

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 بنجرماسين. 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 تنوعًا، مما يؤثر سلبيًا على مستوى إتقان المفردات لدى الطلبة. لذلك، يسعى هذا البحث إلى تقديم وسيلة تعليمية مبتكرة تعتمد على الألعاب التعليمية لخلق بيئة تعلم أكثر تشويقًا 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 طالبًا 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 الطلاب 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.