ARKHAS: Journal of Arabic Language Teaching
Vol. 6 No. 1 (2026) : 93-108
Available online at https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/ARKHAS/

فعالية استخدام وسيلة اللعبة "الحقيقة أو الجرأة" لترقية مهارة الكلام لدى الطلاب بالمدرسة

The Effectiveness of Using the “Truth or Dare” Game as a Learning Tool to Improve Students’ Speaking Skills at School

Nabila Izzatul Ufairah[1], Habib Luthfi[2], Slamet Daroini[3], Nadia Arrifqi[4], Pahrurrozi[5], Nurlina Siregar[6]
[1,2,3,4,5]Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
[6]International Islamic University, Malaysia

Email: nabilaizzatufa@gmail.com[1], akhwalluthfey@gmail.com[2], slametdumar@pba.uin-malang.ac.id[3], nadiaarrifqi17@gmail.com[4], rojif643@gmail.com[5], n.siregar@student.iium.edu.my[6]

Article Information:

Received December 29, 2025
Revised April 11, 2026
Accepted April 18, 2026
Published Mei 12, 2026

Keywords: *Truth or Dare, Learning Tool, Speaking skills.*

Abstract:
Arabic language learning requires effective instructional media to develop students’ communicative competence, particularly in speaking skills. However, existing studies on the use of game-based media, especially the Truth or Dare game, remain limited in addressing the systematic development of Arabic speaking skills at the secondary school level. This study aims to examine the effectiveness of the Truth or Dare game in improving students’ Arabic speaking skills at State Islamic Senior High School 2 Jember. A quantitative approach with a quasi-experimental design using unequal control groups was employed, involving an experimental and a control class. Data were collected through observation, interviews, pre-tests, and post-tests, and analyzed using SPSS 27 through normality and independent sample t-tests. The results showed that the data were normally distributed (Sig. > 0.05) and revealed a statistically significant difference between the two groups (t = -4.773; Sig. 0.000 < 0.05), indicating that the Truth or Dare game significantly improves students’ speaking skills. This study highlights the innovative role of interactive game-based learning in enhancing students’ confidence, creativity, and fluency. The findings contribute both theoretically and practically by supporting the integration of interactive media in Arabic language teaching. It is recommended that teachers adopt such media to promote active learning.

مستخلص البحث:

يتطلب تعلم اللغة العربية وسائل تعليمية فعالة لتنمية الكفاءة التواصلية لدى الطلاب، لا سيما في مهارات التحدث. ومع ذلك، لا تزال الدراسات الحالية حول استخدام الوسائل القائمة على الألعاب، وخاصة لعبة «الحقيقة أو الجرأة»، محدودة في معالجة التطوير المنهجي لمهارات التحدث باللغة العربية على مستوى المرحلة الثانوية. تهدف هذه الدراسة إلى فحص فعالية لعبة «الحقيقة أم التحدي» في تحسين مهارات التحدث باللغة العربية لدى الطلاب في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية رقم ٢ بجمبر. تم استخدام نهج كمي بتصميم شبه تجريبي باستخدام مجموعات مراقبة غير

الكلمات المفتاحية: لعبة «الحقيقة أو الجرأة»، أداة تعليمية، مهارة التحدث.

متساوية، شملت فصلاً تجريبياً وفصلاً مراقبة. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاختبارات التمهيدية والاختبارات النهائية، وتم تحليلها باستخدام برنامج SPSS 27 من خلال اختبارات التوزيع الطبيعي واختبارات t للعينات المستقلة. أظهرت النتائج أن البيانات موزعة توزيعًا طبيعيًا (Sig. > 0.05) وكشفت عن وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعتين (t = −4.773؛ Sig. 0.000 < 0.05) ، مما يشير إلى أن لعبة "الحقيقة أم التحدي" تحسن مهارات التحدث لدى الطلاب بشكل ملحوظ. تسلط هذه الدراسة الضوء على الدور المبتكر للتعلم التفاعلي القائم على الألعاب في تعزيز ثقة الطلاب وإبداعهم وطلاقتهم. وتسهم النتائج نظريًا وعمليًا في دعم دمج الوسائط التفاعلية في تدريس اللغة العربية. ويوصى بأن يتبنى المعلمون هذه الوسائط لتعزيز التعلم النشط.

Correspondent Author: nabilaizzatufa@gmail.com (Nabila Izzatul Ufairah)
How to cite: Ufairah, N. I., Luthfi, H., Daroini, S., Arrifqi, N., & Pahrurrozi. (2026). *Fa'āliyyat Istikhdām Wasīlat al-Lu'bah "al-Ḥaqīqah Aw al-Jarā'ah" li Tarqiyyah Mahārat al-Kalām ladā aṭ-Ṭullāb bi al-Madrasah aṡ-Ṡanawiyyah al-Islāmiyyah al-Ḥukūmiyyah 2 Jember. Journal of Arabic Language Teaching*, 6(1), 93–108. https://doi.org/10.35719/arkhas.v6i1.2560
Publisher: Arabic Language Education Department, Postgraduate of UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

المقدمة

تعد اللغة العربية وسيلة مهمة لإتقان الدراسات الإسلامية في العديد من المدارس، ولذلك فإن تعلمها لا يقل أهمية عن تعلم الدراسات الدينية، لأنها كذالك من لغة القرآن الكريم (Hamidah, 2019). ويتطلب إتقان اللغة العربية أربع مهارات رئيسة، و هي الاستماع و الكلام و القراءة و الكتابة (Taubah, 2019)، حيث تعد مهارة الكلام من المهارات الأساسية في تعلم اللغات الأجنبية، بما في ذلك اللغة العربية (A'inul Haq, 2021)، لأنها تمثل الهدف الرئيس من دراسة اللغة بوصفها وسيلة للتواصل مع الآخرين (محمد عارف حكيم وعلى صدقين, ٢٠١٨). و يكون إتقان مهارة الكلام أكثر فاعلية عندما يشارك المتعلمون مشاركة نشطة في الممارسة الشفوية من خلال تكرار الحوار، والتدريبات الكلامية، والتفاعل المستمر حتى يصبح التحدث عادة (عزيز, ٢٠٢٣) ولكن من الأسف، أن الطلاب شعروا بصعوبة أحيانا في تعليم اللغة العربية بعدد من السبب يعنى التغييرات الكثيرة في الكلمات لتكوين جملة واحدة، قام المعلم بإعطاء و إطعام المواد الكثيرة و لكنه لا يأمر الطلاب على تجربة المهارات إمّا في الكلام،كذلك عادة علّم المعلم تعليما فقط باستخدام طريقة المحاضرة، مع أننا نعرف في تعليم المهارة الكلام يحتاج إلى التمرين الكثيرة (Nurlaela, 2020). انطلاقا بهذا الحال، مدعوم بنتائج المقابلة التي أجرأتها الباحثة مع أحد الطلاب للصف العاشر، أن بعض من الطلاب لا يحب باللغة العربية لأن شرح المعلم المواد بسرعة و يستخدم اللغة يصعب في فهمها و طريقة تدريسه كذلك مملة عند الطلاب.

في هذا العصر، يؤدي المعلم دورا مهما لا يقتصر على بناء شخصية الطلاب فحسب، بل

يشمل أيضا كونه ميسّرا ومزوّدا بوسائل التعليم قادرا على إدارة استخدامها بفاعلية (Muh Akib ,. (2021 وتُعرّف وسائل التعليم هي كل ما يستخدم لنقل الرسائل بهدف تحفيز أفكار المتعلمين ومشاعرهم واهتماماتهم وانتباههم حتى تسير العملية التعليمية بفاعلية وفق الأهداف المحددة (Scheiner & Holt, 2019)، أصبحت وسائل التعليم حلا مهما لتحسين جودة التعلم، ولا سيما في تعليم اللغة العربية (Haq, 2023).لذلك يطالب معلمو اللغات الأجنبية بأن يكونوا أكثر إبداعا في توظيف وسائل التعليم بوصفها أدوات مساعدة على تحسين فهم الطلاب (Halimah, 2023)، ومن بينها وسيلة لعبة بطاقات "الحقيقة أو الجرأة" *(Truth or Dare)* التي تتكوّن من نوعين بطاقات الحقيقة و الجرأة (B Manalu & Simbolon, 2023). أن اللعبة "الحقيقة أو الجرأة" هي لعبة يتم لعبها في مجموعات حيث تحتوي "الحقيقة" على أسئلة يجب الإجابة عليها بصدق، بينما تحتوي "الجرأة" على تحدي يطرحه المشاركون الآخرون. ومع ذلك، في وسيلة تعليم اللعبة "الحقيقة أو الجرأة"، يمكن استخدام نوعان من بطاقتين .(Qalbi Abd Aziz, Muhajir, 2024)، وهما بطاقة "الحقيقة" و بطاقة "الجرأة"، حيث تطلب الأسئلة الموجودة على بطاقة "الحقيقة" فقط إجابتين "صحيحة" أو "خاطئة"، بينما تحتوي بطاقة "الجرأة" على أسئلة. التي تحتاج إلى شرح وتفصيل مع ذكر الأسباب. يمكن أن يؤدي استخدام وسيلة لعبة "الحقيقة أو الجرأة" إلى جعل أنشطة التعليم فعالية. إن وسيلة التعليم "الحقيقة أو الجرأة" قادرة على ترقية اهتمام الطلاب بالتعليم بحيث يمكنها التأثير على نتائج تعليم الطلاب.

وقد ثبت ذلك من خلال البحث الذي أجراه أسوان (Aswan, 2023) و عين الحق (A'inul Haq, 2021) و أدي إكلما (Iklima, 2019) أن استخدام وسيلة "الحقيقة أو الجرأة" يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب. أكدت الدراسات السابقة، إن بعض البحوث التي تبحث عن استخدام وسيلة لعبة "الحقيقة أو الجرأة" *(Truth or Dare)* ركّزت على تحسين نتائج التعلم وزيادة اهتمام الطلاب بدون تحليل عميق لدورها في تنمية مهارة الكلام باللغة العربية بصورة منهجية وموجّهة وفق خصائصها اللغوية. ولم تدمج بشكل واضح بين الأنشطة الشفوية المنظمة واستخدام هذه الوسيلة في سياق تعليم اللغة العربية. كما أن الدراسات التي تناولت فاعلية هذه الوسيلة في البيئة المدرسية الإسلامية، خاصة على مستوى المرحلة الثانوية، لا تزال محدودة، ولا سيما في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر. لذلك، تبرز الحاجة إلى إجراء دراسة متعمقة تبحث في فاعلية استخدام لعبة "الحقيقة أو الجرأة" في تنمية مهارة الكلام لدى الطلاب بشكل أكثر تركيزا وتنظيما.

تعدّ هذه الدراسة مهمة لأن مهارة الكلام هي من أهم المهارات في تعلم اللغة العربية، خاصة

باعتبارها وسيلة للتواصل. ولكن في الواقع، لا يزال كثير من الطلاب يواجهون صعوبة في التحدث بسبب قلة فرصة الممارسة داخل الصف. كما أن طريقة التدريس غالبًا ما تعتمد على المحاضرة، مما يجعل الطلاب أقل نشاطا وأقل ثقة في أنفسهم. وهذا يدل على وجود فرق بين هدف تعلم اللغة العربية الذي يركّز على التواصل، وبين الواقع التعليمي الذي لا يزال يعتمد على الأسلوب التقليدي. لذلك، هناك حاجة إلى استخدام وسائل تعليمية تفاعلية وممتعة تساعد الطلاب على المشاركة بشكل أكبر. ومن هذه الوسائل لعبة "الحقيقة أو الجرأة "التي يمكن أن تشجّع الطلاب على التحدث والتعبير عن آرائهم والتدرب بشكل مباشر. ومن هنا تأتي أهمية هذه الدراسة لمعرفة مدى فاعلية هذه الوسيلة في تحسين مهارة الكلام لدى الطلاب.

ومع ذلك، لا تزال الدراسات التي تبحث فاعلية هذه الوسيلة في تنمية مهارة الكلام على مستوى المدرسة الثانوية الإسلامية، ولا سيما في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر، محدودة. وانطلاقا من ذلك، وتهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن عملية تطبيق وسيلة بطاقات الحقيقة أو الجرأة في تعليم مهارة الكلام، وكذلك التعرف على مدى فاعليتها في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة ثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر. أجريت هذه الدراسة للإجابة عن مشكلتين بحثيتين، وهما: (١) كيف تتم عملية تطبيق وسيلة بطاقات الحقيقة أو الجرأة في تعليم مهارة الكلام لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة ثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر؟ (٢) هل تُعدّ وسيلة بطاقات الحقيقة أو الجرأة فعّالة في تنمية مهارة الكلام (المهارة الشفوية) لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة ثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر ؟

منهج البحث

تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا يعد نهجا علميا لالتزامه بمبادئ الموضوعية والقابلية للقياس والانتظام، ويُعرف هذا المنهج بطريقة الاكتشاف لأنه ينتج معرفة جديدة من خلال تحليل الأرقام والبيانات الإحصائية (Sugiyono, 2020). و تنتمي هذه الدراسة إلى نوع البحث التجريبي الذي يهدف إلى الكشف عن العلاقة السببية من خلال مقارنة المجموعة التجريبية بالمجموعة الضابطة (Faizin Dzikrul Hakim Al-Ghozali Machnunah Ani Zulfah, 2020) واعتمدت الدراسة تصميما شبه تجريبي من نوع المجموعة الضابطة غير المتكافئة (Nonequivalent Control Group Design)، حيث يتضمن مجموعتين دون إمكانية التحكم الكامل في المتغيرات الخارجية، إلا أنه يتيح للباحث استخلاص استنتاجات سببية بدرجة عالية من الدقة (Putri, 2025).

كان مجتمع في هذا البحث يعنى جميع طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر. فكان مجتمع هو منطقة التعميم التي تشمل من كائنات أو أفراد يتمتعون بصفات وخصائص محددة يحددها الباحث للدراسة الدراسة (Hayatillah, 2021)، بينما تمثلت العينة في جزء من هذا المجتمع تم اختياره باستخدام أسلوب أخذ العينات غير الاحتمالية (*Teknik Nonprobability Sampling*) (Sibona & Walczak, 2012)، وتحديدًا أسلوب العينة القصدية، وذلك بناءً على اعتبارات معينة. وبلغت عينة الدراسة ٣٦ طالبًا من الصف العاشر G كمجموعة تجريبية، و ٣٨ طالبًا من الصف العاشر C كمجموعة ضابطة. أما طريقة جمع البيانات المستخدمة فتمثلت في المقابلات، والملاحظة، والاختبارات. وقد خضعت المجموعتان لاختبار قبلي *(pre test)* (Magdalena et al., 2021) بهدف معرفة الحالة الأولية للطلاب و التأكد من عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين قبل تطبيق المعالجة التجريبية (Syahrum & Salim, 2014). أجرت الباحثة الاختبار القبلي في اللقاء الأول و الاختبار البعدي في اللقاء الرابع أما تعليم مهارة الكلام قدر لقائين في اللقاء الثاني و الثالث للمجموعة التجريبية باستخدام وسيلة اللعبة "الحقيقة أو الجرأة" *(Truth or Dare)*، و كذلك في اللقاء الثاني و الثالث للمجموعة ضابطة يستخدم طريقة العادى في التعليم.

تم تحليل البيانات لمعرفة ما إذا كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية في تحسن مهارات الطلاب بين المجموعة التي تعلمت باستخدام وسيلة الحقيقة أو الجرأة والمجموعة التي تعلمت دون استخدامها. وأُجري تحليل البيانات باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٧ (A. Rahman & Muktadir, 2021)، وذلك من خلال عدة خطوات، وهي: إجراء اختبار التوزيع الطبيعي لكلا المجموعتين، ثم استخدام اختبار *Independent Sample t-test* (Jojo Kholistyono Ngudinur Muhammad, 2018)(Syafriani et al., 2023) إذا كانت البيانات موزعة توزيعًا طبيعيًا، وفي حال عدم تحقق شرط التوزيع الطبيعي في إحدى المجموعتين، تم استخدام اختبار *Mann Whitney U* لاختبار الفرضية (Mundir, 2013)

نتائج البحث

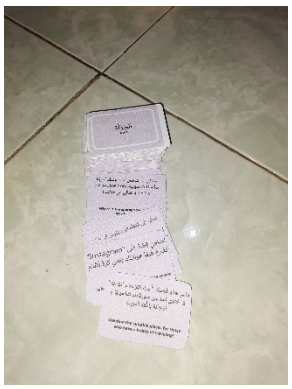
قبل بداية، شرحت الباحثة في اللقاء الأول المفردات الواردة في مادة "الهواية" قبل تدريس اللغة العربية باستخدام وسائط لعبة "الحقيقة أم الجرأة" وشرح كيفية لعب هذه اللعبة. ١) طلبت الباحثة من الطالبات أن تتفرقن عدد من مجموعات، و تتكون كل مجموعة ٥–٧ نفرا. ٢) و شرحت الباحثة عن الخطوات اللعبة "الحقيقة أو الجرأة" *(Truth or Dare)* و أعطت مثال كيفية تطبيق اللعبة. ٣) فبعد ذلك تقدم نائب المجموعة لأداء (*hompimpa*) لتحديد ترتيب المجموعات لرمي نقد

لتحديد نوع من البطاقة التي سيتم اللعب بها.

الصورة ١. نائب المجموعة لأداء (*hompimpa*)

الصورة ٢. رمي النقد لتحديد نوع من البطاقة

٤) و بعد ذلك بدأ في رمي نقد من المجموعة الأولى حتى الخامسة لتحديد نوع من البطاقة التي سيتم اللعب بها. إذا كان وجه النقد مكتوبا عليه "*T*" أو "الحقيقة" في الأعلى فتجب على المجموعة أن تأخذ بطاقة "الحقيقة" و بالعكس إذا كان وجه النقد مكتوب عليه "*D*" أو "الجرأة"، فتجب على المجموعة أن تأخذ بطاقة "الجرأة.



الصورة ٣. البطاقة "الحقيقة أو الجرأة" *(Truth or Dare)*

٥) حدد نقد التي أخذها المجموعة البطاقة التي أخذها كل عضو في المجموعة. ٦) طلبت من كل عضو في المجموعة أن تأخذ بطاقة واحدة و وجب على السؤال أو الجرأة الموجود على البطاقة التي أخذها. ٧) كل مجموعة اللعبة نال قدر ٥ دقائق لاستعداد عن الأجابة و

دقيقة ١ للإجابة على الأسئلة أو الجرأة. ٩) إذا كانت الإجابة صحيحة أو يمكن نجح في إجراء الجرأة فالحق لمجموعة الحصول على ١٠٠ نقطة، وإذا كانت الإجابة خطيئة أو لم ينجح من أدء الجرأة فسيتم خصم النقاط بمقدار ٥٠. لتحديد ترتيب اللعبة. يتم ذلك بطريق مسباقة الجري من وراء الفصل إلى أمام الفصل، و لسرع المجموعة التي تصل من المجموعة الأخرى إلى أمام الفصل فهي ستلعب اللعبة أولاً. و المجموعة التي تحصل على أكبر عدد من النقاط هي الفائزة في هذه اللعبة و سيحصل الهداية و من المجموعة الغالب.

الصورة ٤. لعبة البطاقة "الحقيقة أو الجرأة" *(Truth or Dare)*

في اللقا الثاني، ليس هناك فرق بعيد من اللقاء الأول. الفرق يعني من جهات إلقاء المادة. إذا في اللقاء الأول أن الباحثة بينت عن المفردات و في اللقاء الثاني بينت الباحثة عن مهارة الكلام كمحادثة عن المادة "الهواية". ثم بعد ذلك، بدأت اللعبة بنفس الطريقة كاللقاء الأول. و هذا الأسماء الطالبات المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة:

الجدول ١. أسماء الطالبات المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة

رقم	الأسماء للفصل العاشر "غ" (كالفصل التجريبي)	جنس	الأسماء للفصل العاشر "ج" (كالفصل الضابط)	جنس
١.	أدندى سلوى سلسبلا	المرأة	أدندى ساري	المرأة
٢.	عائشة ميدينا رحمن	المرأة	أفنين دليا وينتي	المرأة
٣.	أتحى كيلا	المرأة	عالية فوطري نور نبائل	المرأة
٤.	عوليا نجوى عارفة	المرأة	أنتا عوليا هبس	المرأة
٥.	أزهرا فوطري رمضان	المرأة	بلقيس تمام العافية	المرأة
٦.	بلقيس ريحان	المرأة	جنتا زهوى	المرأة
٧.	بلفى نصطى	المرأة	كلاريس فوطري فلينتنا	المرأة

٨.	دندى أغستنا أول الدين	المرأة	دارين نور رحمدين	المرأة
٩.	ديانة الهرزة	المرأة	ديبي عوليا عارفين	المرأة
١٠.	إلا أفيدة الصالحة	المرأة	دينيسورى عوليا	المرأة
١١.	إلما ليي كاملا	المرأة	ديا مونكى	المرأة
١٢.	فائقة مؤرفة	المرأة	ديان إنداه ليستاري	المرأة
١٣.	فارح فخيرة	المرأة	إليشا ديل يوليا	المرأة
١٤.	فرسة الزكية أمرالله	المرأة	إيمي سانية	المرأة
١٥.	فينتي فاز رمضان	المرأة	إرلي عاليا مولك	المرأة
١٦.	هسمندى نساء ليل بلقيس	المرأة	فتية الحمة العزة	المرأة
١٧.	كنزى سرليز ريحنى	المرأة	غتزى صفى فطانا	المرأة
١٨.	مفتح الجنة	المرأة	جيهان عوليا	المرأة
١٩.	ميلفيش أودتى مهدوي	المرأة	كيسيا نجمي رماضان	المرأة
٢٠.	نبلة كيزيا أغستي	المرأة	ليلا سفطري	المرأة
٢١.	نبلة سغيتا دينتي	المرأة	نبيلة علفيا فوطري	المرأة
٢٢.	نبلة السعدية	المرأة	نيلة النفيلة	المرأة
٢٣.	نيل كلثم ذهبية	المرأة	نيل السعادة	المرأة
٢٤.	نورى فوطري مهاراني	المرأة	نندى نور عزيزة	المرأة
٢٥.	نسرينا نور عارفة	المرأة	نيل عزيزة النهى	المرأة
٢٦.	نورى أولياء موليان	المرأة	نزفة الأرناس	المرأة
٢٧.	قانتة عليا كاملة	المرأة	نوفليا جنتا	المرأة
٢٨.	ريشة كني فوطري	المرأة	نور ليلا	المرأة
٢٩.	ريزة ليجي أنا	المرأة	ريحنة ديجن	المرأة
٣٠.	ريفيو نورة بترى	المرأة	سفيرة سلسبيلا	المرأة
٣١.	سلوى هميلا رحمن	المرأة	سلسبيلا فوطري أكتافيا	المرأة
٣٢.	سلوى موليدنا	المرأة	سيتي فطنة	المرأة

الرقم	الوصفى	الفصل			
		التجربية		الضابطة	
		الاختبار القبلى	الاختبار البعدى	الاختبار القبلى	الاختبار البعدى
١.	N	٣٦	٣٦	٣٧	٣٧
٢.	الحد الأدنى	٤٥	٧٠	٥٤	٧٥
٣.	الحد الأقصى	٥٦	٨٧	٦٥	٩٠
٤.	المجموع	١٨٢٧	٢٧٨٣	٢١٢١	٣٠٠٢
٥.	المتوسط	٥٠،٧٥	٧٧،٣١	٥٧،٣٢	٨١،١٤
٦.	الانحراف المعياري	٣،٠٥٥	٣،٧٥٦	٢٣٣٤	٣،٠٧٥

٣٣.	سيتي كاملا	المرأة	سيتي نور عائشة	المرأة
٣٤.	شهدة الأفينعسة	المرأة	سوجي سهاراني	المرأة
٣٥.	زهرة عمليا صالحة	المرأة	تلتا ريسا ولويا	المرأة
٣٦.	زلفي كورنيوتي	المرأة	وافق نور عزيزة	المرأة
٣٧.	–	–	ويردى عمليا فطرا	المرأة
جملة		٣٦	٣٧	

و فيما يلي جدول التحليل الإحصائي لنتائج الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي للفصل التجريبي والفصل الضابط.

الإحصاء الوصفي كما هو موضح في الجدول، يمكن استنتاج أن متوسط درجة الاختبار التمهيدي للمجموعة الضابطة. كان ٥٧,٣٢ مع انحراف معياري قدره ٢,٣٣٤، ودرجة دنيا قدرها ٥٤، ودرجة قصوى قدرها ٦٥. وكان متوسط درجة الاختبار اللاحق للمجموعة الضابطة ٨١,١٤ مع انحراف معياري قدره ٣,٠٧٥، ودرجة دنيا قدرها ٧٥، ودرجة قصوى قدرها ٩٠.

في الوقت نفسه، كان متوسط درجات الاختبار التمهيدي للمجموعة التجريبية ٥٠,٧٥ مع انحراف معياري قدره ٣,٠٥٥، وكانت أدنى درجة ٤٥ وأعلى درجة ٥٦. وكان متوسط درجات

الاختبار اللاحق للمجموعة التجريبية ٧٧,٣١ مع انحراف معياري قدره ٣,٧٥٦، وكانت أدنى درجة ٧٠ وأعلى درجة ٨٧.

بناءً على البيانات المذكورة أعلاه، ولضمان ملاءمة البيانات للتحليل البارامتري، تم استخدام اختبار الطبيعية على المجموعتين. تم استخدام اختبار الطبيعية للتأكد من أن البيانات موزعة بشكل طبيعي، بحيث تكون مناسبة للتحليل باستخدام تقنيات إحصائية بارامترية.

اختبار الطبيعية

نتائج تعلم اللغة العربية	الفصل	كولموغوروف–سميرنوف [أ]		
		الإحصاء	Df	Sig.
	الاختبار القبلى للمجموعة التجريبية	١٣١.	٣٦	١٢٣.
	الاختبار البعدى للمجموعة التجريبية	١٢٥.	٣٦	١٦٥.
	الاختبار القبلى للمجموعة الضابطة	١٢٠.	٣٧	١٩٤.
	الاختبار البعدى للمجموعة الضابطة	١٣٠.	٣٧	١٣٠.

أجري اختبار الطبيعة في هذه الدراسة على البيانات من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، والتي تضمنت نتائج الاختبار المسبق والاختبار اللاحق. استنادًا إلى حساب كولموغوروف–سميرنوف في الجدول أعلاه، كانت قيمة المجموعة التجريبية في الاختبار المسبق ١٣١ وفي الاختبار اللاحق ١٢٥، بينما كانت قيمة المجموعة الضابطة في الاختبار المسبق ١٢٠ وفي الاختبار اللاحق ١٣٠. تظهر النتائج أن قيمة الدلالة (Sig) أكبر من ٠,٠٥، لذلك يتم قبول H٠ ورفض H١، مما يعني أن بيانات القدرة على التحدث تأتي من توزيع طبيعي.

علاوة على ذلك، بعد استيفاء هذه الافتراضات، استمر الاختبار باختبار الفرضية. تم إجراء اختبار الفرضية لتحديد الفرق في النتائج بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية بعد إعطائهما العلاج. في هذه الدراسة، كان اختبار الفرضية المستخدم هو اختبار t للعينات المستقلة. يستخدم اختبار *t* للعينات المستقلة لتحديد ما إذا كان هناك فرق كبير وفعال بين مجموعتين مختلفتين في ظروف معينة أو في أوقات معينة. يمكن الاطلاع على نتائج تحليل اختبار t للعينات المستقلة في الجدول أدناه.

القياس	t	درجة الحرية (df)	الدلالة الإحصائية (sig. (2 – tailed)	الفرق بين المتوسطين	فاصل الثقة 95%

الاختبار البعدي (المجموعة التجريبية — المجموعة الضابطة)		-٤،٧٧٣	٧١	٠،٠٠٠	-٥،٤٢٩	-٣،٨٣٠

وفقًا لموندير، فإن الخطوة التالية بعد جمع البيانات وتحليلها هي استخلاص استنتاجات البحث. استنادًا إلى نتائج اختبار طبيعية القدرة على التحدث، كانت قيمة كولموغوروف-سميرنوف للمجموعة التجريبية في الاختبار التمهيدي ١٣١ وفي الاختبار النهائي ١٢٥، بينما حصلت المجموعة الضابطة على ١٢٠ في الاختبار التمهيدي و ١٣٠ في الاختبار النهائي. كانت جميع قيم الدلالة الإحصائية أكبر من ٠,٠٥، لذلك تم قبول H٠، مما يعني أن البيانات كانت موزعة بشكل طبيعي. وظهر الشيء نفسه أيضًا في القدرة على الكلام، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية أيضًا أعلى من ٠,٠٥. وبالتالي، استوفت جميع البيانات متطلبات التحليل باستخدام الإحصاءات البارامترية، بما في ذلك اختبارات t للعينات المزدوجة واختبارات t للعينات المستقلة.

علاوة على ذلك، تظهر نتائج اختبار *t* للعينة المستقلة أن *قيمة t* لقدرة التحدث هي -٤,٧٧٣ ولقدرة الكلام هي - ٥,٢٨٣، وكلاهما أكبر من *قيمة جدول t* البالغة ١,٦٦٩، مع قيمة Sig (ذات ذيلين) تبلغ ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥. تؤكد هذه النتائج وجود فرق كبير بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. مع متوسط ما بعد الاختبار البالغ ٧٧,٣١ في المجموعة التجريبية.

مناقشة البحث

تشير هذه النتائج إلى أن استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة فعالية في تحسين مهارات التحدث والخطابة لدى الطلاب. علاوة على ذلك، تظهر نتائج اختبار *t* للعينة المستقلة أن *قيمة t* لقدرة التحدث هي -٤,٧٧٣ ولقدرة الكلام هي - ٥,٢٨٣، وكلاهما أكبر من *قيمة جدول t* البالغة ١,٦٦٩، مع قيمة Sig (ذات ذيلين) تبلغ ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥. تؤكد هذه النتائج وجود فرق كبير بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. مع متوسط ما بعد الاختبار البالغ ٧٧,٣١ في المجموعة التجريبية، فإن قدرة الطلاب على التحدث تقع في فئة "جيد جدًا".

ترتبط هذه الفعالية بطبيعة اللعبة، التي تشجع الطلاب على التحدث باللغة العربية بجرأة و تدفعهم إلى التفكير السريع والإبداع في الإجابة على الأسئلة ومواجهة الجرأه. كما أن استخدام هذه اللعبة يوفر بيئة تعليمية تفاعلية تتيح للطلاب فرصة أكبر للممارسة الشفوية، مما يسهم في تحسين مهارة الكلام لديهم. لذلك، يمكن القول إن تحسن نتائج الطلاب في هذه الدراسة يعود إلى زيادة مشاركتهم

وتفاعلهم أثناء عملية التعلم من خلال هذه الوسيلة (Lubis et al., 2024). كما تدعم العديد من الدراسات هذه النتائج، التي تشير إلى أن التعلم القائم على الألعاب *(Game-Based Learning)* يمكن أن يعزز دافع الطلاب ومهاراتهم اللغوية، لا سيما في جانب التحدث (Ramadhana & Dewi, 2026). وبالتالي، يمكن أن يعد دمج الوسائط التعليمية التفاعلية، مثل لعبة الحقيقة أم الجرأة، استراتيجية فعالة ومبتكرة لتعزيز مهارات التحدث، من خلال زيادة التفاعل، وتعزيز الثقة في استخدام اللغة، فضلا عن خلق جو تعليمي أكثر جاذبية واستدامة (R. Rahman et al., 2019).

أن استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية القائمة على الألعاب لا يقتصر على تحسين نتائج التعلم فحسب، بل يسهم أيضا في تنمية مهارات التواصل الشفهي لدى الطلاب. كما يعكس ذلك تحولا من التعلم التقليدي القائم على المعلم إلى التعلم النشط القائم على مشاركة الطلاب، مما يجعل عملية التعلم أكثر حيوية وفاعلية. وبالتالي، فإن دمج الأنشطة التفاعلية مثل الألعاب التعليمية يمكن أن يكون استراتيجية فعالة في تطوير مهارة الكلام في اللغة العربية. أشر ديترينغ (Deterding et al., 2011) إلى أن دمج عناصر اللعب في التعليم يعزز من تفاعل المتعلمين ويزيد من اندماجهم في العملية التعليمية .بالإضافة إلى ذلك، بيّنت دراسة دي سميت (De Smet et al., 2012) أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية يمكن أن يحسن من الأداء اللغوي لدى الطلاب ويزيد من ثقتهم في استخدام اللغة. وفي السياق نفسه، أوضحت دراسة راينهاردت أن الأنشطة القائمة على الألعاب تسهم في تطوير الكفاءة التواصلية لدى متعلمي اللغات الأجنبية (Reinhardt, 2019). وعليه، فإن دمج الأنشطة التفاعلية مثل الألعاب التعليمية، ومن بينها لعبة "الحقيقة أو الجرأة"، يمكن أن يُعدّ استراتيجية فعالة ومبتكرة في تطوير مهارة الكلام، من خلال تعزيز التفاعل، وتنمية الجرأة اللغوية، وتوفير بيئة تعليمية ممتعة تدعم التعلم المستمر.

تتمثل الفكرة الرئيسية لهذه الدراسة في أن الابتكار في التعلم لا يجب أن يعتمد دائما على التكنولوجيا المتطورة، بل على قدرة المعلم على توجيه التفاعلات النفسية بين الطلاب داخل الفصل . تُشكل لعبة ’’الحقيقة أم الجرأة‘‘ جسرا بين الاحتياجات الأكاديمية (إتقان المفردات والقواعد) والاحتياجات النفسية (الشعور بالسعادة والاعتراف بالذات). ويؤكد نجاح هذه الطريقة على ضرورة تحول المعلم إلى ميسر قادر على خلق تجربة تعليمية ذات مغزى (التعلم الهادف)، وليس مجرد ناقل للمواد التعليمية في اتجاه واحد(Gee, 2003).

تتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة (A’inul Haq, 2021) التي أكدت أن استخدام لعبة

الحقيقة أم الجرأة يسهم في تحسين مهارة الكلام لدى الطلاب، وكذلك دراسة (Aswan, 2023) التي أظهرت أن الألعاب التفاعلية تعزز مهارات التحدث والتواصل لدى المتعلمين. ومع ذلك، تضيف هذه الدراسة قيمة مضافة من خلال التركيز على منهجية تطوير مهارات التحدث باللغة العربية في المرحلة الثانوية (المدراس العليا)، التي تتميز بخصائص لغوية فريدة. وعلى عكس دراسة (B Manalu & Simbolon, 2023) التي ركزت على نتائج التعلم المعرفي العامة، تثبت هذه الدراسة أن عنصر التحدي على وجه التحديد يُدرب الطلاب على الشجاعة اللغوية في إنتاج جمل باللغة العربية بشكل عفوي.هه

تستلزم نتائج هذه الدراسة إعادة هيكلة المناهج الدراسية في المدارس بحيث تخصص حصة أكبر لاستخدام الوسائط التفاعلية في كل حصة من حصص مهارات التحدث. وينصح المعلمون بتعديل الأسئلة الموجودة على البطاقات بحيث تكون ذات صلة بمواضيع الحياة اليومية للطلاب للحفاظ على استمرار اهتمامهم. وعلى الصعيد المؤسسي، يتعين على المدارس توفير المرافق والتدريب للمعلمين لتطوير وسائط ألعاب تعليمية أخرى. ويُنصح الباحثون في المستقبل باستكشاف متغيرات أخرى مثل مستوى القلق اللغوي *(language anxiety)* أو استخدام عينة أوسع لتعميم النتائج.

الخاتمة

بناءً على نتائج الدراسة التي أُجريت، يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة قد أثبت فعاليته في تحسين مهارة التحدث لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر. وقد أظهر تحليل بيانات الاختبار القبلي والبعدي أن بيانات المجموعتين التجريبية والضابطة كانت موزعة توزيعًا طبيعيًا، مما أتاح استخدام الإحصاءات البارامترية في التحليل. كما أكدت نتائج اختبار tللعينة المستقلة وجود فرق دال إحصائيًا بين المجموعتين (٠,٠٠٠ < ٠,٠٥)، وهو ما يدل على التأثير الإيجابي الواضح لتطبيق لعبة الحقيقة أو الجرأة في تنمية مهارة التحدث لدى الطلاب.

تسهم هذه الدراسة في إثراء مجال تعليم اللغة العربية، ولا سيما في تنمية مهارات التحدث، من خلال إبراز أهمية توظيف الأنشطة التفاعلية مثل لعبة الحقيقة أو الجرأة بوصفها وسيلة تعليمية مبتكرة وفعّالة لتحفيز الطلاب وزيادة مشاركتهم في العملية التعليمية. كما تفتح نتائج الدراسة آفاقًا جديدة أمام المعلمين لاعتماد أساليب تعليمية غير تقليدية تشجّع التفاعل والتواصل داخل الصف. ومن الناحية النظرية، تدعم هذه الدراسة فاعلية الاستراتيجيات التعليمية القائمة على دمج الألعاب والأنشطة التفاعلية في تعزيز مهارات التواصل الشفهي لدى متعلمي اللغة العربية.

على الرغم من النتائج الإيجابية التي توصلت إليها الدراسة، إلا أنها لا تخلو من بعض المحددات،

من بينها عدم التطرق إلى تأثير المتغيرات الفردية مثل مستوى دافعية الطلاب أو البيئة التعليمية على فاعلية استخدام لعبة الحقيقة أو الجرأة. كما اقتصرت الدراسة على عينة محدودة من الطلاب في مدرسة واحدة، الأمر الذي قد يؤثر على إمكانية تعميم النتائج. من نتائج البحث و المناقشة و الخلاصة السابقة قدمت الباحثة الاقتراحات يعنى، فينبغي على المعلم أن يعلم مهارة الكلام بالمواد الأخر باستخدام هذه الوسيلة اللعبة "الحقيقة أو الجرأة" و الأشكال المتنوعة بهذه اللعبة حتي لا تجعل الطلاب في الملل عند عملية التعليم و التعلم. و للطلاب، يجب على الطلاب استعداد مادة قبل بداية التعلم و ذلك من القراءة الكتب حتي يتمكنوا في الاشتراك التعلم الجيد. و للمدرسة، أن تدعم المعلم في تطوير هذه الوسيلة اللعبة حتى تستطيع أن تكون وسيلة نافعة للطلاب و المعلم حتي المدرسة. أما للباحثين الآخرين، الذين سيبحثون عن هذا الموضوع فعليهم تطوير جوانب هذا البحث و أي شئ يتعلق به من المواد أو المهارة و ما أشبه ذلك حتي يسهل و يفيد للآخرين.

الشكر والتقدير

تقدّمت الباحثة بخالص الشكر والتقدير إلى جميع الأطراف الذين أسهموا في إنجاز هذا البحث، ولا سيما إدارة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ جمبر، ومعلمي اللغة العربية، والطلاب الذين شاركوا في هذه الدراسة وقدموا تعاونًا ودعمًا قيّمًا. كما يعبّر الباحث عن امتنانه لكل من قدّم توجيهًا علميًا وملاحظات بنّاءة أسهمت في تحسين جودة هذا المقال، راجيًا أن يكون هذا البحث ذا فائدة علمية وعملية في مجال تعليم اللغة العربية.

المصادر والمراجع

A'inul Haq, M. (2021). Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa. *Journal of Education and Religious Studies*, *1*(03), 102–107. https://doi.org/10.57060/jers.v1i03.48

Aswan, A. (2023). Permainan Truth or Dare Berbantuan Spin the Wheel: Strategi Pembelajaran Berbicara Untuk Pemelajar Bipa Korea Selatan. *Lingua Franca:Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *7*(1), 1. https://doi.org/10.30651/lf.v7i1.7457

B Manalu, Y. S. S., & Simbolon, N. (2023). PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRUTH OR DARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 6 SUBTEMA 2 KELAS IV SD NEGERI NO.033911 BELANG MALUM. *Jurnal Handayani*, *14*(1), 85. https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.45486

De Smet, C., Bourgonjon, J., De Wever, B., Schellens, T., & Valcke, M. (2012). Researching instructional use and the technology acceptation of learning management systems by secondary school teachers. *Computers & Education*, *58*(2), 688–696. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.09.013

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to

gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Faizin Dzikrul Hakim Al-Ghozali Machnunah Ani Zulfah, M. M. (2020). PENGGUNAAN PERMAINAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HAFALAN MUFRODAT BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS VII DI MTs TARBIYATUS SHIBYAN SURABAYA. *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, *1*(2), 2716–1668.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, *1*(1), 20–20. https://doi.org/10.1145/950566.950595

Halimah, S. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran Saat Proses Belajar Mengajar*. https://doi.org/10.31237/osf.io/kqpbt

Hamidah, H. (2019). Arabic Language: between Learning Necessity and Responsibility (ar). *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, *7*(1), 35–44. https://doi.org/10.23971/altarib.v7i1.1472

Haq, S. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Problematika dan Solusi dalam Pengembangan Media. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, *7*(1), 211–222. https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6937

Hayatillah, M. (2021). *Penerapan Media Truth And Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Di MTsN 4 Pidie*.

Iklima, A. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Mis Al-Washliyah Sei Mencirim. *Skripsi*, 1–131.

Jojo Kholistyono Ngudinur Muhammad, N. A. A. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR SEPAKBOLA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 REJOSO. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, *11*, 03. http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive

Lubis, H. Z., Simbolon, J. J., Karsela, Lubis, M. S., Anggriyani, N., & Natasya, Z. F. (2024). Metode Bermain Sambil Belajar dalam Pengajaran Bahasa Arab untuk Anak Uisa Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(3), 50949–50953.

Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 150–165. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara

Muh Akib. (2021). Beberapa Pandagan Guru Sebagai Pendidik. *Al-Ishlah*, *19*(1), 75–98.

Mundir. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.

Nurlaela, L. fatra. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab pada Keterampilan Berbicara di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Bindo Sastra Nasional Bahasa Arab*, *6*(2), 553.

Putri, H. S. E. H. N. (2025). *PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA GENIALLY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR*. *10*(September).

Qalbi Abd. Aziz, Muhajir, M. S. (2024). Penerapan Media Kartu Truth Or Dare Dalam MeningkatkanHasil Belajar siswa Pada Pembelajaran PPKN Kelas v Di SDN 30 Rumajau Kabupaten Luwu. *Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*,

10(September), 341–350.
Rahman, A., & Muktadir, M. G. (2021). SPSS: An Imperative Quantitative Data Analysis Tool for Social Science Research. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, *05*(10), 300–302. https://doi.org/10.47772/IJRISS.2021.51012
Rahman, R., Sopandi, W., Widya, R. N., & Yugafiati, R. (2019). Literacy in The Context of Communication Skills for The 21st Century Teacher Education in Primary School Students. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, *3*(1), 101. https://doi.org/10.20961/ijsascs.v3i1.32462
Ramadhana, Z., & Dewi, S. V. (2026). Perancangan Dan Implementasi Game Interaktif untuk Pembelajaran Digital pada Pelajaran TIK di MTsN 2 Banda Aceh Menggunakan Scracth. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, *8*(1), 85–98. https://doi.org/10.35746/jtim.v8i1.944
Reinhardt, J. (2019). *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning*. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04729-0
Scheiner, S. M., & Holt, R. D. (2019). Evidential Statistics in Model and Theory Development. *Frontiers in Ecology and Evolution*, *7*. https://doi.org/10.3389/fevo.2019.00306
Sibona, C., & Walczak, S. (2012). Purposive Sampling on Twitter: A Case Study. *2012 45th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3510–3519. https://doi.org/10.1109/HICSS.2012.493
Sugiyono, P. D. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF , KUALITATIF dan R&D*. penerbit ALFABETA.
Syafriani, D., Darmana, A., Andi, F., Dwy, S., & Sari, P. (2023). *Statistiak Uji Untuk penelitian Pendidikan (Cara Pengeolahannya dengan SPSS)*.
Syahrum, & Salim. (2014). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF (1).pdf* (p. 174).
Taubah, M. (2019). Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Studi Arab*, *10*(1), 31–38. https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765
عزيز, ن. ، د. (٢٠٢٣). مشكلات تعليم مهارة الكلام في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الخامسة جومبنج In . *البحث العلمي*. جامعة موالان مالك إبراهيم الإسالمية الحلكومية ماالنج.
محمد عارف حكيم وعلى صدقين. (٢٠١٨). إبتكارات معلم اللغة العربية فى تعليم مهارة الكلام. *Arabia*, *10*(1), 65–86.