

فعالية استخدام لعبة البحث التافهة (*Trivial Pursuit Game*) في تعليم المفردات
العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية
بنجر بارو

البحث العلمي

إعداد :

أحمد شفيق عطالله



جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية

بنجر ماسين

٢٠٢٦ م / ١٤٤٧ هـ

فعالية استخدام لعبة البحث التافهة (Trivial Pursuit Game) في تعليم المفردات العربية لدى
طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجرارو

البحث العلمي

مقدم لكلية التربية والتعليم لاستيفاء بعض الشروط

لنيل درجة البكالوريوس

في التربية الإسلامية

إعداد:

أحمد شفيق عطالله

رقم القيد: ١٩٠١٠١٠٢٠٠٨٧

جامعة أناساري الإسلامية الحكومية

كلية التربية والتعليم

قسم تعليم اللغة العربية

بنجرماسين

٢٠٢٦ م / ١٤٤٧ هـ

إقرار الطالب

أنا الموقع أدناه، وبياناتي كالتالي:

الاسم بالكامل : أحمد شفيق عطاالله

رقم القيد : ١٩٠١٠١٠٢٠٠٨٧

الكلية : التربية والتعليم

القسم : تعليم اللغة العربية

أقر بأن هذا البحث العلمي تحت الموضوع:

فعالية استخدام لعبة البحث التافهة (*Trivial Pursuit Game*) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجرمارو

حضرته وكتبه بنفسه وما زورته من إبداع غيري أو تأليف الآخر، وإذا ادعى أحد في المستقبل أنه من تأليفه وتبين أنه فعلا ليس من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية التربية والتعليم بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين.

وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

بنجرماسين، ٢٩ أبريل ٢٠٢٦ م

توقيع صاحب الإقرار




أحمد شفيق عطاالله

رقم القيد: ١٩٠١٠١٠٢٠٠٨٧



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 6783136; Faksimili (0511) 3254344;
Email: pbarab@uin-antasari.ac.id; Email: info@uin-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

NOMOR: B-371/Un.14/III.1.e/PP.00.9/04/2026

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : AHMAD SYAFIQ ATHALLAH
NIM : 190101020087
Program : S-1
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Hasil Cek Plagiasi : 4%

Judul Skripsi:

فعالية استخدام لعبة ملاحقة تافهة (TRIVIAL PURSUIT) في تعليم المفردات العربية

لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجربارو

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan <https://www.turnitin.com> bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 28 April 2026
Ketua Prodi PBA,



Rahmat Shodiqin

Melayani Lebih Baik, Lebih Baik Melayani

الموافقة

البحث العلمي بعنوان : فعالية استخدام لعبة البحث التافهة (Trivial Pursuit Game) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجرمارو

الطالب : أحمد شفيق عطاالله

رقم القيد : ١٩٠١٠١٠٢٠٠٨٧

القسم : تعليم اللغة العربية

الكلية : التربية والتعليم

بعد الإطلاع على البحث العلمي الذي أعدته الطالب: أحمد شفيق عطاالله / رقم

القيد : ١٩٠١٠١٠٢٠٠٨٧ وافق المشرف على تقديمه إلى مجلس المناقشة.

بنجرماسين، ٢٧ أبريل ٢٠٢٦ م

المشرف



الأستاذ الدكتور أحمد مرادي، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧٨٠٨٠٨٢٠٠٥٠١١٠٠٦

الاعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم

الإسلامية الحكومية بنجرماسين



رقم التوظيف: ١٩٧٧١١٢٢٢٠٠٣١٢١٠٠٤

الاعتماد من طرق لجنة المناقشة

البحث العلمي: فعالية استخدام لعبة البحث التافهة (Trivial Pursuit Game) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجرارو، الذي كتبه أحمد شفيق عطالله، رقم القيد: ١٩٠١٠١٠٢٠٠٨٧ قد دافع عن هذا البحث العلمي أمام لجنة المناقشة وتقرر قبوله شرطا لنيل درجة البكالوريوس في تعليم اللغة العربية، وذلك في:

اليوم : الثلاثاء

التاريخ : ٢٠ مايو

ويكون مقبولا بدرجة : ٨٨ (A)

عميد كلية التربية والتعليم



الدكتور الحاج حمدان، الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٦٠٤٠٥١٩٩٣٠٣١٠٠٥

وتتكون لجنة المناقشة من السادة الأساتذة:

الرقم	الاسم	التوقيع
١	الأستاذ الدكتور أحمد مرادي، الماجستير (رئيسا)	١
٢	عارف الرحمن حكيم، الماجستير (عضوا)	٢
٣	مخلص أنصاري، الماجستير (عضوا)	٣

ملخص البحث

أحمد شفيق عطاالله، ١٩٠١٠١٠٢٠٠٨٧ فعالية استخدام لعبة البحث التافهة (Trivial Pursuit Game) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجر بارو. المشرف الأستاذ الدكتور أحمد مرادي، الماجستير. في قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم، جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجر ماسين. ٢٠٢٦

لعبة البحث التافهة، تعليم المفردات، اللغة العربية، الألعاب التعليمية، الوسائل التعليمية

يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى فعالية استخدام لعبة البحث التافهة (Trivial Pursuit Game) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجر بارو. تنطلق هذه الدراسة من المشكلات التي يواجهها الطلبة في تعلم المفردات العربية، مثل ضعف الدافعية، وقلة المشاركة الفعالة في عملية التعلم، واعتماد المعلم على أساليب تقليدية أقل تنوعاً، مما يؤثر سلباً على مستوى إتقان المفردات لدى الطلبة. لذلك، يسعى هذا البحث إلى تقديم وسيلة تعليمية مبتكرة تعتمد على الألعاب التعليمية لخلق بيئة تعلم أكثر تشويقاً وتفاعلية. استخدم الباحث المنهج الكمي بمدخل شبه تجريبي (Quasi Experimental) مع تصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبار القبلي والبعدي (One Group Pretest-Posttest Design). تكونت عينة البحث من ٢٢ طالباً من طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجر بارو. تم جمع البيانات من خلال عدة أدوات، وهي: الاختبارات (الاختبار القبلي والاختبار البعدي) لقياس مستوى إتقان المفردات العربية، والملاحظة لمعرفة نشاط الطلبة أثناء عملية التعلم، والمقابلة مع معلم اللغة العربية، بالإضافة إلى التوثيق للحصول على البيانات الداعمة. بناءً على نتائج اختبار (Paired Sample T-Test) فإن نتائج هذا البحث تُظهر أن قيمة الدلالة (Sig. 2-tailed) أقل من (٠,٠٥)، مما يعني رفض الفرضية الصفرية (Ho)

وقبول الفرضية البديلة (H_a)، التي تنص على أن استخدام لعبة البحث التافهة فعال في تعليم المفردات العربية. كما أظهرت، ارتفع متوسط مستوى إتقان مفردات اللغة العربية لدى الطلبة من ٣٢,٤٥ إلى ٦٠,٥٣. وبناءً على نتائج البحث، يمكن الاستنتاج أن لعبة البحث التافهة (Trivial Pursuit Game) تُعد وسيلة تعليمية فعالة في تحسين إتقان المفردات العربية، وزيادة دافعية الطلبة، وتنشيط مشاركتهم في عملية التعلم. ويوصي الباحث المعلمين باستخدام الألعاب التعليمية المماثلة كوسيلة داعمة في تعليم اللغة العربية، خاصة في المرحلة الابتدائية.

ABSTRAK

Ahmad Syafiq Athallah. 19101020087. Efektivitas penggunaan permainan *Trivial Pursuit Game* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Islam Hajah Nuriyah Banjarbaru. Pembimbing Prof. Dr. Ahmad Muradi, M.Ag., pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2026.

Kata Kunci: Efektivitas, Model Pembelajaran, Maharah Mufradat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan *Trivial Pursuit Game* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Islam Hajah Nuriyah Banjarbaru. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab, seperti rendahnya motivasi siswa, terbatasnya partisipasi siswa, serta penggunaan metode pembelajaran yang monoton, yang mengakibatkan rendahnya penguasaan kosakata. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menghadirkan media pembelajaran yang inovatif berupa permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen, yaitu *one-group pretest–posttest design*. Sampel penelitian terdiri dari 22 siswa kelas V di Sekolah Dasar Islam Hajah Nuriyah Banjarbaru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu pretest dan posttest untuk mengukur penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa, observasi untuk melihat aktivitas belajar siswa di kelas, wawancara dengan guru Bahasa Arab, serta dokumentasi untuk melengkapi data penelitian.

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test*, maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Trivial Pursuit Game* efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosakata Bahasa Arab. Selain itu, nilai rata-rata tingkat penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa meningkat, dari 32,45 menjadi 60,53.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan *Trivial Pursuit Game* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Peneliti merekomendasikan agar guru Bahasa Arab dapat menerapkan permainan edukatif serupa sebagai alternatif media pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا محمد وعلى اله واصحبه أجمعين، أما بعد .

الحمد لله رب العالمين سبحانه وتعالى على نعمه الكثيرة وهدايته وتوفيقه، فقد تمكنت الباحثة لإكمال كتابة البحث العلمي تحت الموضوع " فعالية استخدام لعبة البحث التافهة (Trivial Pursuit Game) في تعليم المفردات العربية لدى طلبة الصف الخامس في مدرسة حاجة نورية الابتدائية الإسلامية بنجر بارو " كمتطلب للحصول على درجة البكالوريوس في التربية من كلية التربية والتعليم، قسم تعليم اللغة العربية، جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين.

تدرك الباحثة أن في إعداد هذه البحث العلمي، لا يمكن فصله عن الدعم والتحفيز والتوجيه حتى يمكن إكمال هذه البحث العلمي. في هذا الصدد، تتقدم الباحثة بجزيل الشكر والامتنان لجميع الجهات التي قدمت هذا الدعم. كما انني أتوجه بالشكر الامتنان لكل من:

١. فضيلة المكرمة الأستاذة الدكتورة الحاجة نداء مفيدة الماجستير، كمديرة الجامعة

أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين.

٢. فضيلة المكرم الدكتور الحاج حمدان الماجستير، كعميد كلية التربية والتعليم بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين الذي تفضل بقبول وموافقة عنوان هذه البحث العلمي .

٣. فضيلة المكرم الدكتور رحمت صادقين الماجستير وفضيلة المكرم مخلص أنصاري الماجستير، كرئيس قسم تعليم اللغة العربية وسكرتير قسم تعليم اللغة العربية بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين الذي يقدم إرشادات حول كتابة البحث العلمي بما يتوافق مع التطورات في برنامج الدراسة.

٤. فضيلة المكرم الأستاذ الدكتور أحمد مرادي الماجستير كمحاضر أكاديمي ومشرف البحث العلمي، الذي قدم الكثير من التوجيه والإرشاد في الكتابة.

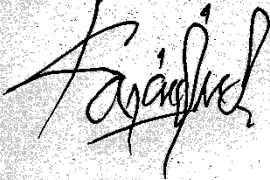
٥. المحاضرون والموظفون والعاملون في كلية التربية والتعليم بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين الذين قدموا الكثير من المعرفة والخدمات الجيدة أثناء إعداد البحث.

٦. جميع الأطراف المشاركة والمساهمة في إعداد هذه البحث.

والشكر الجزيل لوالديّ اللذين يقدّمان لي الدعم والتشجيع والدعاء بلا انقطاع، وكذلك لأصدقائي المقربين الذين ساعدوني في إتمام هذا البحث حتى النهاية. رحمهما الله وغفرلهما، وجعل ذلك من حسنات أعمالهما، وضاعف

أجرهما. ويرجو الباحث أن تكون هذا المقال نافعاً، وأن يكون عبادةً لها. الشكر
الجزيل لوالديّ اللذين يقدمان لي الدعم والتشجيع والدعاء بلا انقطاع، وكذلك
لأصدقائي المقربين الذين ساعدوني في إتمام هذا البحث حتى النهاية.

بنجرماسين، ١٢ ذالقعدة ١٤٤٧ هـ

٣٠ أبريل ٢٠٢٦ م

الباحث

محتويات البحث

ك

أ	صفحة العنوان
ب	إقرار الطالب
ج	تحقيق الانتحان
د	الموافقة
هـ	الاعتماد من طرف لجنة المناقشة
و	ملخص البحث
ح	ملخص البحث باللغة الإندونيسية
ط	شكر وتقدير
ل	محتويات البحث

الباب الأول

المقدمة

أ	خلفية البحث
ب	التحديد الإجرائي
ج	أسئلة البحث
د	أهميات البحث
هـ	الدراسات السابقة

- و. المسلّمات الأساسية وفرضية البحث ١٠
- ز. هيكل البحث ١١

الباب الثاني

١ لإطار النظري

١. البحث الأول : مفهوم وسائل التعليم..... ١٢
١. البحث الثاني : تعليم المفردات ١٦
١. المسلّمات الأساسية وفرضية البحث ٢٠

الباب الثالث

منهجية البحث

- أ. نوع البحث ومدخله ٢١
- ب. تصميم البحث ٢٢
- ج. ذاتي البحث وموضوعه ٢٢
- د. لبيانات ومصادرها ٢٣
- هـ. أساليب جمع البيانات ٢٤
- و. تصميم القياسات ٢٥
- ز. أسلوب تحليل البيانات ٢٦

الباب الرابع

عرض البيانات وتحليلها

- أ. نبذة تاريخية موقع البحث ٣٣
- ب. عرض البيانات ٣٧

الباب الخامس

الخاتمة

- أ. الخاتمة ٦٣
- ب. اقتراحات ٦٣
- قائمة المراجع ٦٥
- قائمة الملاحق ٦٧
- السيرة الذاتية للباحثة ٨٥