Al-Fusha
Arabic Language Education Journal

ISSN (Print): 2655-6162
ISSN (Online): 2655-8025

Vol. 7 No.1 January 2025 | Page 27-37

Journal Homapage: https://ejournal.uas.ac.id/index.php/alfusha/issue/view/139

Implementation of *Trivial Pursuit* media to Improve students' Nahwu Result at Darussalam Islamic Boarding School Tasikmalaya

Muhammad Wahyudi[1], Rina Dian Rahmawati[2], Dedi Mulyanto, Hana Fauziah

[1]Universitas Darussalam Gontor, Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia
[2]Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang, Jawa Timur, Indonesia

DOI: https://doi.org/10.62097/alfusha.v7i1.2067

Keywords:
Media, Trivial pursuit, Learning Activity, Learning Outcomes, Nahwu

ABSTRACT

Darussalam Islamic Boarding school Tasikmalaya is an integrated curriculum that includes Salafiyah, KMI Gontor, Tahfidz and Kemendikbud programs to develop students proficient in Arabic and English. However, challenges like lack of student attention during lessons, due to ineffective teaching media, have affected learning outcomes. This study aimed to implement Trivial Pursuit educational media to increase student engagement and improve learning outcomes in the *Nahwu* subject for class 5C. The research applied Classroom Action Research (CAR) based on Kurt Lewin's model, including planning, implementation, observation, and reflection. Data were gathered through interviews, observations, tests, and documentation. Results showed that using Trivial Pursuit increased student participation from 80% to 90%, and learning outcomes improved from 60% to 100%. Students are encouraged to become more active and *Nahwu* teachers are recommended to use more effective teaching methods. The pesantren is also advised to enhance the use of teaching strategies and media.

Kata Kunci:
Media, Trivial pursuit, Learning Activity, Learning Outcomes, Nahwu

Pondok Pesantren Darussalam Tasikmalaya mengadopsi kurikulum terpadu, yaitu Salafiyah, KMI Gontor, Tahfidz, dan Kemendikbud. Salah satu misinya adalah menghasilkan santri yang mampu berkomunikasi dalam bahasa Arab dan Inggris. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam proses belajar mengajar, seperti kurangnya perhatian dari santri saat pembelajaran yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif oleh guru, sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar. Objek penelitiannya adalah media pembelajaran Trivial Pursuit untuk meningkatkan hasil belajar dari siswi kelas 5 dalam materi Nahwu.. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sesuai model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan ,pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui metode wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Trivial Pursuit* berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswi dari 80% pada tahap pertama menjadi 90% pada tahap kedua. Hasil belajar juga mengalami peningkatan, dari 60% pada tahap pertama menjadi 100% pada tahap kedua. Maka berdasar dari hasil diatas peneliti memberikan saran kepada Siswi diharapkan aktif dalam proses belajar mengajar

Article history
Received 25 November 2024
Revised 8 Desember 2024
Accepted 20 Desember 2024

Corresponding author:
Muh.wahyudi@unida.gontor.ac.id (M. Wahyudi)

١. مقدمة

التعلم هو عملية اكتساب المعرفة أو تغيير القدرة على التفاعل، وهو نتيجة طويلة الأمد للتمارين المعززة. يتجلى التعلم في تغيير دائم أو ثابت في سلوك الأفراد، ويتحقق من خلال تفاعلهم مع بيئتهم لتلبية احتياجات حياتهم.[1] تسعى أهداف التعلم إلى مساعدة المتعلمين في تطوير إمكاناتهم ومهاراتهم وقدراتهم وخصائصهم الشخصية في اتجاه إيجابي، سواء لأنفسهم أو لمجتمعهم.[2] من بين أنواع التعلم المختلفة، يأتي تعلم اللغة الأجنبية، ومنها اللغة العربية.

تعتبر اللغة العربية لغة عظيمة، حيث إنها لغة القرآن الكريم. لقد حققت مكانة رفيعة بين اللغات لأنها تحتفظ بالشريعة الإسلامية، التي حفظها الله سبحانه وتعالى. تحتوي اللغة العربية على علوم متعددة تخدم هذه الشريعة، مثل علوم القرآن والحديث وأصول الفقه، بالإضافة إلى علوم اللغة مثل النحو والصرف والبلاغة. تعلم اللغة العربية هو عملية تفاعلية تشمل مجموعة من الأنشطة لتحقيق أهداف محددة، حيث يتمثل التعلم في تفاعل مباشر أو غير مباشر بين المعلم والطالب.[3]

تُدرس اللغة العربية في معهد دار السلام راجافولاه تاسكمالايا في جاوى الغربية، وهذا المعهد من أهد المعاهد الخريجين لمعهد دار السلام كونتور فونوروكو، ومن بين المواد المدروسة من المواد اللغوية فيه هي مادة النحو. يُعتبر النحو أحد فروع علوم اللغة العربية، حيث يدرس القواعد والنظم اللغوية. يتم تدريس مادة النحو في الفصل الخامس، ويُفترض بالمدبّرات أن يكنّ قدوة لأخواتهن الصغيرات، خاصة في الأمور اللغوية. يتطلب الأمر أن يتحدثن باللغة العربية بشكل صحيح وفقًا لقواعد النحو، مما يجعل من الضروري فهم دروس النحو. تعتبر حالة طالبات الفصل الخامس ج في المعهد خلفية مهمة لاختيارهن كموضوع للبحث.[4]

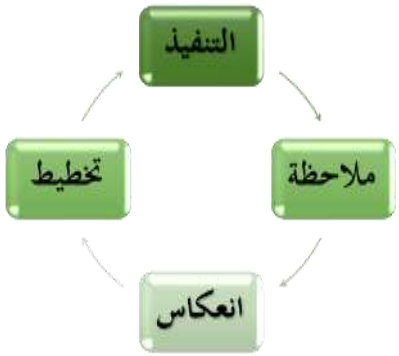
أظهر ملاحظات الباحث أن الطالبات في الفصل الخامس ج يشعرن بالملل أثناء التعلم، مما يؤدي إلى عدم اهتمامهن بالمعلم، وبالتالي يسبب انخفاض فهمهن لمادة النحو. بعد مقابلة مع أحد المدرسين، اتضح أن المعلمين لم يستخدموا وسائل التعليم المتاحة، مما أثر سلبًا على نتائج في الفصل الخامس ج. وأظهرت النتيجة، فإن 13% فقط من الطالبات حققن الحد الأدنى من النجاح (60%)، في حين كانت 87% تحت هذا المعدل. لذلك، يرى الباحث ضرورة استخدام وسائل تعليمية ممتعة لجعل عملية التعلم أكثر فعالية. من بين

هذه الوسائل، يمكن استخدام لعبة *"Trivial Pursuit"* كحل لتعزيز التعلم.[5]

وسيلة التعليم "*Trivial Pursuit* " هي أحد الحلول الذي يمكن استخدامها للتغلب على مشاكل تعلم. هذه الوسيلة هي لعبة تعليمية على شكل لعبة لوحية تحتوي على مواد تتعلق بالمعرفة العامة.[6] بعد دراسة البحوث السابقة في الرسالة الجامعية من ريريك أجينغ ألفياني بجامعة مولانا مالك إبرهيم الإسلامية الحكومية مالانج، إن تنفيذ وسيلة التعليم "*Trivial Pursuit*" كان فعّالاً في تحسين جودة التعليم. في هذ البحث، قام الباحث بتطوير وسيلة تعليمية *Trivial Pursuit* التي كانت تُستخدم سابقًا في تعليم المفردات فحسب، ولكن الآن سيركز على تعليم النحو في معهد دار السلام تاسيك مالايا جاوى الغربية.

٢. منهج البحث

من خلال المشكلة الجارية في المعهد استخدم الباحث منهج البحث الإجرائي الفصلي. تستخدم هذه الدراسة نموذجا بحثيا طوره كورت لوين. أصبح نموذج كورت لوين مرجعا لنماذج البحث الإجرائي المختلفة لأن كورت لوين كان أول من قدم البحث الفصلي الإجرائي. البحث الإجرائي الفصلي هو بحث إجرائي يتم داخل الفصل أثناء سير عملية التعلم. يجرى البحث الإجرائي الفصلي بهدف تحسين أو تعزيز جودة التعليم. يركز البحث الإجرائي الفصلي على الفصل أو على عملية التعلم التي تحدث داخل الفصل. البحث الإجرائي الفصلي أحد الجهود التي يقوم بها المعلمون لتطوير مهاراتهم التعليمية ولرفع جودة تعلم الطالبات، وذلك خاصة في سياق عملية التعلم. بناء على تعريف البحث الفصلي الإجرائي، إن الهدف هو القيام بإجراءات فعالية داخل الفصل أثناء التدريس والتعلم بهدف تحسين أداء المعلمين وإضافة دافعية وتحفيز تعلم الطالبات.



نموذج نظام غامبارلعملية البحث الإجرائي (لوين: 1958) [7]

a. التخطيط: [8] يبدأ بتحليل المشكلة أو الحالة المدروسة، متضمنًا العوامل الاجتماعية والنفسية. يتم جمع البيانات الأولية لفهم الوضع الحالي، وتحليل القوى المتعارضة لتحديد القوى المساعدة والمعيقة للتغيير، ومن ثم توعية المشاركين بضرورة التغيير، وأخيرًا، تخطيط الإجراءات باستخدام البحث الفصلي الإجرائي.

b. التنفيذ: [9] يتضمن تطبيق الاستراتيجيات المخطط لها عمليًا في الواقع، بما في ذلك التدريب والتدخلات بناءً على تحليل القوى المتعارضة، لتغيير ديناميكيات المجموعة أو الهياكل.

c. الملاحظة: [10] تعني مراقبة وتحليل تأثير الإجراءات على الطلاب أو المجموعات لفهم كيفية تأثير هذه التدخلات على نتائج التعلم.

d. الانعكاس: [11] مراجعة النتائج المستخلصة من الإجراءات المتخذة، وإجراء تحسينات وتعديلات على الخطة بناءً على التقييم.

١.٢ وسيلة التعليم *Trivial Pursuit*

Trivial Pursuit هي لعبة لوحية تتكون من أسئلة في مجالات مختلفة مثل التاريخ، الرياضة، الثقافة، وفئات أخرى. تم ابتكار هذه اللعبة بواسطة الصحفيين الكنديين سكوت أبوت وكريس هاني، وتم طرحها في السوق عام 1982. يمكن لعب *Trivial Pursuit* في مجموعات أو بشكل فردي، دون حد لعدد اللاعبين. كانت النسخة الأولى معروفة باسم جنس (أو جنس الأول)، اتبع عدة نسخ أخرى من المعرفة العامة مثل جنس الثاني. [12]

بلغت شعبية هذه اللعبة ذروتها في أمريكا الشمالية عام 1984، حيث بيعت أكثر من 20 مليون نسخة. في عام 1988، استحوذت شركة باركر براذرز (التي أصبحت الآن جزءاً من شركة هاسبرو) على حقوق اللعبة بعد أن تم رفضها من قبل مجموعة فيرجن عام 2008.

قامت هاسبرو بشراء كامل حقوق اللعبة مقابل 80 مليون دولار أمريكي. حتى عام 2004، تم بيع حوالي 88 مليون نسخة من هذه اللعبة في 26 دولة وتمت ترجمتها إلى 17 لغة. في منطقة إلروي في المحيط الهادئ الشمالي، تم لعب هذه اللعبة 30,000 مرة بين عامي 1983 و1985.[13] من عدة تعريفات وفقا للخبراء المذكورة، استنبطت الباحثة أن *Trivial Pursuit* هي لعبة لوحية يلعبها من 2 إلى 6 لاعبين حيث يحاول اللاعبون فهم المواد والإجابة على الأسئلة في فئات مختلفة، ثم جمع شرائح الفطيرة للفوز باللعبة.

٢.٢ مميزات اللعبة *Trivial Pursuit*

1) خطوات التدريس بلعبة Trivial Pursuit

من خطوات التدريس بلعبة Trivial Pursuit في تعلم مادة النحو كما يلي:

1. التعارف
   أ. دخول المدّرسة إلى الفصل
   ب. إلقاء السلام
   ج. تنظيم الفصل
   د. السؤال عن المادة وكتابتها على السبورة
   هـ. بيان عن مسيرة التعلم بلعبة Trivial Pursuit
2. المقدمة

   الأسئلة أو البيان الموجز الذي يوصل أذهان التلاميد إلى الدرس الجديد، ثم كتابة الموضوع
3. العرض والربط والاستنباط (استخدام وسيلة التعليم Trivial Pursuit)
   أ. شرح طريقة استخدام وسيلة التعليم "Trivial Pursuit"
   ب. شرح المدرّسة مضمون الموضوع مع الربط وتحليله بالمناقشة
   ج. تقسيم المدرّسة عضوات الفصل إلى ست فرق.
   د. اختيار الطالبات من كل فرقة لتكون اللاعبة الأولى.
   هـ. تختار كل لاعبة بَيْدَق ويضعها في وسط اللوحة.
   و. ترمي الطالبات زَهْر النَّرْد ويحركن قطعهن.
   ز. يمكن الطالبات اللعب في اتجاه عقارب الساعة أو عكسه.

ح. ثم تأخذ كل الطالبات بطاقة وفقًا للون المكان الذي وصل إليه، تحتوي البطاقة على مادة تجب على الطالبات فهمها.

ط. بعد أن تنتهي الطالبة الأولى من أخذ البطاقة، تتابع اللعب الطلبة الثانية ومن بعدها.

ي. إذا وصلت الطالبة إلى خانة تحتوي على سؤال وأجابتها صحيحة، يمكن للفرقة أخذ فطيرة إلى بيدق.

ك. بعد أن جمعت الطالبات ست الفطيرات، ثم يعدن إلى وسط اللوحة.

ل. أسرع الفرقة إلى وسط اللوحة ستفوز في اللعبة[14] .

4. التطبيق

أ. طلبت المدرّسة قراءة الكتاب جهرا واحدا فواحدا لكل فرقة

ب. طلبت المدرّسة لإقفال الكتب

ج. توزيع المدرّسة ورقة التقييمات

5. الاختتام

أ. الإرشادات والمواعظ

ب. اختتام بالسلام

٣.٢ نتائج التعلم

الهدف الرئيسي من عملية التعلم هو تغيير في السلوك يعكس زيادة في القدرات والمعرفة والمواقف والمهارات الجديدة. يُعتبر هذا التغيير نتيجة للتعلم. وغالباً ما يُستخدم ناتج التعلم كمؤشر لتقييم مدى تمكن الفرد من المادة التي تم تدريسها.[15] نتائج التعلم هي جميع الآثار التي يمكن اعتبارها مؤشراً على قيمة استخدام طريقة معينة في ظل ظروف مختلفة. قد تكون هذه الآثار مقصودة ومخطط لها وبالتالي تُعتبر آثاراً مرغوبة، وكذلك قد تكون آثاراً واقعية ناتجة عن استخدام طريقة تعليمية معينة.[16] وفقًا لاستنتاج الباحثة، فإن نتائج التعلم هي كل شكل من أشكال التغيير التي تحدث للفرد نتيجة لعملية التعلم. وهذا يشمل المعرفة والمهارات والمواقف والقيم التي تم اكتسابها أو تحسينها من خلال التجارب التعليمية.

٤.٢ نشاط التعلم

النشاط هو فعل يقوم به الشخص يشمل النشاط البدني والعاطفي والفكري. النشاط في التعلم يتميز بوجود المشاركة المثلى، سواء كانت فكرية أو عاطفية أو جسدية. الطالب الناشط في التعلم سوف يبرز في عملية التعلم، في حين أن الطالب الذي لا يشارك بنشاط في التعلم سيكون أقل بروزًا وسلبيًا في عملية التعلم. لذلك، فإن النشاط مهم جداً في عملية التعلم، بالإضافة إلى الحصول على نتائج تعلم جيدة، فإن النشاط ضروري أيضاً لمعرفة مدى فهم الطالبات للمادة أو الواجبات التي يقدمها المعلم. [17]

النشاط في التعلم هو جهد يبذله المعلم أثناء عملية التعليم في الفصل بهدف قدرة الطلاب على القيام بالأنشطة بحرية سواء جسدياً أو روحياً، دون خوف من التعبير عن آرائهم، وقدرة على حل المشكلات، ولديهم الدافع لمتابعة التعلم.[18] وفقًا لاستنتاج الباحثة، فإن النشاط في التعلم هو مشاركة الطلاب بشكل نشط في عملية التعلم. يتضمن المشاركة الكاملة للطالبات في مختلف الأنشطة التعليمية، سواء داخل الفصل أو خارجه. وبعض المؤشرات على الحماس في التعلم هي:

1) عندما تكون عملية التعليم جارية، اهتمّ الطلاب بيان المدرس.
2) يتلقى الطلاب الدروس بالإرادة القوية.
3) يرغب الطلاب في طرح الأسئلة على زملائهم أو المعلم إذا لم يفهموا المادة أو واجهوا صعوبة.
4) يهتم الطلاب الدرس جيدا عند عملية التعلم.
5) يرغب الطلاب في إجابة الأسئلة من المدرس.
6) يستمع الطلاب بيان المدرس استماعا جيدا.
7) لا ينام الطلاب عند عملية التدريس.
8) يلاحظ الطلاب بيان المدرسة عند عملية التدريس. [19]

٥.٢ علم النحو

قال ابن جني النحو هو انتحاء سمت كلام العرب في تصرفه من اعراب وغيره كالتثنية والجمع، والتحقير والتكسير والنسب والإضافة، وغير ذلك ليلحق من ليس من اهل اللغة العربية بأهلها في الفصاحة فينطق بها أو ان شذ بعضهم عنهم ردّ اليها. [20]

علم النحو هو العلم الذي يدرس العلاقة بين الكلمات والعبارات والجمل والفقرات

بعضها ببعض. لذلك، فإن دراسة علم النحو هي دراسة قواعد ترتيب الكلمات أو العبارات في الجمل.[21] علم النحو كما نعرفه الآن، الذي يحتوي على العديد من القواعد والنظريات، هو نتيجة لعملية طويلة في تاريخ اللغويات العربية. بدأت هذه العملية بتدوين وتنظيم مفردات اللغة العربية التي استغرقت وقتاً طويلاً، وبعد ذلك بدأ علماء اللغة (اللغويون) في بناء ووضع المبادئ الأساسية لقواعد هذه اللغة.[22]

وفقًا لاستنتاج الباحثة، النحو هو فرع من علوم اللغة العربية يدرس القواعد والنظم اللغوية، وتحديداً بنية الجملة والعلاقات بين الكلمات فيها. يساعد علم النحو في فهم وتحليل كيفية ترتيب الكلمات وربطها لتشكيل جمل صحيحة من الناحية النحوية. يشمل ذلك جوانب متعددة مثل تحديد الموضوع والفعل والمفعول به، واستخدام العلامات الترقيمية بشكل مناسب في سياق الجملة. يعتبر علم النحو أساسياً لفهم النصوص العربية الكلاسيكية، والقرآن الكريم، والأدب العربي بشكل صحيح.

1) أهداف تعلم علم النحو

أن بعض أهداف تعلم علم النحو هي:

أ. القدرة على تقليد الأساليب الصحيحة وجعل هذا التقليد قائمًا على الفهم بدلاً من أن يكون آلية محضة .

ب. تطوير القدرة على الملاحظة الدقيقة والربط بين التراكيب المتشابهة وفهم العلاقات بينها.

ج. القدرة على التعبير السليم والأداء الصحيح وتحسين النطق والكتابة وتجنب الأخطاء في الكلام.

د. القدرة على ترتيب المعلومات وتنظيمها في الذهن، والتدرب على التفكير الدقيق والتعليل والاستنتاج.

هـ. الاطلاع على أوضاع اللغة وصيغها، حيث إن قواعد النحو هي وصف علمي لتلك الأوضاع والصيغ، وبيان التغيرات التي تحدث في ألفاظها، وفهم الأساليب المتنوعة التي يستخدمها أهل اللغة. [23]

و. تنمية القدرة على دقة الملاحظة والربط وفهم العلاقة المختلفة بين التراكيب المتشابهة إلى جانب تمرين الطالب على التفكير المنظم.

ز. إقدار الطالب على محاكات الأساليب الصحيحة وجعل هذه المحاكات مبنية على أساس مفهوم بدلا من تكون ألية محضة.

ح. إقدام الطالب على سلامة العبارة وصحة الأداء وتقويم اللسان وعصمته من الخطاء في الكلام أي تحسين الكلام الكتابة.

ط. إقدار الطالب على ترتيب المعلومات وتنظيمها في ذهنه وتدريبه على دقة التفكير والتعليل والاستنباط.

ي. تنمية قدرات الطالب على تمييز الخطاء فيما يستمع إليه ويقرؤه ومعرفة أسباب ذلك ليجتنبه.[24]

٣. نتائج البحث والمناقشة

عملت الباحثة بحثها بمنهج الإجرائي الفصلي على وسائل التعليم *Trivial Pursuit* بدورين وأهدف من هذا البحث هو لترقية النشاط تعلم الطالبات والترقية نتائج تعلم الطالبات الفصل الخامس "ج" بمعهد دار السلام تاسكمالايا في مادة النحو بتنفيذ وسائل التعليم *Trivial Pursuit* عقدت الباحثة الدور الأول في يوم الخامس 8 أغسطس 2024 في الساعة 08،40-07،55 في المادة النحو على الموضوع "التوكيد" في الحصة الثانية لمرة واحدة وعقدت الباحثة الدور الثاني في يوم الإثنين 12 أغسطس 2024 في الساعة ومرة 08،00-10،45 في المادة النحو على الموضوع " توكيد الضمير المتصل والمستتر " في الحصة الثالثة لمرة واحدة.

من البحوث السابقة، أجرت الباحثة ريريك أجينغ ألفياني دراسة حول تنفيذ وسيلة التعليم "*Trivial Pursuit*" لترقية دافعية التعلم لدى الطالبات في مادة التاريخ للصف العاشر علمي 3 في المدرسة العالية الأولى بكباجين باستخدام منهج البحث الإجراء الفصلي *(CAR)*.[25] حيث حققت الوسائل نسبة فعالية بلغت 76.50%، وصُنفت كممتازة بناءً على استجابة الطلاب الإيجابية الذين شعروا بالسعادة والإلهام خلال التعلم.

في وجه الاتفاق تظهر نتائج هذه المناقشة على تطوير ونشاط التعلم الطالبات بالدليل تطوير فهم الطالبات بالمادة. إلى جانب ذلك يزيد من حماسة الطالبات ويمنع الملل. في الدور الأول، نجحت 9 من أصل 15 طالبة، مما يمثل نسبة 60% ومتوسط 58. بينما في الدور الثاني، نجحت جميع الطالبات (15 طالبة) بنسبة 100% ومتوسط 72. ونشاط

الطالبات في الدور الأول، كان نشاط الطالبات 80%، بينما في الدور الثاني ارتفع إلى 90%، مما يُظهر زيادة بنسبة 10% عن الدور الأول.

جدول مقارنة بين نتيجة معدل الطالبات ونتيجة تعلم الطالبات الناجحة

نتيجة معدل الطالبات		تقرير نتائج تعلم الطالبات الناجحات		
الدور الأول	الدور الثاني	قبل التنفيذ	الدور الأول	الدور الثاني
58	72	2	9	15
		%13	%60	%100

جدول مقارنة بين نشاط التعلم الطالبات لكل الدور

الرقم	نشاط الطالبات لكلّ الدور	المئوية
1	الأول	%80
2	الثاني	%90

٤. خلاصة

تشير نتائج هذا البحث إلى أن استخدام وسيلة التعليم *Trivial Pursuit* في مادة النحو يعد مناسبًا لتعزيز نشاط تعلم الطالبات في الفصل الخامس بمعهد دار السلام تاسكمالايا للعام الدراسي 2024-2025م. فقد لوحظ أن نسبة النشاط التعليمي في الدور الأول كانت 80% من مجموع 15 طالبة، بينما ارتفعت في الدور الثاني إلى 90%.

كما أظهرت النتائج أيضًا أن وسيلة التعليم *Trivial Pursuit* تساهم بشكل فعّال في تحسين نتائج تعلم الطالبات، حيث بلغت نسبة النجاح في الدور الأول 60%، وارتفعت إلى 100% في الدور الثاني بعد تطبيق الوسيلة. تعكس هذه النتائج أن استخدام هذه الطريقة التعليمية يعزز من فهم الطالبات ويزيد من تفاعلهن مع المادة الدراسية، مما يسهم في تحسين مستوى التعلم بشكل ملحوظ.

المراجع

سمير جلوب، **الوسائل التعليمية** (دار خالد اللحيان للنشر والتوزيع، 2017)

عبد العزيز عتين، **علم النحو والصرف** (مكتبة منيمنه، 1963)

عبد الكريم بكار، **التربية والتعليم, الطبعة الثالثة** (دار القلم، 1432)

عبد المحسن بن عبد العزيز أبا نمي، **الوسائل التعليمية مفهومها وأسس استخدامها ومكانتها في العملية التعليمية** (مكتبة الملك فهد الوطنية، 1414)

فيصل هاشم شمس الدين، **الوسائل التعليمية المطورة** (شمس للنشر والإعلام)

محمد علي سلمان، **توجيه في تدريس اللغة العربية** (لمعارف، 1993)

Ahmad, Fairuz Subakir, and Alfy Mamduh Nuruddin, 'Musykilat Ta'allum An Nahw Li Thullaabi As-Shaf As-Saadis Bi Kulliyati Al-Mu'allimiina Al Islaamiyyah Bi Ma'hadi Daari As-Salaami Gontor Li At-Tarbiyah Al Islaamiyyah Al Hadiitsah Al-Aam Ad-Diraasii 1440-1441', *Lisanudhad:Jurnal Bahasa, Pembelajaran, Dan Sastra Arab*, 8.1 (2021), doi:10.21111/lisanudhad.v8i1.5244

Alfianti, Ririk Ajeng, 'Penggunaan Media Permainan Trivial PursuitUntuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah KelasX MIA 3 Di SMA Negeri 1 Kepanjen/ Ririk Ajeng Alfianti' (unpublished diploma, Universitas Negeri Malang, 2016) <https://repository.um.ac.id/54874/>

Dimyati and Mudjiono, *Belajar & Pembelajaran* (Rineka Cipta, 2006)

Festiawan, Rifqi, 'Belajar dan Pendekatan Pembelajaran' Hales, Kevin, 'A Trivial Pursuit: Scrabbling for a Board Game Copyright Rationale', *Seton Hall Journal of Sports and Entertainment Law*, 22.2 (2013) <https://scholarship.shu.edu/sports_entertainment/vol22/iss2/8>

Ihwan Mahmudi, *Evaluasi Pendidikan* (Lintang Books, 2020)

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (PT. Remaja Rosdakarya, 2016)

Ni Nyoman Parwati, I. Putu Pasek Suryawan and Ratih Ayu Apsari, *Belajar dan Pembelajaran* (PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2023)

Rampa, Peter, 'A Rhetorical Analysis of Trivial Pursuit Instructions (2 June 2024)

Sanwil, Teuku, Rizka Utami, Riyan Hidayat, Dasep Bayu Ahyar, Syarifah Rahmi, Evi Muzaiyidah Bukhori, and others, *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)

Syarif Hidayatullah, *Cakrawala Linguistik Arab* (PT. Grasindo, 2017)

Tegeh, I. Made, and Ni Luh Ariesti Pratiwi, 'Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD', *Jurnal IKA*, 17.2 (2019),pp. 150–70, doi:10.23887/ika.v17i2.19850 Yam, Jim Hoy, and Ruhiyat Taufik, 'Hipotesis Penelitian Kuantitatif', *Perspektif : Jurnal Ilmu Administrasi*, 3.2 (2021). doi:10.33592/perspektif.v3i2.1540

[1] Rifqi Festiawan, *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*, p. 6.

[2] Ni Nyoman Parwati. Putu Pasek Suryawan and Ratih Ayu Apsari, *Belajar dan Pembelajaran* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2019), p. 76.

[3] Ipan Hidayat, Nurul Al Fudiah, and Tatang Hidayat, **دور اللغة العربية في تطبيقات الذكاء الاصطناعي لتقدم الحضارة العالمية الحديثة**, (Sukabumi: Lisanudhad: Jurnal Bahasa, Pembelajaran, dan Sastra Arab, 2023) p. 117.

[4] نتيجة المقابلة مع مدرس النحو في معهد دار السلام تاسكمالايا ، **الأستاذ يونيون سوبريونو** ، يوم السبت 18 مايو 2024، W2024/05/18/1-/01 في مكتب كلية المعلمين والمعلمات الإسلامية، رقم المقابلة:

[5]

[6] Irani Kusumawardhani, '*Efektivitas Teknik Permainan Trivial Pursuit Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*' (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2016), p. 3

[7] Dr. Rudi Ritonga, M.M, M.Pd, *Penelitian Tindakan Kelas (Strategi Pengembangan Profesi Guru)* (RANKA, 2021), p. 68.

[8] Drs. H. Mahmud, M.Si. and Tedi Priatna, M.Ag., *Penelitian Tindakan Kelas (Teori Dan Praktik)* (Bandung: Tsabita, 2008), 32.

[9] Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2019), 64.

[10] Husna Farhana, *Penelitian Tindakan Kelas*, 2011, 34.

[11] Diana Rahmawati and M Si, "Penelitian Tindakan Kelas," n.d., 48.

[12] Riska Nasella, *Pemanfaatan Modifikasi Permainan Trivial Pursuit Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak*, (Bandung: *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2019), p. 4.

[13] Kevin Hales, '*A Trivial Pursuit: Scrabbling for a Board Game Copyright Rationale*', (Seton Hall Journal of Sports and Entertainment Law, 2013), p. 19

[14] Bobby T, '*How to Play Trivial Pursuit', Board Game Smiles*, 2024

[15] Ihwan Mahmudi, *Evaluasi Pendidikan...*, p. 20.

[16] Karwono and Heni Mularsih, *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Depok: Rajawali pers, 2017), p. 172.

[17] *i. Made Tegeh And Ni Luh Ariesti Pratiwi, 'Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD*', (Jurnal IKA, 2019), p. 165.

[18] T. Muah, '*Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 SMP N 2 Tuntang Semarang.*', (Semarang: Scholaria, 2016), p. 43.

[19] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), p. 61.

[20] 1963 (مكتبة منيمنه، **علم النحو والصرف**)عبد العزيز عتين، ص. 27.

[21] Syarif Hidayatullah, *Cakrawala Linguistik Arab* (Jakarta: PT. Grasindo, 2017), p. 97.

[22] Zamzam Afandi, *Bias Teologis Dalam Linguistik Arab (?)*, (Yogyakaarta, 2008), p. 145.

[23] Fairuz Subakir Ahmad and Alfy Mamduh Nuruddin, '*Musykilat Ta'allum An-Nahw Li Thullaabi As-Shaf As-Saadis Bi Kulliyati Al-Mu'allimiina Al-Islaamiyyah Bi Ma'hadi Daari As-Salaami Gontor Li At-Tarbiyah Al-Islaamiyyah Al-Hadiitsah Al-Aam Ad-Diraasii 1440-1441'*, (Gontor: Lisanudhad: Jurnal Bahasa, Pembelajaran, Dan Sastra Arab, 2021), p. 13.

[24] صادق البحرين، **آراء الشيخ الحاج مرزوقي مستمر ومنهجه في تعليم النحو في معهد سبيل الرشاد مالانق** (مكتبة مركزية، 2017)ص. 21 .

[25] Ririk Ajeng Alfianti, '*Penggunaan Media Permainan Trivial Pursuit Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X MIA 3 Di SMA Negeri 1 Kepanjen*' (Malang: Universitas Negeri Malang, 2016)