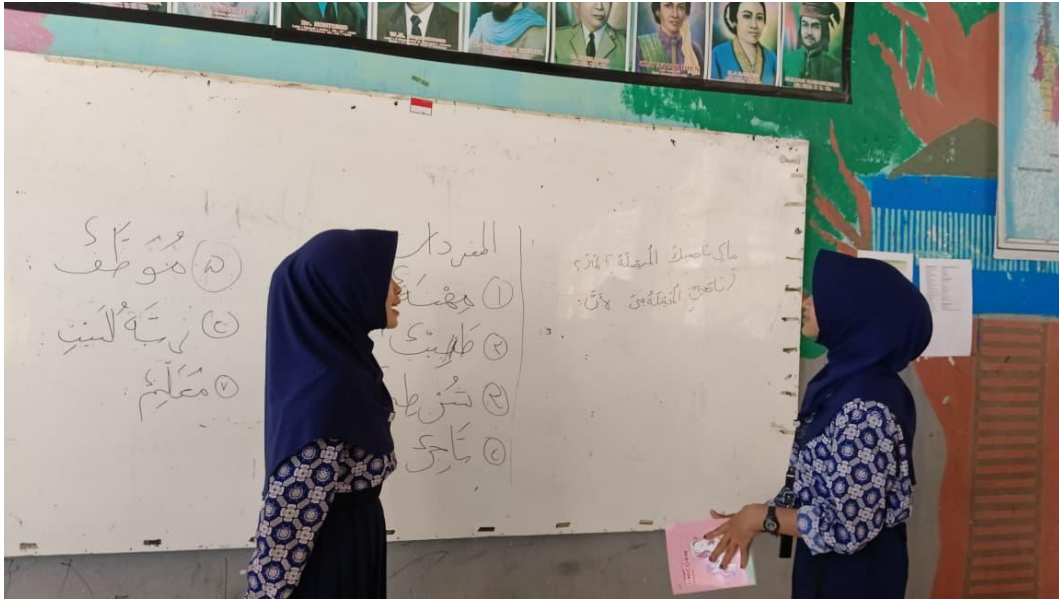
تنفيذ أنشطة غرفة الهروب التعليمية في مجموعات تعاونية



تفاعل الطلاب في حل الألغاز والمهام التعليمية داخل غرفة الهروب التعليمية



تفاعل الطلاب في حل الألغاز والمهام التعليمية داخل غرفة الهروب التعليمية



ممارسة مهارة الكلام من خلال الحوار باللغة العربية



تراقب المعلمة مشاركة الطلاب أثناء تنفيذ أنشطة غرفة الهروب التعليمية

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Azza Aulia Rahmi Daud
Instansi	: MTS Negeri Bungku Tengah
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Fase/Kelas	: D/VIII
Materi	: الرياضة
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu mengungkapkan informasi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat sederhana secara lisan dalam bahasa Arab pada tema olahraga dengan pengucapan yang jelas dan penggunaan kosakata yang tepat.
Alokasi Waktu	: 2 JP X 45 Menit
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
• Melakukan hiwar sederhana tentang olahraga menggunakan minimal dua kalimat sederhana secara lisan. • Menjawab pertanyaan lisan tentang olahraga favorit dengan jawaban yang tepat dan pengucapan yang jelas. • Menyampaikan pendapat sederhana tentang olahraga melalui diskusi kelompok menggunakan bahasa Arab secara lisan	
C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
PENDAHULUAN • Guru mengucapkan salam • Guru memeriksa kehadiran siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran KEGIATAN INTI • Guru menjelaskan aturan permainan Escape Room Edukatif • Siswa dibagi ke dalam kelompok • Siswa menyelesaikan misi berupa : ➢ mencocokkan gambar dan kosakata ➢ menyusun kalimat ➢ melakukan dialog sederhana ➢ memecahkan teka-teki bahasa. • Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya PENUTUP • Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran	

- Guru memberikan refleksi
- Guru menutup pembelajaran

C. SARANA & PRASARANA

- Media
 - Media Escape Room Edukatif
 - Kartu misi
 - Kartu percakapan
 - Kartu petunjuk
 - Puzzle
- Sumber belajar
 - Buku Bahasa Arab Kelas VIII MTs
 - Kamus Arab-Indonesia

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Azza Aulia Rahmi Daud
Instansi	: MTS Negeri Bungku Tengah
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Fase/Kelas	: D/VIII
Materi	: المهنة
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu mengungkapkan informasi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat sederhana secara lisan dalam bahasa Arab pada tema profesi dengan pengucapan yang jelas dan penggunaan kosakata yang tepat.
Alokasi Waktu	: 2 JP X 45 Menit
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
• Melakukan hiwar sederhana tentang profesi menggunakan minimal dua kalimat sederhana secara lisan. • Menjawab pertanyaan lisan tentang profesi favorit dengan jawaban yang tepat dan pengucapan yang jelas. • Menyampaikan pendapat sederhana tentang profesi melalui diskusi kelompok menggunakan bahasa Arab secara lisan	
C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
PENDAHULUAN • Guru mengucapkan salam • Guru memeriksa kehadiran siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran KEGIATAN INTI • Guru menjelaskan aturan permainan Escape Room Edukatif • Siswa dibagi ke dalam kelompok • Siswa menyelesaikan misi berupa : ➢ mencocokkan gambar dan kosakata ➢ menyusun kalimat ➢ melakukan dialog sederhana ➢ memecahkan teka-teki bahasa. • Setiap kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya PENUTUP • Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran	

- Guru memberikan refleksi
- Guru menutup pembelajaran

C. SARANA & PRASARANA

- Media
 - Media Escape Room Edukatif
 - Kartu misi
 - Kartu percakapan
 - Kartu petunjuk
 - Puzzle
- Sumber belajar
 - Buku Bahasa Arab Kelas VIII MTs
 - Kamus Arab-Indonesia

السيرة الذاتية

أ. المعلومات الشخصية



الإسم : عزّة أولياء رحمي داود
رقم الجامعي : ٢٤٠١٠٤٢١٠٠٨٥ :
مكان وتاريخ الميلاد : كنداري، ٨ سبتمبر ٢٠٠٢
العنوان : سولاويسي الوسطى
الكلية : كلية علوم التربية والتعليم
القسم : قسم تعليم اللغة العربية
البريد الإلكتروني : azzaauliard@gmail.com

ب. السيرة التعليمية

٢٠١٤ - ٢٠٠٨	:	المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بونغكو تنغاه
٢٠١٩ - ٢٠١٤	:	معهد دار السلام كونتور للبنات الحرم الخامس كنداري
٢٠٢٠ - ٢٠١٩	:	معهد دار السلام كونتور للبنات الأول
٢٠٢٥ - ٢٠٢١	:	بكالوريوس قسم تعليم اللغة العربية في جامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج
٢٠٢٤ - ٢٠٢٦	:	ماجستير قسم تعليم اللغة العربية في جامعة مولان مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج