

فعالية استخدام وسيلة لعبة غرفة الهروب (Escape Room) التفاعلية الرقمية نحو
نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية
الحكومية ٢ سيدوارجو

البحث العلمي

الباحثة

ثيغا رحمة رمضانتي

٠٦٠٢٠٢٢٢٠٣٥



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

شعبة تعليم اللغة العربية بقسم تعليم اللغة كلية التربية وإعداد المعلمين

جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية

سورابايا

٢٠٢٦

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Eggha Rahma Ramadhanti

NIM : 06020222035

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

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

فعالية استخدام وسيلة لعبة غرفة الهروب (*Escape Room*) التفاعلية الرقمية نحو نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو

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

Surabaya, 22 Desember 2025



توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية وإعداد المعلمين جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

وملاحظة ما يلزم تصحيحه في هذا البحث العلمي بموضوع "فعالية استخدام وسيلة لعبة غرفة الهروب (Escape Room) التفاعلية الرقمية نحو نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو".

التي قدمتها الطالبة:

الاسم : ثيغا رحمة رمضانتي

رقم السجل : ٠٦٠٢٠٢٢٢٠٣٥

الشعبة : تعليم اللغة العربية

فنقدمها إلى سيادتكم مع الأمل الكبير في أن تتكرموا بإمداد اعترفكم الجميل بأن هذه الرسالة مستوفية للشروط كبحت جامعي للحصول على الشهادة الجامعة الأولى في شعبة تعليم اللغة العربية، وأن تقوموا بمناقستها في الوقت المناسب. هذا، وتفضلوا بقبول الشكر وعظيم التقدير.

والسلام عليكم ترحة الله وبركات

سورابايا، ٢٣ ديسمبر ٢٠٢٥

المشرفة الثانية



(الدكتورة عين شريفة الماجستير)

١٩٧٨٠٦١٢٢٠٠٧١٠٢٠١

المشرفة الأولى



البروفيسور الدكتور الحاج علي مظافر الماجستير

١٩٦٣١١١٦١٩٨٩٠٣١٠٠٣

التصديق

لقد أجرت كلية التربية وإعداد المعلمين مناقشة هذا البحث الجامعي أمام مجلس المناقشة في تاريخ ٧ يناير ٢٠٢٦ وقرر بأن صاحبه ناجحة فيها لنيل الشهادة البكالوريوس (S.Pd) في تعليم اللغة العربية. أعضاء لجنة المناقشة:

المناقش الأول : البروفيسور الدكتور الحاج علي مظافر الماجستير (.....)

المناقش الثاني : الدكتورة عین شریفه الماجستير (.....)

المناقش الثالث : الدكتورة حزب الله هدى الماجستير (.....)

المناقش الرابع : الدكتور الحاج محمد عفيف الدين دمياطي الماجستير (.....)

سورابايا, ٩ يناير ٢٠٢٦

وافق على هذا القرار

عميد كلية التربية و إعداد المعلمين



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

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

Nama : Egha Rahma Ramadhanti
NIM : 06020222035
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Bahasa Arab
Email address : ramadhantiegha@gmail.com

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

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

فعالية استخدام وسيلة لعبة غرفة الهروب (Escape Room) التفاعلية الرقمية نحو نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو

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

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surabaya, 22 Desember 2025
Penulis



(Egha Rahma Ramadhanti)
06020222035

التجريد

تُيغَا رَحْمَة رَمْضَانِي، ٢٠٢٥. فعالية استخدام وسيلة لعبة غرفة الهروب (*Escape Room*) التفاعلية الرقمية نحو نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو

المشرف الأول : البروفيسور الدكتور الحاج علي مضافر الماجستير

المشرفة الثاني : الدكتورة عين شريفة الماجستير

الكلمات المفتاحية : وسيلة لعبة غرفة الهروب التفاعلية ، الرقمية ، نتائج تعلم اللغة العربية

يهدف هذا البحث إلى: معرفة نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب قبل استخدام لعبة غرفة الهروب (*Escape Room*) التفاعلية الرقمية للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو، ومعرفة استخدام وسيلة لعبة غرفة الهروب (*Escape Room*) التفاعلية الرقمية في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو، و معرفة فعالية استخدام وسيلة لعبة غرفة الهروب (*Escape Room*) التفاعلية الرقمية على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو.

استخدمت الباحثة المنهج الكمي بنوع بحث شبه تجريبي (quasi-experimental) باستخدام تصميم الاختبار القبلي والاختبار البعدي (pretest-posttest). كانت عينة البحث طلاب الصف الثامن C- كصف تجريبي وطلاب الصف الثامن D- كصف ضابط في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو، وبعدد إجمالي ٦٤ طالبًا. استخدمت أدوات جمع البيانات الاختبار، ودليل الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق. قامت الباحثة بتحليل البيانات باستخدام اختبار T-Test وحساب N-Gain بمساعدة برنامج SPSS.

أظهرت نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب قبل استخدام لعبة غرفة الهروب التفاعلية الرقمية للصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو أن معظم الطلاب كانوا في نتيجة جيد جدا. كما أظهرت استخدام الوسيلة أنها تمت بطريقة منهجية وساهمت في زيادة تفاعل الطلاب في التعلم. كان معظم الطلاب عند استخدام وسيلة لعبة غرفة الهروب التفاعلية الرقمية في نتيجة ممتاز. وأظهرت قيمة N-Gain أن استخدام وسيلة لعبة غرفة الهروب التفاعلية الرقمية كان فعالاً إلى حدٍ مقبول في تحسين نتائج التعلم المعرفي لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو.

Abstrak

Egha Rahma Ramadhanti, 2025. *Efektivitas Penggunaan Media Game Escape Room Interaktif Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab pada aspek kognitif Siswa Kelas VIII MTsN 2 Sidoarjo*

Pembimbing 1 :Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag

Pembimbing 2 :Dr. Ainun Syarifah, M.Pd.I

Kata Kunci :Media Game Escape Room Interaktif, Berbasis Digital, Hasil Belajar Bahasa Arab

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui hasil belajar Bahasa Arab siswa sebelum diterapkannya media game escape room interaktif berbasis digital pada kelas VIII MTsN 2 Sidoarjo, 2) mengetahui proses penerapan media game escape room interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 2 Sidoarjo, dan 3) mengetahui efektivitas penggunaan media game escape room interaktif berbasis digital terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN 2 Sidoarjo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen menggunakan desain pretest–posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen dan VIII-D sebagai kelas kontrol MTsN 2 Sidoarjo, dengan jumlah keseluruhan 64 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, pedoman observasi, wawancara, serta dokumentasi. Peneliti melakukan analisis data menggunakan uji T-Test dan perhitungan N-Gain dengan bantuan program SPSS.

Hasil belajar bahasa Arab siswa sebelum penggunaan permainan escape room interaktif digital di kelas VIII MTs Negeri 2 Sidoarjo menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori “sangat baik”. Selain itu, penerapan media tersebut dilakukan secara metodis dan membantu meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. sebagian besar siswa dalam penggunaan media permainan escape room interaktif digital berada pada kategori sangat baik sekali. Hasil N-gain terhadap penggunaan media escape room interaktif cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Sidoarjo.

المحتويات

أ.....	صفحة الموضوع
ج.....	توصية المشرف
د.....	التصديق
و.....	الإهداء
ز.....	التجريد
ط.....	الاستهلال
ي.....	كلمة الشكر والتقدير
ل.....	المحتويات
ع.....	قائمة اللوحات
ص.....	قائمة الصور
١.....	الباب الأول
١.....	المقدمة
١.....	أ- خلفية البحث
٥.....	ب- قضايا البحث
٦.....	ج- أهداف البحث
٦.....	د- منافع البحث
٧.....	هـ- مجال البحث و حدوده
٨.....	و- توضيح المصطلحات و تحديده
١٠.....	ز- الدراسات السابقة

١٥	ح- خطة البحث
١٨	الباب الثاني
١٨	الدراسة النظرية
١٨	أ- وسيلة تعليمية
١٨	١- تعريف الوسيلة التعليمية
١٩	٢- وظائف الوسائل في عملية التعلم
٢٠	٣- الوسيلة الرقمية في تعليم اللغة
٢٢	ب- التعلم القائم على الألعاب
٢٢	١- تعريف التعلم القائم على الألعاب (GBL)
٢٣	٢- وظائف التعلم القائم على الألعاب (GBL)
٢٤	٣- تطبيق التعلم القائم على الألعاب (GBL) في تعليم اللغة
٢٦	ج- لعبة غرفة الهروب (Escape Room) التفاعلية
٢٦	١- تعريف لعبة غرفة الهروب
٢٧	٢- مراحل نموذج وسيلة التعلم بنظام غرفة الهروب الرقمية
٢٩	٣- مزايا لعبة غرفة الهروب كوسيلة تعليمية
٣٠	٤- عيوب لعبة غرفة الهروب كوسيلة تعليمية
٣٠	د- نتائج تعلم اللغة
٣٠	١- تعريف نتائج تعلم اللغة
	٢- جانب نواتج التعلم بناء على تصنيف تاكسونومي بلوم (Taksonomi)
٣١	(Bloom)

٣- العلاقة بين الوسيلة الرقمية لألعاب الغرفة الهروب التفاعلية ونتائج تعلم اللغة

العربية لدى الطلاب ٣٣

الباب الثالث ٣٥

طريقة البحث ٣٥

أ- نوع البحث..... ٣٥

ب- لفروض البحث ٣٦

ج- مجتمع البحث وعينته ٣٧

د- طريقة جمع البيانات ٣٨

هـ- بنود البحث ٤٠

و- طريقة تحليل البيانات ٤٢

الباب الرابع ٤٨

الدراسة الميدانية ٤٨

الفصل الأول: لمحة عن مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو ... ٤٨

أ- هوية المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو ٤٨

ب- تاريخ تأسيس المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو ٤٨

ج- رؤية و بعثة المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو ٤٩

د- بيانات أحوال الطلاب والمعلمين والموظفين الإداريين ٥٠

هـ- أحوال الطالب..... ٥٣

و- مرافق العامة بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو ٥٤

الفصل الثاني : عرض البيانات وتحليلها ٥٥

أ- نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب قبل استخدام لعبة غرفة الهروب (Escape Room)	٥٥
٢ سيدوارجو	٥٥
ب- استخدام وسيلة لعبة غرفة الهروب (Escape Room) التفاعلية الرقمية في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية	٦١
سيدوارجو.....	٦١
ج- فعالية تطبيق وسيلة لعبة غرفة الهروب (Escape Room) التفاعلية الرقمية على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية	٦٦
٢ سيدوارجو.....	٦٦
الباب الخامس	٨٢
الخاتمة	٨٢
أ- الخلاصة	٨٢
ب- الاقتراحات	٨٤
المراجع	٨٥
الملحقات	٩٢

قائمة اللوحات

اللوحة ٢ . ١	مستويات العمليات المعرفية	٣٣
اللوحة ٣ . ١	النتيجة والتقدير	٤٨
اللوحة ٣ . ٢	مستوى الفئة	٥١
اللوحة ٣ . ٣	فئة الفعالية	٥٢
اللوحة ٤ . ١	بيانات المعلمين في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو	٥٥
اللوحة ٤ . ٢	عدد الطلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو	٥٨
اللوحة ٤ . ٣	مرافق العامة بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو	٥٩
اللوحة ٤ . ٤	نتائج الاختبار القبلي في الجانب المعرفي للمجموعة التجريبية	٦٢
اللوحة ٤ . ٥	تفصيل نتائج الاختبار القبلي في الجانب المعرفي للمجموعة التجريبية من ناحية تقدير بانسبة المئوية	٦٣
اللوحة ٤ . ٦	نتائج الاختبار القبلي في الجانب المعرفي للمجموعة الضابطة	٦٦
اللوحة ٤ . ٧	تفصيل نتائج الاختبار القبلي في الجانب المعرفي للمجموعة الضابطة من ناحية تقدير بانسبة المئوية	٦٨
اللوحة ٤ . ٨	نتائج الاختبار البعدي في الجانب المعرفي للمجموعة التجريبية	٧٨
اللوحة ٤ . ٩	تفصيل نتائج الاختبار البعدي في الجانب المعرفي للمجموعة التجريبية من ناحية تقدير بانسبة المئوية	٧٩
اللوحة ٤ . ١٠	نتائج الاختبار البعدي في الجانب المعرفي للمجموعة الضابطة	٨٣
اللوحة ٤ . ١١	تفصيل نتائج الاختبار البعدي في الجانب المعرفي للمجموعة الضابطة من ناحية تقدير بانسبة المئوية	٨٤

اللوحة ٤ . ١٢ الاختلاف بنتائج الجانب المعرفي للمجموعة التجربة قبل وبعد استخدام	٨٨
وسيلة لعبة غرفة الهروب (Escape Room) التفاعلية الرقمية	٨٨
اللوحة ٤ . ١٣ اختبار التوزيع الطبيعي في الجانب المعرفي للمجموعة التجريبية ومجموعة	٩٦
اضابطة	٩٦
اللوحة ٤ . ١٤ اختبار تجانس الجانب المعرفي	٩٨
اللوحة ٤ . ١٥ اختبار (T) الجانب المعرفي	١٠٠
اللوحة ٤ . ١٦ اختبار (Independent Sample T-Test) الجانب المعرفي بين المجموعة	١٠٠
التجريبية والمجموعة الضابطة	١٠٠
اللوحة ٤ . ١٧ درجة فئة N-Gain	١٠٤
اللوحة ٤ . ١٨ درجة النسبة المئوية لفئة الفعالية N-Gain	١٠٤
اللوحة ٤ . ١٩ اختبار N-Gain الجانب المعرفي	١٠٥

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

قائمة الصور

- الصورة ٤ . ١ واجهة الغرفة الروب (Escape Room) ٧٣
- الصورة ٤ . ٢ مقدمة الدرس قبل البدء في العملية التعليمية ٧٣
- الصورة ٤ . ٣ بدء لعبة غرفة الهروب ٧٤
- الصورة ٤ . ٤ تنفيذ مهام الكتابة على منصة AutoDraw ٧٥



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

المراجع

أ- المراجع الإندونيسيا

- Aas Nurhasanah, and Reren Hamidah. "Manfaat Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 2 (2024): 23–31.
- Abdurrohim, and Ali Mudlofir. "Konsep Motivasi Belajar Perspektif Al-Quran Relevansinya Dengan Pendidikan Islam." *Jurnal Tinta* 6, no. 1 (2024): 129–39. <https://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnaltinta/article/view/1156>.
- Afnita, Nora, Dian Puspita Sari, Arif Arafat, Febri Wandha Putra, and Joni Indra Wandi. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual." *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)* 7, no. 2 (2023): 126–30. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130>.
- Akbar, Kihsan Ramdana, Nofri Hendri, and Rahmi Pratiwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII DI SMP" 5, no. 4 (2024): 5255–66.
- Alfani, Achwan, Muhammad Syahriramadhan, Muhammad Rozaan Baihaqi, and Muh Faruq. "Pengembangan Media Intraktif Pembelajaran Menyimak Bahasa Arab Tingkat Madrasah Aliyah Berbasis Youtube." *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)* 8, no. 1 (2023): 361–67. <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/icied/article/view/2621>.
- Almira Keumala Ulfah, Ramadhan Razali, Habibur Rahman, Abd Ghofur, Umar, Rita Inderawati Bukhory, Sri Rizqi Wahyuningrum, Muhammad Yusup, and Faqihul Muqoddam. *Ragam Analisis Data Penelitian*. IAIN Madura Press, 2022.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Arief, Fariz Awaludin. *٥٧١. Insan Teknika*, 2017.
- Astuti, Mardiah, Icha Suryana, Nabila Anggraini, Anisa Fitri, Muhammad Fajar, and Putri Widiya Astuti. "Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar." *Journal of Law, Administration, and Social Science* 4, no. 5 (2024): 702–9. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>.
- Aziza, Nurul. *Metodologi Penelitian 1 : Deskriptif Kuantitatif*. ResearchGate. Media Sains Indonesia, 2023.
- Badiatul, Nurul, Laili Aprilia, and Siti Inganah. "Pengembangan Escape Game Digital Berbasis Budaya Lokal Untuk Development Of a Digital Escape Based

- On Lokal Cultur to Improve Student' Motivation and Cultural Awareness" 11, no. 1 (2025): 156–65.
- bayu irawan, Aufarul Marom. *Konsep Pelayanan Publik*. Vol. 2. Widina Media Utama, 2024. <http://freepdfpdf.com/>.
- Çakmak, Betül, and Tuğçe Türten Kaymaz. "The Effect of an Escape Room Game on Students' Academic Self-Efficacy and Motivation for Critical Thinking: Oncology Nursing Course." *BMC Nursing* 23, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.1186/s12912-024-02586-5>.
- Damayanti, Dita Putri, Nunung Siti Sukaesih, and Ria Inriyana. "Penyuluhan Kesehatan Dengan Permainan Escape Room Melalui Platform Genial.Ly Dalam Meningkatkan Literasi Gizi Seimbang Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes* 15, no. 1 (2024): 163–66.
- Dian, Nur Septiani Putri, Islamiah Fitriah, Andini Tyara, and Marini Arita. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 367.
- Fauziyah, Ni'matul, Moch. Iqbal Rizki Rosyid, and Faiqotul Afifah. "Rehabilitasi Sarana Prasarana Di MTSN 2 Sidoarjo." *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (2024): 134–47. <https://jurinotep.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/home/article/view/88>.
- Febrina, Faiza, Dewi Mulyati, and Sunaryo Sunaryo. "Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton" XI (2023): 275–84. <https://doi.org/10.21009/03.1102.pf38>.
- Fitri, Anisa, Rani Rahim, Nurhayati, Aziz, Sadrack Luden Pagiling, Irnawaty Natsir, Anis Munfarikhatin, Daniel Nicson Simanjuntak, Kartini HUatgaol, and Nanda Eska Anugrah. *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis. Yayasan Kita Menulis, 2023. [https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa %2C Buku Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian.pdf](https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa%20BukuDasar-dasarStatistikauntukPenelitian.pdf).
- Fotaris, Panagiotis, and Theodoros Mastoras. "Escape Rooms for Learning: A Systematic Review." *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning* 2019-Octob, no. October (2019): 235–43. <https://doi.org/10.34190/GBL.19.179>.
- Fuad Hasim, Muhamad, Mirwan Akhmad Taufiq, M Baihaqi, Nurul Amaliyah, and Emilia Rachmawati. "Psychological Impact Of UIN Sunan Ampel Surabaya Students On Academic Arabic Language Mastery." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 8, no. 1 (2025): 11. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.4337>.
- Garcia, Ana Rita, Sara Brito Filipe, Cristina Fernandes, Cristina Estevão, and George Ramos. *Statistika Pendidikan*. Media Sains Indonesia, n.d.

- Gee, James Paul. *What Video Games to Teach Us About Learning And Literacy*, 2007.
- Hadiamsyah, Yudhi, Raufi Yani Nur, Bahasa Arab, and Anak Usia Dasar. "Penggunaan Media Digital Video Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Anak Usia Dasar." *Journal of Education and Culture (AL-Mabda)* 1, no. 1 (2025): 49–56.
- Haitsumakunti, Ittaqi, Ahmad Faizi, and Siti Aisyah. "Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Game Based Learning Dalam Penguasaan Tata Bahasa Arab." *EL-FUSHA: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan* 6, no. 1 (2025): 68–77. <https://doi.org/10.33752/el-fusha.v6i1.7684>.
- Hamna, and Windar. "Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Kurikulum 2013 Di Masa Pandemi Covid-19." *Pendekar Jurnal* 1, no. 1 (2022): 1–12. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar>.
- Hasan, Muhammad, Tuti Khairani Harahap Milawati, Darodjat, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwar, Masdiana Azwar Rahmat, and I Made Indra P. *Buku Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group, 2021. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>.
- Hasanah, Isatul. "Menumbuhkan Jiwa Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis IT Pada Era Pandemi Covid-19." *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)* 3, no. 3 (2021): 18–28. <https://doi.org/10.51178/jetl.v3i3.267>.
- Helena Manojlovic. "Escape Room as a Teaching Method." *Opus et Educatio* 9, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.3311/ope.504>.
- Hidayatullah, Ahmad Syarif. "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Game Maze Chase Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengar Peserta Didik Di SMPIT Alkausar Kota Makassar." *Tesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2023, 136.
- Imansari, Nurulita, and Umi Kholifah. *Metodologi Penelitian*, 2023.
- Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MTsN 10 Sleman." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>.
- Jean Piaget, Bärbel Inhelder. *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books, 1969.
- Khalishah, Nailatul, and Nur Ikhliah. "Taksonomi Bloom (Revisi): Tujuan Pendidikan Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Matematika." *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika (SANTIKA) 2021*, 2021, 248–66.

- Lekahena, Welly Sany, Lamhot Naibaho, and Djoys Anneke Rantung. "Analisis Gaya Mengajar Guru SMA Terhadap Minat Belajar Siswa." *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi* 6, no. 01 (2024): 59–68. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1068>.
- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusumua. "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom." *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.
- Manzano-León, Ana, José M. Rodríguez-Ferrer, José Manuel Aguilar-Parra, Ana María Martínez Martínez, Antonio Luque de la Rosa, Darío Salguero García, and Juan Miguel Fernández Campoy. "Escape Rooms as a Learning Strategy for Special Education Master's Degree Students." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, no. 14 (2021). <https://doi.org/10.3390/ijerph18147304>.
- Marcus, Gabriela, Lucky O.H Dotulong, and Michael Ch Raintung. "Pengaruh Komunikasi, Pemberdayaan Pegawai Dan Pendelegasian Wewenang Terhadap Efektivitas Kerja Di Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sulawesi Utara." *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi* 11, no. 3 (2023): 1074–86. <https://doi.org/10.35794/emba.v11i3.50702>.
- Marta, Muhammad Afif, Dimas Purnomo, and Islam. "Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3 (2025): 228.
- Motoh, Theopilus C. "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli." *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* 1, no. 1 (2022): 1–17.
- Muhid, Abdul. *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik Dengan SPSS for Windows*. Zifatama Jawa, 2019.
- Nadzir, Haqun Nadzir. "Pengembangan E-Modul Menggunakan Model Hannafin and Peck Pada Mata Pelajaran Seni Budaya." *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 47–55. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.58570>.
- Nasri, Nur Farhana, Nurul Nadwa Ahmad Zaidi, Syaza Kamarudin, Madaha Hanafi, and Zarul Azhar Nasir. "Digital Escape Room: Students' Perceptions as an Educational Tool in Learning Reading Skills." *International Journal of Education* 16, no. 2 (2024): 21. <https://doi.org/10.5296/ije.v16i2.21752>.
- Nida Hasanah Nur Khodijah, and Yulina Ismiyanti. "Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Digital Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Multidisiplin Nusantara* 2, no. 9 (2025): 1729–36.
- Nirmala. "Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)." *Journal on Education* 06, no. 02 (2024):

12296–301.

Nisa', Khoirun, Ella Cahyani, and Ahmad Abu Nafi'. "Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab." *Journal of Arabic Education* 04, no. 01 (2024): 1. <https://doi.org/10.55352/pba.v4i1>.

Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. Makassar, 2022.

Pakpahan, Andrew Fernando, Adhi Prasetyo, Edi Surya Negara, Kasta Gurning, Risanti Febrine Ropita Situmorang, Tasnim Tasnim, Parlin Dony Sipayung, et al. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis, 2021.

Pendidikan, Penelitian. *Penelitian Pendidikan*, n.d.

Permana, Natalis Sukma. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22, no. 2 (2022): 313–21. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>.

Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press, 2011. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf).

Redy Winatha, Komang, and I Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10 (2020): 198–206.

RimahDani, Dita Elha, Shaleh Shaleh, and Nurlaeli Nurlaeli. "Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (February 11, 2023): 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>.

Safitri, AuliaSofia, AuliaRahmah Alfattunisa, AuliaNur Afifah, DanySyarifudin Abdullah, and Dadan Mardani. "Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa MI." *Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (2025): 45–56. <https://doi.org/10.55656/wjp.v3i2.355>.

Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. KBM INDONESIA, 2022.

Sari, Nursina, and Tursina Ratu. "Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6185–95. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>.

Sianturi, Rektor. "Test Normality As a Condition Of Hypothesis Testing" 11, no. 1 (2025): 1–14.

———. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis" 8, no. 1 (2022): 386–97. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.

- Sinaga, Dameria. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. UKI Press, n.d.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta, 2013.
- Sugiyono, and Puji Lestari. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2021.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking. Surya Cahya*. Yogyakarta: Suryacahya, 2024.
- Sulaiman Saat, Sitti Mania. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Pusaka Almaila, 2020.
- Suryadin, Karimuddin Abdullah; Misbahul Jannah; Ummul Aiman; Hasda; Zahara Fadilla; Taqwin; Masita; Ketut Ngurah Ardiawan; and Meilida Eka Sari. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Syafriani, Dewi, Ayi Darmana, Feri Andi Syuhada, and Dwy Puspita Sari. *Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS)*. Eureka Media Aksara, 2023.
- Timoty Agustian Berutu, Dina Lorena Rea Sigalingging, Gaby Kasih Valentine Simanjuntak, and Friska Siburian. "Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Modern." *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* 2, no. 3 (2024): 358–70. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i3.258>.
- Untari, Dhian Tyas. *Metode Penelitian Dasar Kuantitatif*. PT Tribudhi Pelita Indonesia, 2023.
- Wati, Ika Febriana, and Yuniawatika. "Digital Game-Based Learning as A Solution to Fun Learning Challenges During the Covid-19 Pandemic" 508, no. Icite (2020): 202–10. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201214.237>.
- Yulianto, Agus. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2021): 6–11. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>.

ب- المراجع العربية

- القطان, موسى محمد. "فاعلية استخدام نموذج اشور (Assure Model) لتصميم التعليم في بناء مهارات تخطيط الدروس لتوظيف التكنولوجيا في التعليم من وجهة نظر معلمات ما قبل الخدمة." *مجلة كلية التربية جامعة الإسكندرية*.
- عين شريفة, محمد سلك, زرست نور اولية. "تطبيق لعبة شعبان سلم Snake Ladders لترقية

مهارة الكلام اللغة العربية. ”جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا, الرقم.

١ (٢٠٢٢): ٢٥-٣١٥.

فوزي, أحمد. “استخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية كوفي المدرسة الثانوية

الإسلامية الحكومية الثانية فونوروكو, ” ٢٠٢٥.

محمد بيهقي, مفلحة, تش فجر. “فعالية وسيلة بلوتاجون ستوري فيترقية مهارة السماع

للناطقين بغير العربية. ”دراسات وتعليم اللغة العربية ٣, الرقم. ٢ (٢٠٢٣): ٥٠-

١٤١. <https://doi.org/10.15642/jalsat.2023.3.2.141-150>.

“وثيقة المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ سيدوارجو”

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A