EL-IBTIKAR
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
Vol. 14 No. 1, Juni 2025, pp.104-119
https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtikar/article/view/20776
DOI: 10.24235/ibtikar.v14i1.20776

Faʿāliyyat Namūdzaj Farīq al-Alʿāb al-Buthūlah (*Teams Games Tournament*) fī Māddah ʿAwāmil an-Nawāshib li-Fiʿl al-Mudhāriʿ fī al-Madrasah al-Islāmiyyah al-Mutakāmilah Mīdān

فعّاليّة نموذج فريق الألعاب البطولة (*Teams Games Tournament*) في مادّة عوامل النواصب لفعل المضارع في المدرسة الإسلامية المتكاملة ميدان

Sekar Wulandari[1*], Fatma Yulia[2]
[1,2] Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
* Penulis Korespondensi: sekarwulandari@uinsu.ac.id, fatmayulia@uinsu.ac.id

ملخص البحث

يعتبر بعض الطلبة مادة اللغة العربية مادة مخيفة. وتُعد كلمة "صعبة" هي الكلمة الرئيسية في إجابتهم عند سئلوا عن السبب. ومن ذلك، تسبب إلى قلّة رغبة التلاميذ في تعلّم اللّغة العربية. لذلك، فإن النموذج ضروري يمكنه جذب رغبة التلاميذ أثناء عملية التعلم. يُهدف هذا البحث لتعيين استخدام نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة *(Teams Games Tournament)* في مادّة عوامل النواصب لفعل المضارع وفعّاليته لتلاميذ مدرسة العلوم المتوسطة الإسلامية المتكاملة ميدان. تتناول الباحثة المختلط المنهج *(Mixed Method)*، حيث تتناول الكيفي بالملاحظة والمقابلة والتوثيق، ثمّ الكمّي من الإستبيان بمقياس ليكرت الذي يُحلَّل باستخدام معادلة النسبة المئوية. وأنتجيت الباحثة أن هذا النموذج يعطي تأثيرًا إيجابيًا كبيرًا على رغبة التلاميذ في تعلم اللغة العربية، خاصة في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع قد بلغت نسبة ٨١,٦٪، في الفئة "فعّال جدًا". وقد دعمت هذه النتائج بالمقابلة أنّ يشعر التلاميذ أكثر ممتعا وحماسا وأسهل لتفهيم هذا المادّة ويُسهم التعاون في المجموعة وزيادة تركيزهم. ويُعد هذا البحث بديلًا وحلًا للمعلمين، خاصةً لمعلمي اللغة العربية، الذين يواجهون مشكلة قلة رغبة التلاميذ وانخفاض تركيزهم عند التعلّم.

الكلمات الرئيسية: فعّاليّة، فريق الألعاب البطولة، عوامل النواصب لفعل المضارع

ABSTRACT

Some students consider Arabic a frightening subject. The word 'difficult' is the main term used in their responses when asked about the reason. As a result, this leads to a lack of interest among students in learning Arabic. Therefore, a model is necessary that can attract students' interest during the learning process. This research aims to determine the use and effectiveness of the Teams Games Tournament learning model in the subject of present tense accusatives for eighth grade students at Al-Ulum Islamic Junior High School Integrated of Medan. The researcher employs a mixed-method approach, incorporating qualitative methods such as observation, interviews, and documentation, alongside quantitative data collected through a Likert scale questionnaire, which is analyzed using a percentage-based formula. The researcher found that this model has a significant positive impact on students desire to learn Arabic, especially in the subject of the factors causing the accusative case for the present tense verb, reaching a percentage of 81.6% in the category 'very effective'. These results were supported by the interview that students feel more enjoyable, motivated, and easier to understand this material and contribute to cooperation in the group and increase their concentration. This research is an alternative and a solution for teachers, especially Arabic language teachers, who face the issue of students lack of desire and low concentration when learning.

Key words: *Effectiveness, Teams Games Tournament, Present Tense Accusatives*

Received:	*Revised:*	*Accepted:*	*Published:*
11 Juni 2025	*24 Juni 2025*	*24 Juni 2025*	*24 Juni 2025*

Citation (APA Style): Wulandari & Yulia. (2025). Faʿāliyyat Namūdzaj Farīq al-Alʿāb al-Buthūlah (Teams Games Tournament) fī Māddah ʿAwāmil an-Nawāshib li-Fiʿl al-Mudhāriʿ fī al-Madrasah al-Islāmiyyah al-Mutakāmilah Mīdān. *Jurnal El Ibtikar. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab.* 14(1).

مقدمة

أوضح أرديانشاه في (Yulia et al., 2024) أن اللغة العربية تحتل مكانة خاصة كلغة القرآن والإسلام، مما يجعلها مرتبطة ارتباطًا وثيقًا بالمسلمين في جميع أنحاء العالم. تُعد اللغة العربية مادة دراسية يتعلّمها التلاميذ في التعليم الإسلامي.

ومع ذلك، يعتبر بعض التلاميذ اللغة العربية مادة مخيفة. وتُعد كلمة "صعبة" هي الكلمة الرئيسية في إجابتهم عند سئلوا عن السبب. يؤدي ذلك إلى قلة رغبة التلاميذ عند عملية التعلّم، وخاصة في مادة تركيب اللغة العربية المتعلقة بالنحو.

من ملاحظات الباحثة خلال فترة تدريب ميداني استمرت حوالي ثلاثة أشهر في مدرسة العلوم المتوسطة الإسلامية المتكاملة ميدان ، يمكن أن يكون سبب المشكلة في تعلّم اللغة العربية ناتجًا عن عاملين رئيسيين.

العامل الأول هو أن مدرسة العلوم المتوسطة الإسلامية المتكاملة ميدان تُنظر إليها كمدرسة المتوسطة عاما، مما يجعل التلاميذ الذين يأتون من مدرسة الإبتدائية دون خلفية في تعلّم اللغة العربية يواجهون صعوبة في التكيف مع المادة. وأما العامل الآخر هو أن نموذج التعلّم الذي تطبقه المعلمة أقل جذبًا أو لا يتناسب مع خصائص التلاميذ، مما يجعل التلاميذ يشعرون بالملل ويقل رغبةهم بالمشاركة في التعلّم، خاصة في مادة تركيب عوامل النواصب لفعل المضارع.

ومن العامل الثاني من المشكلة، فإن استخدام نموذج تعلّمي مناسب أمر ضروري كطريقة أو مفهوم يُطبق لضمان فعالية عملية التعلّم. لذلك، يجب على المعلمين النظر وفهم النموذج التعلّمي الذي سيستخدمه بما يتناسب مع حالة التلاميذ لضمان فهم المعلومات المقدمة (Rohmani et al., 2024). وهناك العديد من نماذج التعلّم، حيث يمتلك كل نموذج وظيفة وهدف يتناسب مع حالة التلاميذ في عملية التعلّم.

يُعد نموذج فريق الألعاب البطولة (TGT) أحد أنواع نموذج التعلّم التعاوني الذي يُنفذ جماعيًا باستخدام الألعاب الأكاديمية ويتطلب نشاطًا وتعاونًا من التلاميذ عند عملية التعلّم. وطوّره ديفيد ديفريز (David Devries) وروبرت إدواردز سيلافين (Robert Edwards Slavin) لخلق بيئة تعلّمية أكثر تفاعلية وممتعة ومحفزة، بهدف رئيسي هو تحسين فهم المادة ومشاركة التلاميذ عموما (Rohmani et al., 2024).

يتوافق مع الدراسات السابقة التي استكشفت استخدام نموذج TGT في تعلّم اللغة العربية، أمّا (Hairunisa & Abdurahman, 2024) قد بحثا استخدام نموذج TGT في تعلّم المفردات بالمنهج الكيفي الوصفي. ونتائج الدراسة أظهرت أن تطبيق نموذج TGT باستخدام وسيلة بطاقة دومينو ساعد في زيادة رغبة التلاميذ وحماسهم وقدرتهم على المفردات ملحوظا التي تعرّف من قيمة ورقة الملاحظة بنسبة ٨٨٪. والدراسة

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

الأخرى من قبل (Lestari, 2021) باستخدام المنهج الإجرائي، تطبق نموذج TGT لتحسين رغبة التلاميذ بتعلّم اللغة العربية في دورتين، ونتائج الدراسة أظهرت زيادة في رغبة التلاميذ من ٦١,٢٤٪ في الدورة الأولى إلى ٨٢,٠٩٪ في الدورة الثانية، مما يُظهر زيادة بنسبة ٢٠,٨٥٪، وبالتالي يُصنف على أنه قوي جدًا. ثمّ (Havifah, 2021) قد درست تأثير نموذج TGT على إتقان المفردات باستخدام المنهج التجريبي الكمي، وأظهرت نتائج الدراسة تأثيرًا إيجابيًا على إتقان المفردات لتلاميذ.

استنادًا إلى الدراسات السابقة ونظرية التحفيزية التي تؤكد أن نموذج TGT يحتوي على بُعد من الفرح، والرغبة ، وحماس التلاميذ أثناء التعلم، فإن هذا الأمر يمكن أن يكون حلاً وإجابة لمشكلة قلّة رغبة التلاميذ بتعلم اللغة العربية، وخاصة في تعلم النحو. إن المادة التي تتناول تركيب الجملة في اللغة العربية ليست مفهومة بالضرورة لدى الجميع، وخصوصًا للتلاميذ الذين يدرسونها لأول مرة. لذلك، فإن رغبة التلاميذ ضروري لكي يتمكنوا من استيعاب المادة والتعلم بطريقة ممتعة.

وما يُميز هذه الدراسة عن الدراسات السابقة هو استخدام وسيلة تعلّمية مختلفة والتركيز على هدف مختلف. حيث استخدمت الدراسات السابقة وسائل مثل بطاقة دومينو، بينما تستخدم هذه الدراسة ورق مقوى. كما أن الدراسات السابقة ركزت على زيادة الرغبة أو إتقان المفردات، بينما تركز هذه الدراسة على تعريف استخدام نموذج التعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) بوسيلة ورق مقوّى في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع وفعاليته.

اختيار النموذج وتصميم التعلّم المناسب يمكن أن يدعم تنفيذ عملية تعلّم ناجحة لتحقيق أهداف التعليم (Nasution & Ningrum, 2021). ومن منظور أوسع، فإن التعليم ليس نقل العلم بين المعلم والطالب فقط، لكنّه يشمل تدريب المهارات وتطوير الشخصية أيضًا (Susilawati, 2024).

أمّا هدف هذه الدراسة هو لتعيين استخدام نموذج التعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع وفعاليته. واستخدام نموذج التعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) الذي يحتوي على عناصر تحفيزية من خلال الألعاب الأكاديمية يمكن أن يكون حلاً لمشكلة الملل والفتور للتلاميذ في تعلّم اللغة العربية، خاصة في مادة تركيب عوامل النواصب لفعل المضارع التي تُعتبر معقدة للتلاميذ، لأن ليس الجميع يفهمها بسهولة، وتُعد غريبة على التلاميذ الذين لم يسبق لهم تعلّم اللغة العربية.

يُستخدم في هذه الدراسة نموذج فريق الألعاب البطولة (TGT) بوسيلة ورق مقوى في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع ، خاصة في عاومل أنْ ولن ولم التعليل (لِ). واختيار ورق مقوى كوسيلة تعلّمية في نموذج TGT هو لطرح الأسئلة التي ستُتنافس عليها، وتُنفذ في الصف الثامن–د في مدرسة العلوم المتوسطة الإسلامية المتكاملة ميدان.

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

منهجية البحث

تتناول الباحثة المختلط المنهج (*mixed method*) حيث تتناول الكيفي والكمّي. وذكر سوجيونو (Sugiyono) في كتابه (2015) أن المختلط المنهج هو منهج بحثي يجمع بين المنهج الكمي والكيفي لاستخدامهما معًا في نشاط بحثي واحد، حتى يُحصَل البيانات أكثر شمولًا وصدقًا وموثوقية وموضوعية. وقد أوضحت (Yulia et al., 2024) أن المنهج المختلط يمكن أن يجيب عن أسئلة بحثية أكثر تعقيدًا، لأن البحث لا يقتصر على تصميم بحثي واحد فقط. خلاف على البحث الكيفي أو الكمي الذي يكون محدودًا بنوع معين من أدوات جمع البيانات.

أما المنهج الكيفي في هذا البحث فقد استخدم ثلاث تقنيات جمع البيانات، وهي الملاحظة بنوع المشاركة، حيث تشارك الباحثة في تنفيذ عملية التعلّم؛ والمقابلة التي استُخدمت لتعريف المشكلة الأولية في البحث وعندما استخدام نموذج TGT للتلاميذ. وقد كانت المقابلة من النوع المنظم، حيث تطرح الباحثة أسئلة مُعدّة مسبقًا منظما؛ والتوثيق يتمثل الصور التي توثق عملية استخدام نموذج تعلّم TGT وغيرها.

وتحليل البيانات قد تم اتباع رأي ميلز وهوبرمان (Miles and Huberman) في (Abdussamad, 2021)، والذي يشمل اختزال البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج. ثمّ التحقيق من صحة البيانات استخدم تثليث التقنيات (*technique triangulation*)، أي فحص البيانات من نفس المصدر بتقنيات مختلفة.

وأما المنهج الكمي فيتضمن عدة تقنيات جمع البيانات، لكن في هذا البحث استُخدمت تقنية واحدة وهي الاستبيان. وقد تم إعداد الاستبيان بمقياس ليكرت، ويتضمن عشر عبارات وخمس خيارات الإجابة، منها مرتفع جدًا ومرتفع ومتوسط ومنخفض ومنخفض جدا. وقد تُمّ توزيع الأداة على ٣١ طالبًا من الصف الثامن–د كمجموعة مستجيبة.

اختيار الصف الثامن–د كعينة للبحث، فذلك بناءً على نتائج الملاحظة الأولية وتصريحات بعض التلاميذ، حيث تبيّن أن رغبة التلاميذ للتعلم في هذا الصف منخفضة، مما يجعله مناسبًا ليكون عينة في هذا البحث.

استخدام المنهج المختلط في هذا البحث ليس أن يهدف لتعيين تطبيق نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) فقط، ولكنّه لتعريف فعالية استخدامه أيضًا من خلال تدعيم ببيانات كمية على شكل مئوية. وسيحلَّل البيانات المبحوثة من الاستبيان بطريقة كمية، استنادًا إلى تقنية الترقيم في (Sugiyono, 2015)، وذلك لتعريف فعالية استخدام نموذج TGT في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع، كما في الجدول التالي.

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

درجة	معايير
٥	مرتفع جدًا
٤	مرتفع
٣	متوسط
٢	منخفض
١	منخفض جدا

الجدول ١. ترقيم نتائج أنشطة تعلّم التلاميذس

بعد أن تم إعطاء الدرجات لبيانات الاستبيان كما في الجدول ١، ثم عولجت البيانات إلى نسب مئوية لتقييم فعالية التعلّم المبحوثة باستخدام صيغة الحساب الواردة في (Arikunto, 2013).

$$\text{مئوية} = \frac{\text{الدرجة المبحوثة}}{\text{الدرجة الأعلى المرجوّ}} \times ١٠٠\ \%$$

البيانات التي تكون مئوية من الصيغة سيحوّلها إلى الفئات الكيفية الموجودة في الجدول ٢ التالي.

مئوية	فئات
فعّال جدًا	٨٠٪ – ١٠٠٪
فعّال	٦٩٪ – ٧٠٪
متوسط	٤٠٪ – ٥٩٪
غير فعّال	٢٠٪ – ٣٩٪
غير فعّال جدا	٠٪ – ١٩٪

الجدول ٢. فئات أنشطة تعلّم التلاميذ

يستخدم هذه النسبة المئوية لاستخلاص النتائج بفعالية استخدام نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع. لذلك، سيشرح النتيجة الكمية بشكل نسب مئوية ثم يدعمها بنتيجة المقابلة التي أجريت بطريقة كيفية. ومصفوفة تطوير الأدوات المستخدمة في هذا البحث فيما يلي:

رقم	مؤشر النشاط	مُكَوِّنات	رقم المُكَوِّن
١	عرض الدرس	ينتبه ويستجيب عند تشرح المعلمة المادة	٢،١
٢	يناقش مع الفريق	يناقش ويتعاون في الفريق	٤،٣
٣	اللعبة	يشارك ويتحمس ويهتم عند سير اللعبة	٦،٥

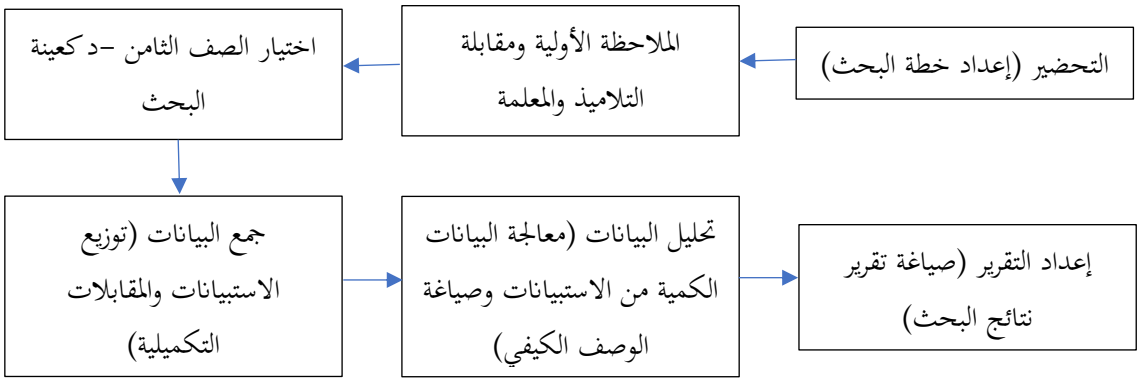
Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

٤	البطولة	يتنافس ويتحمس عند البطولة	٨،٧
٥	جائزة الفريق	يتحفز ويفتخر عندما يقبل الجائزة	١٠،٩

الجدول ٣. مواصفات الأداة

تم اختبار صدق وثبات الأداة في هذا البحث باستخدام برنامج *Microsoft Excel*. تم فحص الصدق باستخدام معامل الارتباط بيرسون (*Pearson Product Moment*)، وتم حساب الثبات باستخدام صيغة كرونباخ ألفا (*Cronbach's Alpha*). تُعد الأداة صادقة إذا كانت قيمة r المحسوبة أكبر من قيمة r الجدولية، وتُعد موثوقة إذا كانت قيمة كرونباخ ألفا (*Cronbach's Alpha*) $\geq$ ٠،٦٠.

أمّا مخطط انسيابي لإجراءات البحث فيما يلي:



الصورة ١. مخطط انسيابي لإجراءات البحث

نتائج البحث

فريق الألعاب البطولة (TGT) في تعلّم اللغة العربية

النموذج في التعلّم يمكن أن يُعرَّف كنمط أو إطار مفاهيمي يُستخدم كمرجع لتنفيذ عملية التعلّم، حيث يتم ترتيبه منهجيا لتحقيق أهداف التعلّم (Rohmani et al., 2024).

فريق الألعاب البطولة (*Teams Games Tournament*) هي أحد من نماذج التعلّم التعاوني التي تتيح التلاميذ المشاركة في العمل الجماعي المنظم ضمن مجموعات صغيرة تتألف من أربعة إلى ستة أفراد يختلفون في القدرات والجنس والعرق أو الأصل (Halawa et al., 2022).

التعاون يعني "العمل المشترك" (Simamora et al., 2024)، وهو نشاط يتم تنفيذه معًا لتحقيق هدف مشترك. ظهر مفهوم استخدام نموذج التعلّم التعاوني منذ بداية القرن العشرين (منسى, ٢٠٠٣). يتم تشكيل هذه المجموعات بهدف تعزيز حماس التلاميذ خلال عملية التعلّم. بالإضافة إلى ذلك، يسمح تشكيل المجموعات الصغيرة للتلاميذ بالعمل كفريق واحد لتحقيق الأهداف المرجوة (البغدادي, ٢٠٠٥).

تم تطوير نموذج TGT في البداية من قبل ديفيد ديفريس (David Devries) وكيث إدواردز (Keith Edwards) عام ١٩٧٢، ثم تم تنفيذه بنجاح من قبل ديفيد ديفريس (David Devries) وروبرت إدواردز

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

سلافين (Robert Edwards Slavin) وفريق من جامعة جون هوبكنز (John Hopkins University) عام ١٩٧٨ (Slavin, 2016).

قد رأى سلافين (Slavin) في (Angelianti, 2024)، أمّا هدف نموذج التعلّم TGT هو أن يمتلك بعد الفرح الناتج عن استخدام الألعاب. وتعتقد هدى **(Huda)** في (Angelianti, 2024) أن نموذج TGT هو أحد نماذج التعلّم التعاوني التي طورها سلافين (Slavin) لمساعدة التلاميذ على مراجعة وفهم مواد التعلّم.

يمكن أن يكون نموذج TGTحلًا أيضًا لمشكلة ضعف رغبة وانتباه التلاميذ في التعلّم. حيث يتعلق بلعبة اللغوية في (الصويركي, ٢٠٠٥)، ذكر للنظرية المعرفية التي تركز على أعمال جان بياجيه **(Jane Piaget)** التي توضح أن اللعب يُعتبر تعبيرًا عن تطور الأطفال ، ومتطلباً أساسياً له، وأنه يرتبط بمراحل النمو العقلي عند الأطفال، وأن التوافق الحسي الحركي هو أول خطوة من خطوات التفكير، وأن لكل مرحلة نمائية العاباً خاصة بها، ويشكل اللعب أساس التطور والنمو المعرفي والفكري لدى الإنسان.

تماشيًا مع النظرية التحفيزية الذي يرى أن نموذج TGT يركز على المكافآت وبنية الأهداف التي يعمل التلاميذ ضمنها (Slavin, 2016). حتى يخلق هذا الوضع حيث يكون السبيل الوحيد لأعضاء المجموعة لتحقيق أهدافهم الشخصية هو نجاح مجموعتهم.

واستنادًا إلى هذه النظرية التحفيزية، يمكن تحديد وجود التحفيز لدى التلاميذ في التعلّم التعاوني من نوع TGT. أحد الافتراضات الأساسية التي تجعل نموذج التعلّم التعاوني نوع TGT محفزًا للتلاميذ هو وجود اعتراف الفريق (Gulo, 2020). يكمن تحفيز التلاميذ في شكل المكافآت أو هيكل تحقيق الأهداف أثناء تنفيذ الأنشطة. وللوصول إلى الهدف النهائي أي الفوز في البطولة، سيقوم التلاميذ من التحضيرات لفهم مواد التعلّم.

تعلّم اللغة العربية هو أحد المواد التي تُدرس في المدارس الإسلامية. بالإضافة إلى تغطيته للمهارات الأربعية التي يجب تعلّمها عمليًا، يقدم اللغة العربية مواد تتعلق بنمط تركيب الجملة أيضًا، المعروف بمصطلح التركيب، وهو علم النحو والصرف.

النحو هو قواعد اللغة العربية التي تتناول مواضيع متعلقة بالإسم والفعل وغيره ذلك (Nujaima & Kurniawan, 2024).أحد العناصر الأساسية في النحو والمقرر دراسته في مستوى المتوسطة هو فعل المضارع (الجارم & أمين, ١٩٨٣). في الصف الثامن، تم ربط مادة الفعل المضارع بالعوامل التي تؤثر عليه. وهذه عوامل النواصب، وهي التي تسبب نصب أو فتح في حرف الآخر لفعل المضارع عند دخولها عليه (الدين, ٢٠٢٢).

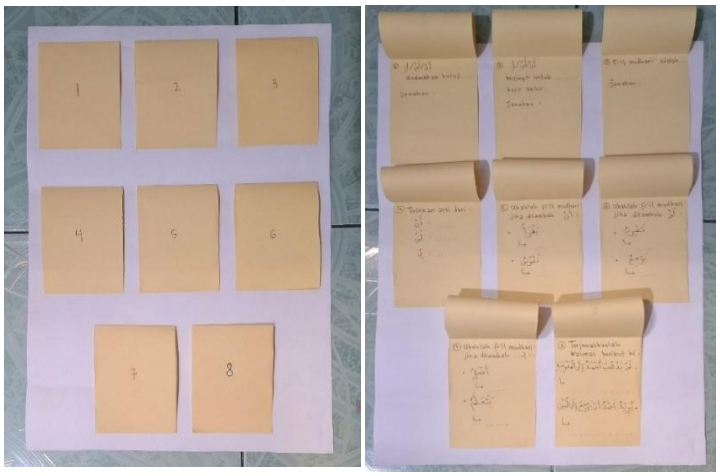
فريق الألعاب البطولة (*Teams Games Tournament*) هي أحد نماذج التعلّم التعاوني التي تستخدم الألعاب الأكاديمية لتحفيز التلاميذ على المشاركة النشطة في عملية التعلّم. أما مادة عوامل النواصب لفعل

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

المضارع هي تُعتبر صعبة ملحوظا على المبتدئين في تعلّم اللغة العربية. لذلك، ما مطلوب أولاً هو وجود طريقة أو أسلوب لجذب التلاميذ لدراستها. وهذا يشمل النموذج أو الطريقة أو الوسيلة التي يستخدمها المعلم في تقديم المادة. فإن تنويع نماذج التعلّم بما يتناسب مع خصائص التلاميذ، أي من خلال الألعاب، يمكن أن يكون حلاً أو بديلاً مناسبًا.

استخدام نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) في مادّة عوامل النواصب لفعل المضارع

نموذج TGT في هذا البحث يستخدم ورق مقوى كوسيلة تحتوي على أسئلة من المادة الدراسية التي سيتم التنافس فيها. ستُعدّ المعلمة الأسئلة المتعلقة بالمادة التي تعلّمها، ثم يكتبها على ورق HVS ويلصقها في ورق مقوى. تُترك هذه الأسئلة مغطاة حتى لا يطّلع عليها التلاميذ قبل بدء اللعبة.



الصورة ٢. وسيلة ورق مقوّى

تُنفّذ استخدام نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة (*Teams Games Tournament*) في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع لتلاميذ الصف الثامن–د في مدرسة العلوم المتوسطة الإسلامية المتكاملة ميدان خلال لقائين. في اللقاء الأول، شرح مادة العوامل النواصب لفعل المضارع. ثم في اللقاء الثاني، تم تنفيذ اللعبة الجماعية، وبدأت بتوجيه من المعلمة حول قواعد اللعبة في نموذج TGT والبطولته. واستنادًا إلى مراحل تنفيذ نموذج TGTفي (Slavin, 2016)، فإن تفاصيل مراحل تنفيذ نموذج TGT في تعلّم اللغة العربية لمادة عوامل النواصب لفعل المضارع التالي:

١. عرض الدرس (*Class Presentation*)

الصورة ٣. وسيلة ورق مقوّى

تقدّم ويشرح المعلمة مادة عوامل النواصب لفعل المضارع أمام الصف. في هذه المرحلة، يتم تقديم شرح معمّق عن الفعل المضارع والعوامل النواصب، مع أمثلة تُكتب على السبورة. تُنفّذ هذه المرحلة في اللقاء الأول، وتركّز أساسيا على عرض المادة فقط .

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

٢. الفرق (*Teams*)

الصورة ٤. يناقش مع الفريق

تقسّم المعلمة التلاميذ إلى أربع مجموعات، بحيث تتكوّن كل مجموعة من ثمانية تلاميذ. في هذه المرحلة، سيناقش التلاميذ مع مجموعاتهم لتعزيز فهمهم للمادة التي شرحها مسبقًا. وتُنفّذ هذه المرحلة في اللقاء الثاني.

٣. اللعبة (*Game*)

الصورة ٥. اللعبة

بعد أن ينتهي التلاميذ من النقاش الجماعي، تشرح المعلمة القواعد عن اللعبة التي ستُنفذ في نموذج TGT.

أ. تحصل كل مجموعة على ورق مقوّى تحتوي على أسئلة موحّدة بعدد متساوٍ لكل فريق.

ب. يتم حلّ الأسئلة في الوقت نفسه من قبل جميع الفرق.

ج. يعمل كل فريق معًا للإجابة عن الأسئلة الموجودة على الورق.

د. يتقدم ممثل عن كل فريق للإجابة عن سؤال واحد، بينما ينتظر بقية الأعضاء دورهم.

هـ. يساعد أعضاء الفريق في إيجاد الإجابات.

و. الفريق الذي ينهي الإجابة على جميع الأسئلة بسرعة ودقة يكون الفائز.

٤. البطولة (*Tournament*)

الصورة ٦. البطولة

يشارك جميع أعضاء الفريق في حلّ الأسئلة، حيث يساهم كل منهم في الإجابة عن الأسئلة في اللعبة. الفريق الذي ينتهي أولًا من الإجابة على الأسئلة يُعلن فائزًا. في هذه المرحلة، يمتلك التلاميذ تحفيزا قويًا للتعلّم من خلال البطولة، ويبذلون جهدهم لفهم المادة وحلّ الأسئلة بدقة من أجل الفوز.

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

٥. الاعتراف بالفريق (*Teams Recognize*)

الصورة ٧. الاعتراف بالفريق

بعد انتهاء البطولة، تتصحح المعلمة والتلاميذ الإجابات معًا على الورق المقوّى، ثم تمنح المعلمة الدرجات المحددة مسبقًا. وبعد جمع الدرجات، يتم تحديد الفريق الفائز، ثم يتم منح هذا الفريق جائزة أو اعترافًا خاصًا.

يهدف منح الجائزة إلى تحفيز التلاميذ في تعلّم اللغة العربية، وتأكيد أن المادة الصعبة يمكن تقديمها بأسلوب ممتع. كما تسهم هذه الأنشطة في تحقيق هدف آخر، وهو تشجيع التلاميذ على مراجعة المادة التي تم تعلّمها سابقًا.

فعالية استخدام نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) في مادّة عوامل النواصب لفعل المضارع

الفعالية هي معيار أو مقياس يُستخدم في سياق التعلّم، ويمكن ملاحظتها من خلال نشاط التلاميذ عند عملية التعلّم واستجابة التلاميذ للتعلّم، ويمكّن التلاميذ من المفاهيم. لذلك، لتحقيق تعلّم فعّال وكفء، يجب أن يكون تفاعل متبادل بين التلاميذ والمعلم لتحقيق الأهداف جماعيا. بالإضافة إلى ذلك، يجب أن يتناسب التعلّم مع ظروف البيئة المدرسية، وتوافر الوسائل التعليمية والبنية التحتية، ووسيلة التعلّم التي تدعم تحقيق كافة جوانب نمو التلاميذ (Rohmawati, 2015).

أما معيار أو مقياس فعالية استخدام نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) في هذا البحث، فهو مراحل تنفيذ نموذج تعلّم *Teams Games Tournament* كما ذكرها سلافين (Slavin) في كتابه التعلّم التعاوني: النظرية والبحث والتطبيق (2016). كما فُسِّرَها سابقًا، فإن تنفيذ نموذج التعلّم *Teams Games Tournament* خمس مراحل.

يعرض هذا البحث البيانات بناءً على استبيان تم توزيعه وتحليل بياناته حول استخدام نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع.

١. نتائج اختبار صدق البيانات

أظهرت نتائج اختبار صدق البيانات أن مكونات الاستبيان المستخدمة في هذا البحث صادق. إذ تم استخدام عينة مكونة من ٣١ مشاركًا، وهم تلاميذ الصف الثامن –د في مدرسة العلوم المتوسطة الإسلامية المتكاملة ميدان. تجاوزت قيمة معامل الارتباط المحسوبة (*r calculated*) بالقيمة الجدولية (*r table*) البالغة ٠,٣٦٧. ويؤكد ذلك أن جميع مكونات الاستبيان قادرة على قياس المعيار المقصود بدقة. أُجري اختبار صدق البيانات لضمان أن البيانات التي جُمعت تعكس

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

الظاهرة التي تم دراستها، مما يجعل الاستبيان أداة موثوقة لتحليل تصورات وتجارب التلاميذ في تعلّم اللغة العربية.

٢. نتائج اختبار موثوقية البيانات

أظهرت نتائج اختبار الموثوقية البيانات أن الاستبيان المستخدم في هذا البحث هو أداة قياس موثوقة. حيث أظهر الأداة اتساقًا داخليًا عاليًا مع قيمة ألفا كرونباخ (*Cronbach's Alpha*) بلغت ٠,٨٥٧، وهي قيمة تفوق بكثير الحد المقبول البالغ ٠,٦٠. هذا يشير إلى أن مكونات الاستبيان مترابطة جيدا وتقيس بفعالية البناء المفترض. كما أن الدرجة العالية للموثوقية تؤكد أن الردود التي جُمعت متسقة ويمكن الاعتماد عليها. لذلك، يمكن استخدام الاستبيان بثقة لإجراء تحليلات إضافية تسهم في دعم صدق ونتائج البحث.

رقم	النشاط	الجانب المُقيَّم	تكرار الإجابات					مجموع الدرجة	%	بيان
			١	٢	٣	٤	٥			
١	عرض الدرس	ينتبه إلى المعلمة أثناء شرح الدرس	٠	٠	٧	١١	١٣	١٣٠	٨٣،٨ %	فعّال جدًا
		يطرح الأسئلة ويُجيب عن المادة المقدمة	٢	١	٨	١٠	١٠	١١٨	٧٦،١ %	فعّال
٢	يناقش مع الفريق	يُناقش مادّة عوامل النواصب لفعل المضارع مع مجموعاتهم	١	٤	٥	١١	١٠	١١٨	٧٦،١ %	فعّال
		يتعاون ويعمل في مجموعات	١	١	٧	٦	١٦	١٢٨	٨٢،٥ %	فعّال جدًا
٣	اللعبة	ينشط ويتحمّس أثناء سير اللعبة	١	٢	٢	٨	١٨	١٣٣	٨٥،٨ %	فعّال جدًا
		يهتم إلى نموذج التعلّم باللعب	٢	١	٢	٧	١٩	١٣٣	٨٥،٨ %	فعّال جدًا
٤	البطولة	يتنافس في حل الأسئلة أثناء اللعبة	١	٣	٢	١١	١٤	١٢٧	٨١،٩ %	فعّال جدًا
		يتحمّس لحلّ الأسئلة في البطولة	١	٢	٥	٦	١٧	١٢٩	٨٣،٢ %	فعّال جدًا
٥	جائزة الفريق	يتحفّز أثناء سير هذا التعلّم باللعبة	٠	١	٤	٦	٢٠	١٣٨	٨٩،١ %	فعّال جدًا

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

يفرح ويَفْتَخِر بتلقي الجائزة	٣	٦	٥	٣	١٤	١١٢	٧٢،٢ %	فعّال جدًا
التكرار المبحوث						**١,٢٦٦**	**٨١،**	**فعّال جدًا**
التكرار المرجوّ						**١,٥٥٠**	**%٦**	

الجدول ٤. تكرار إجابات التلاميذ

يوضح الجدول أعلاه أن فعالية استخدام نموذج TGT لتلاميذ الصف الثامن–د في مدرسة العلوم المتوسطة الإسلامية المتكاملة ميدان بلغت نسبة ٨١,٦٪، والتي تقع في فئة "فعّال جدًا". وقد دعمت هذه النتائج بمقابلة أجراها الباحثة مع تلاميذ الصف الثامن–د كعينة البحث، والتي عُرضت في الجدول التالي.

رقم	أسئلة المقابلة	إجابات التلاميذ
١	ماذا شعرت أثناء عملية تعلّم اللغة العربية باستخدام نموذج TGT؟	"يشعر التلاميذ أن التعلّم باستخدام نموذج TGT ممتع وحماس. لأنّ هذا النموذج يستخدم الألعاب ويختلف عن النموذج الآخر."
٢	هل تشعر أن تسهل لتذكر المادّة عن عوامل النواصب لفعل المضارع بنموذج TGT؟	"نعم، لأن المادة التي تعلّمها سابقًا تراجع مجددًا باستخدام هذا النموذج وتطبقها مباشرة."
٣	ما الفوائد التي حصلت عند التعلّم بهذا نموذج؟	" يشعر التلاميذ أسهل لتفهيم هذا المادّة ويُسهم التعاون في المجموعة وزيادة التركيز."
٤	هل أصبح تعلّم اللغة العربية ممتعًا بعد تطبيق هذا النموذج؟	"نعم، لأن التعلّم يُنفَّذ بمجموعات، حتى يزيد تحفيز التلاميذ في التعلّم."
٥	هل نموذج التعلّم باستخدام الألعاب الأكاديمية أكثر جاذبية؟ ولماذا؟	"نعم، لأن مراجعة المادة تتم بطريقة مختلفة سبقا وبنموذج لم يُطبَّق من قبل، كما أن التعلّم لا يكون مملًا جدًا لأنه يتمّ باللعب."

الجدول ٥. نتائج مقابلة التلاميذ

أظهرت نتائج المقابلة أن التلاميذ شعروا بالحماس وشاركوا بنشاط أثناء تطبيق هذا النموذج. كان ذلك بسبب رغبة التلاميذ لأنّهم درسوا بطريقة مختلفة. إن استخدام الألعاب أن يكون تحفيزا للتلاميذ لأنهم تمكنوا من مراجعة مادة عوامل النواصب لفعل المضارع بطريقة لم تُستخدم من قبل وتتناسب مع خصائص التلاميذ، يعني التعلّم باللعب.

من خلال تقنيتين مختلفتين لجمع البيانات، أظهرت نتائج البحث أن استخدام نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع له أثر إيجابي ملحوظ على رغبة التلاميذ

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

وتركيزهم أثناء تعلّم اللغة العربية، خاصة في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع. وتُظهر نتائج البحث من الاستبيان والمقابلة ترابطًا قويًا وتدعم نتائج ردود التلاميذ في جمع البيانات عند استخدام هذا النموذج.

إلا أن هذا النموذج قد يكون صعب المتابعة بالنسبة للتلاميذ الذين يقلّ نشاطهم ويميلون إلى الخجل داخل الصف. فهم يحتاجون إلى وقت كافٍ للتكيف، خاصة في بناء التعاون مع زملاء المجموعة. كما أن اعتماد هذا النموذج على التحفيز من خلال نظام الجوائز قد يؤدي إلى شعور بعض التلاميذ بالإحباط وخيبة الأمل عندما لا ينجحون في الحصول على تلك الجوائز.

مناقشة

قد حصلت النتيجة الاستبيان باستخدام مقياس ليكرت على استخدام نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع لتلاميذ الصف الثامن–د في مدرسة العلوم المتوسطة الإسلامية المتكاملة ميدان بنسبة ٨١,٦٪، والتي تقع في فئة "فعّال جدًا" بناءً على جدول المعايير. أُختبرت الصدق من الاستبيان الذي يستخدم مقياس ليكرت، وكانت نتيجته صادقة (*Valid*) في كل بند من مكونات الاستبيان، وتم التأكد من توافق محتواه مع أهداف البحث. بعد ذلك، أُجري اختبار الموثوقية باستخدام معامل ألفا كرونباخ (*Cronbach's Alpha*)، حيث بلغ الناتج ٠,٨٥٧ مما يدل على أن الأداة تتمتع بمستوى عالٍ من الاتساق الداخلي.

وقد دعمت هذه النتائج بمقابلة أجريت مع تلاميذ الصف الثامن–د الذين كانوا عينة البحث. أمّا نتائج المقابلة فأظهرت استخدام نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) بوسيلة ورق مقوّى في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع قد قُبِلَ عاما قبولًا جيدًا من التلاميذ. يستخدم نموذج يحتوي على ألعاب أكاديمية يجعل التعلّم أكثر جاذبية ومتعة، خصوصًا في سياق تعلّم اللغة العربية التي يعتبرها بعض التلاميذ مادة صعبة ومرعبة.

شعر التلاميذ بسهولة في مراجعة المادة السابقة، وخاصة مادة عوامل النواصب لفعل المضارع. وأثبت نموذج TGT أيضًا لزيادة التفاعل والتعاون بين التلاميذ في الفصل، وتحفيزهم لأكثر نشاطًا في التعلّم. ثم استخدام ورق مقوّى كوسيلة تعلّمية يعتبر فعّال في زيادة مشاركت التلاميذ وتركيزهم أثناء عملية التعلّم. ومع ذلك، فإن تحد استخدام هذا النموذج يتطلب وقتًا أطول مما كان متوقعًا، وتتطلب المعلمة تحضيرًا كبيرًا لاستخدام وسيلة من ورق مقوّى.

تماشيًا مع المزايا والعيوب التي تم التوصل إليها عند استخدام نموذج التعلّم TGT في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع لتلاميذ الصف الثامن–د في مدرسة العلوم المتوسطة الإسلامية المتكاملة ميدان، أمّا مزايا نموذج التعلّم TGT في (Shoimin, 2014) فيجعل التلاميذ نشيطين ويلعبون دورًا مهمًا في مجموعاتهم،

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

وينمي التعاون والاحترام المتبادل بين أعضاء المجموعة، ويجعل التلاميذ أكثر حماسًا للمشاركة في التعلّم، ويجعل التلاميذ يشعرون بالسعادة والنشاط أثناء التعلّم لأن هذا النموذج يستخدم ألعاب أكاديمية ممتعة.

وأما عيوب نموذج فريق الألعاب البطولة (TGT) في (Rusman, 2010) فهي يحتاج إلى وقت طويل، ويطلب من المعلم أن يكون بارعًا في اختيار المادة التعلّمية المناسبة لهذا النموذج لأن ليس كل المواد يمكن تطبيقها، ويجب على المعلم إعداد نموذج TGT جيدًا قبل التطبيق (مثل إعداد الأسئلة مع الوسيلة، ويجب أن يكون المعلم مُلِمًا بقواعد السلوك الأكاديمي للتلاميذ).

خلاصة البحث

استنادًا إلى أهمية البحث التي ذكر سابقًا، يمكن تلخيص نتائج هذا البحث كما يلي:

١. إن استخدام نموذج فريق الألعاب البطولة (TGT) في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع له تأثير إيجابي كبير على رغبة التلاميذ وتركيزهم أثناء تعلّم اللغة العربية، وخاصة في مادة النحو المتعلقة بعوامل النواصب لفعل المضارع .فقد نجح نموذج TGT الذي يحتوي على عناصر تحفيزية من خلال الألعاب الأكاديمية في زيادة تحفيز التلاميذ ومشاركتهم النشطة خلال عملية التعلّم. استخدام ورق مقوّى كوسيلة تعلّمية ساهم في إشراك التلاميذ بشكل فعّال وتنمية جانب الفرح والمتعة في التعلّم. بالإضافة إلى ذلك، فإن عنصر التنافس في شكل بطولة، المرفق بتكريم أو جوائز للفريق الفائز، دفع التلاميذ إلى الجدية في مراجعة المادة التي تم تعلّمها.

٢. فعالية استخدام نموذج تعلّم فريق الألعاب البطولة (TGT) في مادة عوامل النواصب لفعل المضارع التي تُظهر من اللإستبيان باستخدام مقياس ليكرت حيث بلغت نسبة نشاط التلاميذ ٨١,٦٪، بفئة "فعّال جدًا". وعبّر التلاميذ أن نموذج TGT كان جذابًا وممتعًا كنموذج تعلّمي مطبق.

٣. يُعدّ نموذج فريق الألعاب البطولة (TGT) من الأساليب التعليمية الفعّالة التي يمكن أن يعتمدها المعلّمة كتنويع في طرائق التدريس، بهدف جذب رغبة التلاميذ وتحفيز اهتمامهم أثناء العملية التعلمية، لا سيّما في الموضوعات الصعبة مثل النحو. ويساهم هذا النموذج في معالجة مشكلات الملل والفتور التي قد يشعر بها بعض التلاميذ، كما يُمكن أن يُستخدم كوسيلة لتعزيز المحتوى أو مراجعته بعد الشرح. ومع ذلك، لا تُعدّ جميع الموضوعات مناسبة لتطبيق هذا النموذج، ولذلك ينبغي على المعلّمة أن يُحلّل محتوى المادة بعناية ليُحدّد مدى ملاءمته لتوظيف هذا النموذج.

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

المراجع

Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Syakir Media Press.

Angelianti, C. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Audio Visual dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Plus Walisongo Lampung Utara [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. In *Αγαη*. https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/33170

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.

Gulo, F. (2020). Tinjauan Teologis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) [A Theological Review of the TGT Type Cooperative Learning Model]. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, *2*(2), 31. https://doi.org/10.19166/dil.v2i2.2048

Hairunisa, A., & Abdurahman, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(3), 904–918. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611

Halawa, A., Telaumbanua, A., & Zebua, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(2), 582–589. https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.84

Havifah, D. A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap Penguasaan Mufrodat Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Demak Tahun Pelajaran 2020/2021*. Universitas Islam Negeri Walisongo.

Lestari, Y. (2021). *لترقية نتائج التعلّم (teams games tournament) TGT التطبيق استراتيجية التعليم التعاوني نوع علم البلاغة فصل السادس بمعهد أصول الدين المتكاملة*. IAIN Metro Lampung.

Nasution, S., & Ningrum, W. (2021). Pembelajaran Mahārah Kitābah Pada Masa Pendemi Covid-19: Menakar Kreativitas Guru Madrasah Tsanawiyah Di Sumatera Utara. *Tifani*, *1*, 13–20.

Nujaima, I., & Kurniawan, H. (2024). The Role of Nahwu and Sharf Sciences in Arabic Language Learning. *Al-Hibru: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, *1*(1). https://doi.org/10.59548/js.v1i1.AL-HIBRU

Rohmani, A. H., Muyassarah, & Khalizah, S. N. (2024). *Model & Strategi Pembelajaran* (Vol. 4, Issue 1). Widana Media Utama. https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/584714-model-strategi-pembelajaran-8016995d.pdf

Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran Afifatu. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *9*(1), 15–32. e-mail: paud.ppsunj@gmail.com%0AAbstract:

Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran : Mengembangka Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz.

Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota IKAPI Jawa Barat.

Slavin, R. E. (2016). *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Penerbit Nusa Media.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.

Susilawati, D. (2024). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Widina Media Utama. https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/567742-pengantar-ilmu-pendidikan-250c3fb6.pdf

Yulia, F., Hasan, E. M. E. A., Bashri, A. N., Fiqiyah, M., & Taufiq, M. (2024). Effectiveness of Instructional Communication of Maharah Al-Kalam at Sultan Idris Education University. *Ta'lim Al-'Arabiyyah : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *8*(2), 216–233. https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jpba.v8i2.39201

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X

البغدادي, م. ر. (٢٠٠٥). *التعلّم التعاوني*. دار الفكر العربي.

الجارم, ع., & أمين, م. (١٩٨٣). النحو الواضح في قواعد اللغة العربية In .*مجلة الكتب العربية*. دار المعارف.

الدين, د. ز. (٢٠٢٢). *القواعد العربية المبسطة لغير الناطقين بها*. المذكرة المختصة لكلية التربية والدعوة بالجامعة الإسلامية الحكومية سومطرة الشمالية.

الصويركي, م. ع. ح. (٢٠٠٥). الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية In .*مكتبة طريق العلم*. دار الكندي.

منسى, م. ع. ا. (٢٠٠٣). *التعلّم: المفهوم–النماذج–التطبيقات*. مكتبة الأنجلو المصرية.

Copyright © 2024, *Sekar Wulandari, Fatma Yulia*, e-ISSN 2579-8456, p-ISSN 2303-260X