

الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

التعليم هو بمثابة دليل في تنفيذ عملية التعلم التي تتم بوعي واستيعاب. ولكل فرد، يُعد التعليم حاجة أساسية في الحياة، لأنه من خلال التعليم يكتسب الإنسان مهارات يمكن استخدامها للعيش في المجتمع والأمة والدولة. ووفقًا لـ Martinus Jan Langeveld، فإن التعليم هو كل علاقة تربوية تحدث بين البالغين والأطفال.¹

يمكن أيضًا أن تُسمى التربية بالتعلم، لأنّ التربية هي المعرفة، والمهارات، والعادات لمجموعة من الناس التي تُنقل من جيل إلى جيل من خلال التعليم أو التدريب أو البحث. وبذلك يمكن القول إنّ التربية نشاط مُخطّط يهدف إلى تنمية القدرات، ويحدث ذلك غالبًا تحت إشراف الآخرين.² التعلم هو عملية تفاعل بين المتعلمين والمعلمين، مع مادة التعلم، وطريقة الإلقاء، واستراتيجية التعلم، ومصادر التعلم في بيئة تعليمية واحدة. ثم إنّ النجاح في عملية التعلم والتعليم يمكن رؤيته من خلال مدى النجاح في تحقيق أهداف التربية.³

التعلم والتعليم أمران مرتبطان ارتباطًا وثيقًا لا يمكن فصلهما في الأنشطة التربوية. ويمكن أيضًا اعتبار التعلم والتعليم شكلاً من أشكال التفاعل بين المعلم والمتعلمين.⁴

¹ Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 4.

² Abudl Haris Pito, *Metode Pendidikan Dalam Al-Qur'an*, *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis* Vol. 7, No. 1, Januari – Juni 2019, h. 113.

³ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, *Belajar dan Pembelajaran*, *Fitra, Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol. 03, No. 2, Desember 2017, h. 334.

⁴ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, *Belajar dan Pembelajaran*. h. 333

اللغة هي الوعاء والفكر هو الأداة، أي أن الفكر يظهر من خلال اللغة، وتعمل اللغة على التعبير عن أفكار الإنسان، سواء كانت تتعلق بالمشاكل النفسية، أو العواطف، أو الإحساس، أو رغبات الإنسان.^٥ اللغة جزء من نتاج الثقافة البشرية. تنمو اللغة وتتطور تبعاً لنمو وتطور ثقافة الإنسان. وبعبارة أخرى، تنمو اللغة بالتوازي مع تطور قدرة الإنسان على إنتاج الأعمال العظيمة مثل العلم، والتكنولوجيا، والفن، وغيرها من المجالات. كل ذلك لا ينفصل عن دور اللغة المستخدمة. وبناءً عليه، تُعد اللغة أداة قادرة على اختراق مختلف الأبعاد في الثقافة البشرية. ومن المؤكد أن اللغة يمكن دراستها من وجهات نظر متعددة.^٦

اللغة أداة تواصل منظمّة في شكل وحدات، مثل الكلمات، والعبارات، والجمل، تُعبّر عنها شفويًا أو كتابيًا. واللغة هي نظام تواصل بشري يُعبّر عنه من خلال ترتيب الأصوات أو التعابير الكتابية المنظمة لتكوين وحدات أكبر، مثل الصيغ المورفيمات، والكلمات، والجمل.^٧

يؤمن المسلمون بأن اللغة العربية أكرم من غيرها، لأنها لغة القرآن الكريم، واللغة التي تُستخدم في العبادة، وفي العلوم والآداب الإسلامية منذ بعثة النبي مُحَمَّد ﷺ.^٨ اللغة العربية هي اللغة التي اختارها الله سبحانه وتعالى لتكون لغة القرآن الكريم. ولأن المصدر الأساسي للإسلام مكتوب باللغة العربية، فمن الطبيعي أن هذه اللغة مضمونة بالحفظ والبقاء إلى يوم القيامة.^٩

^٥ نور الهداية، أسس اللغة العربية في إعداد الكتاب المدرسي، ص. ١٥

^٦ Fathi Hidayah, *Kearbitreran Bahasa Arab dan Urgensi Mempelajarinya dalam Pandangan Linguis Arab Klasik, Studi Arab, Jurnal Yudharta*, Vol. 10, No, 2, Desember 2019, h. 101.

^٧ Tri Wiratno dan Riyadi Santosa, *Pengantar Linguistik Umum*, Modul 1, h. 1.2.

^٨ Hasyim Asy'ari, *Keistimewaan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Al-Qur'an*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (*Nihdomul haq*) Vol. 1 (01) Agustus 2018 : 21-28, h. 22

^٩ Azhar bin Muhammad, *Beberapa Aspek Keunikan dan Keistimewaan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Al-Qur'an*, Jurnal Teknologi, 42 (E) Jun. 2005: 61-76, h. 63.

اللغة العربية هي إحدى اللغات الموجودة في العالم. كما أن اللغة العربية هي أول لغة خُلقت على يد الإنسان، ثم تطوّرت إلى لغات جديدة متعددة، سواء كانت لغاتٍ رئيسية أو فروعًا ناتجة عنها، وفي النهاية طرأت عليها تغييرات كثيرة حسب تطور حضارة حياة الإنسان.^{١٠}

هناك بعض العلماء الذين أبدوا آراءهم حول تعريف اللغة العربية، ومن

بينهم:

١. الإمام الشافعي

"لسان العرب أوسع الألسنة مذهبا، وأكثرها ألفاظا، ولا نعلم أن يحيط بجميع علمه إنسان غير نبي."

في رأيٍ آخر، ذكر الإمام الشافعي أيضًا ما يلي:

"إن الله فرض على جميع الأمم تعلم اللسان العربي بالتتبع لمخاطبتهم بالقرآن والتعبد له."^{١١}

٢. القلقشندي

اللغة العربية هي لغة قوية، أكثر تفصيلاً في الشرح، وأغزر في المفردات. وقد اختصّها الله تعالى بالفضل حين اختار نبيًا يتحدث باللغة العربية ليكون متلقّي الوحي.^{١٢}

٢. الشيخ مصطفى الكليني

الغة العربية هي الكلمة التي يعبر بها العرب عن اغراضهم.

٣. أحمد الهاشمي

ومن ذلك لغتنا العربية الاصوات محتوبة بعض على الحروف الهجائية.^{١٣}

¹⁰ Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 4.

¹¹ Fathi Hidayah, *Kearbitreran Bahasa Arab dan Urgensi Mempelajarinya dalam Pandangan Linguis Arab Klasik*, h. 105.

¹² Fathi Hidayah, *Kearbitreran Bahasa Arab dan Urgensi Mempelajarinya dalam Pandangan Linguis Arab Klasik*, h. 108-109.

اللعب هو تجربة تعليمية. فاللعب بالنسبة للأطفال له قيمة وخصائص مهمة في تطور حياتهم اليومية. وتُعد الألعاب وسيلة تعليمية مهمة جدًا للأطفال، إذ تُسهم في نضجهم الذاتي وتساعدهم في الحفاظ على توازنهم العاطفي. أما بالنسبة للكبار، فاللعب هو وسيلة فعالة وكفؤة ومهمة للترفيه والتعليم، وله تأثير إيجابي في تنمية كل فرد. كما يمكن استخدام أنشطة اللعب كوسيلة لتحقيق الأهداف التعليمية بطريقة ممتعة.^{١٤}

هناك العديد من الألعاب التي يمكن استخدامها لتعلم اللغة العربية، منها:

١. لعبة مهارات الإستماع
 - أ) الأسرار المتسلسلة
 - ب) التخمينات اللغوية
 - ج) الكلمات المفقودة
٢. لعبة مهارات الكلام
 - أ) أتعبير من الصورة
 - ب) كرتون بدون كلام
 - ج) لعبة الثعبان والسلم
٣. لعبة مهارات القراءة
 - أ) القصة الممزقة
 - ب) التكوين الجملة
 - ج) إعطاء علامات الحركة في الجملة

¹³ Dian Ayu Havifah, Skripsi, *Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Penguasaan Mufrodat Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Demak Tahun Pelajaran 2020/2021*, 2021, h. 1-2.

¹⁴ Umi Hanifah, *Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Ilmu Tarbiyah "at-Tajdid", Vol. 5 No. 2, 2016, h. 309-310

٤. لعبة مهارات الكتابة

- (أ) كلمات المتقاطعة
 (ب) ترتيب الجمل
 (ج) ألعاب الحجية
 (د) إنشاء حوار.^{١٥}

هناك العديد من استخدام استراتيجية التي تستخدم الألعاب كوسيلة لتحقيق الأهداف التعليمية، ومن بين هذه الاستراتيجيات، تُعدُّ استخدام استراتيجيات مباريات الألعاب الفريقية من أكثرها استخدامًا للألعاب في عملية التعلم. ووفقًا للدراسات السابقة، فإن استخدام استراتيجيات مباريات الألعاب الفريقية يمكن أن يُسهم في تحسين العملية التعليمية وتعزيز التفاعل بين الطلاب والمعلمين. لذلك، من الضروري إجراء تقييم أو دراسة أعمق حول استخدام استراتيجيات مباريات الألعاب الفريقية إنَّ الدراسة المتعمقة لنتائج البحوث السابقة تُعد مرجعًا للمقارنة مع الاستنتاجات الفكرية التي سيقوم الباحث بتوضيحها. إنَّ اختيار الطريقة المناسبة يُعد أحد السُّبل لزيادة كفاءة الطلاب في عملية التعلم.^{١٦} ومن بين الأساليب أو استخدام استراتيجيات التي لا يزال يستخدمها المعلمون في الوقت الحاضر هي الأساليب التقليدية. ففي مثل هذا النوع من التعلم، تسير العملية التعليمية في اتجاه واحد فقط، أي من المعلم إلى الطالب. وخلال هذا النوع من التعلم، يشعر الطالب بالملل ويقلُّ نشاطه أثناء الدرس. وفي مثل هذه الحالة، لا يرغب الطالب في طرح الأسئلة على معلمه حول الأمور التي لا يفهمها.^{١٧}

¹⁵ Umi Hanifah, *Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, h. 317-321

¹⁶ Diah Rahmawati As'ari, *Strategi dan Metode Pembelajaran Bahasa Arab*, Konferensi Nasional Bahasa Arab, 2015, h. 113-114.

¹⁷ Dewa Gede Suparta, I Wayan Lasmawan dan A. A. I. N. Marhaeni, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif teknik Make A Match Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS*,

كما قال الله سبحانه وتعالى في القرآن الكريم في سورة الزمر الآية ٢٧:

وَلَقَدْ ضَرَبْنَا لِلنَّاسِ فِي هَذَا الْقُرْآنِ مِنْ كُلِّ مَثَلٍ لَعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ.^{١٨}

ومثل ذلك أيضاً ما قاله الله سبحانه وتعالى في سورة أخرى، وهي سورة

العنكبوت الآية ٤٣:

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ.^{١٩}

استناداً إلى الآيتين الكريمتين السابقتين، يمكن توضيح أن التمثيل يُعدُّ وسيلةً لتوضيح العلم والمعرفة. فالغرض من ضرب الأمثال من قِبَلِ الله سبحانه وتعالى هو ليفهم الناس المقصود منها ويتَّعظوا بها. فبالحقيقة، إنّ الأمور المعقدة يمكن تبسيطها وتوضيحها إذا قورنت بأمور أبسط تُقَرَّبُ معناها للعقل. وبذلك، لا يوجد موضوع يصعب فهمه إذا ضُرب له مثل يُسهِّل إدراكه ويجعل معناه أوضح وأسهل للفهم.^{٢٠}

أما العلاقة بين ذلك وبين نموذج مباريات الألعاب الفريقية، فهي أن أسلوب التعلم من خلال اللعب يُعدُّ أحد التمثيلات (الأمثلة) التي تُسهِّم في تسهيل الفهم وزيادة الحماس والدافعية لدى الطلاب لمواصلة التعلم.

قد يكون هذا بسبب شعور الطالب بالخوف من إبداء رأيه أو طرح الأسئلة، أو ربما يشعر بالحيرة بشأن ما يجب أن يسأله. بالإضافة إلى ذلك، فإن الطلاب لا يُدرَّبون بشكل كافٍ على تطوير أفكارهم في فهم المشكلات التي يواجهونها وحلها. عادةً ما يكون الطلاب أكثر جرأة في التعبير عن آرائهم لأصدقائهم أو لزملائهم الآخرين. في عملية التعلم في المدرسة، يكون الطالب هو المصدر الأساسي للتعلم. ولكل طالب خصائصه المختلفة، سواء من الناحية

¹⁸ “Qur’an Kemenag,” 30 Juni 2025, <https://quran.kemenag.go.id>.

¹⁹ “Qur’an Kemenag”

²⁰ Nurul Fadila dan Alwizar, *Metode Pendidikan dalam Perspektif Al-Qur’an*, Hamalatul Qur’an: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur’an, Vol. 5 No. 2, 2024, h. 84.

الفسولوجية أو النفسية، وكذلك من حيث مستوى الذكاء والموهبة والاهتمام والدافعية. لذلك، من الضروري في التعليم تكوين مجموعات من الطلاب تتيح لهم فرصة النقاش مع بعضهم البعض لفهم المادة أو لحل المشكلات.²¹

ب. التعريف الإجرائي

١. التطبيقات هو علمية تنفيذ الآراء، والنظريات، والتقارير، والتنويعات في عملية التطبيق التي تؤثر على تغيير العلوم والمارف والنتائج والآخلاق.
٢. مباريات الألعاب الفريقية (*Teams Games Tournamens*) هو عبارة عن سلسلة تعليمية تركز على نشاط الطلاب في التعلم من خلال تقسيمهم إلى عدة مجموعات تتكون من ٣-٥ أشخاص.
٣. البحوث العلمية اللغوية العلمية هي البحوث التي طبقتها الباحثون في مجال تعليم اللغة وقد اختار الباحثة البحوث المقصودة وهي:
 - أ) نور هدية (٢٠١٦)، "فعالية استخدام استراتيجية مباريات الألعاب الفريقية (*Teams Games Tournament*) بوسيلة لعب الثعابين والسلامم (*Ular Tangga*) في تعليم المفردات لطلبة الصف الحادي عشر بمدرسة الإستقامة الثانوية الأهلية بكابراڤان ريا بنجرماسين".
 - ب) الحاج محمد رضا (٢٠١٨)، "فعالية استراتيجية مسابقة ألعاب الفريق (*Teams Games Tournamens*) في إتقان المفردات العربية لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة الإسلامية الحكومية ٣ بنجرماسين".
 - ج) نوفيتا ساري (٢٠١٩)، "تطبيق نمط التعليم التعاوني بفريق لعبة المسابقة (*Teams Games Tournament*) لترقية نتائج التعلم اللغة العربية

²¹ Dewa Gede Suparta, I Wayan Lasmawan dan A. A. I. N. Marhaeni, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif teknik Make A Match Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS, h. 3

لدى طلاب الصف التاسع – ٥ بالمدرسة المتوسطة حفظ القرآن المركزية الإسلامية سومطرة الشمالية."

(د) الذي قد يقوم به **ديان أبو حفيفة** (٢٠٢١)، "Pengaruh Penggunaan

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Penguasaan *Mufrodat* Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Demak Tahun Pelajaran 2020/2021."

(هـ) الذي قد يقوم به **قاعدة أمينة** (٢٠٢٤)، "Penerapan Model

Pembelajaran Berbasis *Team Game Tournament* (TGT) Pada Aspek *Maharah Qira'ah* Di Kelas 6 SD Islam Faza Palembang Tahun Pelajaran 2023/2024.

ج. أسئلة البحث

صياغة المشكلة في هذه اهي :

١. كيف تطبيق الإستراتيجية المبارات الألعاب الفريقة في البحوث وما هي الفروق فيها؟
٢. ما هي نتائج التعليم في تطبيق استراتيجية مبارات الألعاب الفريقية في البحوث؟

د. أهداف البحث

١. المعرفة تطبيق الإستراتيجية المبارات الألعاب الفريقة في البحوث و هي الفروق
٢. المعرفة نتائج التعليم في تطبيق استراتيجية مبارات الألعاب الفريقية في البحوث

هـ) أهمية البحث

الفوائد المستمدة من نتائج البحث هي:

١. الفوائد النظرية
من المتوقع أن يوفر هذا البحث المعرفة والفهم فيما يتعلق بتطبيق أساليب التعلم التعاوني من نوع البطولة الجماعية في العملية التعليمية.
٣. الفوائد التطبيقية
من المتوقع استخدام هذا البحث كمواد مقارنة لمزيد من البحث المتعلق بهذا البحث الفرعي.

و. الدراسات السابقة المناسبة

سيذكر ويبين الباحث الدراسات السابقة التي يجدها لنطقة، وليكون هذا البحث غير تكرر البحوث، وهذه مهمة بحيث غير انطباع الانتحال. ليعقد هذا البحث فيستخدم الباحث بعض البحث العلمي المناسب من حيث التشابه والاختلاف يبدو البحث الأصل من هذه الدراسة.

١. الذي قد يقوم به **ألفي ماغفيرة (٢٠٢٠)**، "Penerapan Model

Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar."

٢. الذي قد يقوم به **ديان سافيتري (٢٠١٩)**، "Pengaruh Model

Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020."

٣. الذي قد يقوم به سوهارنينغسي (٢٠٢٠)، “Penerapan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka kecamatan Bangkata Kabupaten Jeneponto.”

٤. الذي قد يقوم به هرياتي (٢٠٢٤)، “Implementasi Model Pembelajaran

Team Game Tournament Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika.”

جدول ١،١

الاختلافات والمساواة في الدراسات السابقة المناسبة

رقم	اسم الباحث أو الباحثة وموضوع البحث	المساواة	الإختلاف
١.	Alfi Maghfiroh “Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan <i>Media Flash Card</i> untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran	يتناول البحث نموذج التعلم مباريات الألعاب الفريقية	إنّ الرسالة التي قامت بها Alfi Magfirah هي بحث ميداني (<i>field research</i>) باستخدام منهج البحث الكمي (<i>quantitative research</i>). وأما مصادر البيانات وموضوع البحث لـ Alfi Magfirah فهي مأخوذة من طلاب المدرسة الابتدائية

<p>الحكومية ٠٠٧ في Pulau Alfiيركز بحث Magfirah على معرفة مدى اهتمام الطلاب بالتعلم من خلال نموذج التعلم مباريات الألعاب الفريقية باستخدام وسيلة بطاقات الفلاش (Flash Card).</p> <p>أما البحث الذي قام به الباحث الحالي فهو بحث حول البحوث العلمية السابقة التي تناولت تطبيق مباريات الألعاب الفريقية في عدد من الرسائل الجامعية. ويُعد هذا البحث بحثًا مكتبيًا (library research) باستخدام منهج البحث النوعي (qualitative research). ومصادر البيانات في هذا البحث هي نصوص رسائل علمية</p>		<p>IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.”</p>	
---	--	--	--

<p>سابقة .ويركز البحث على العملية ونتائج التحليل لاستخدام مباريات الألعاب الفريقية في عدد من البحوث العلمية السابقة</p>			
<p>إنّ رسالة Dian Safitri هي بحث ميداني (<i>field research</i>) باستخدام منهج البحث الكمي (<i>quantitative research</i>). وأما مصادر البيانات وموضوع البحث في هذه الدراسة فهي مأخوذة من طلاب الصف الرابع في مدرسة SDN ١ Pakuan Aji. وتهدف دراسة Dian Safitri إلى معرفة الفرق في نتائج درجات الطلاب بين من استخدم نموذج مباريات الألعاب الفريقية (<i>Team Game Tournament</i>) ومن لم يستخدم هذا النموذج.</p>	<p>يتناول البحث نموذج التعلم مباريات الألعاب الفريقية</p>	<p>Dian Safitri (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournament</i>) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020.”</p>	<p>.٢</p>

<p>أما البحث الذي قام به الباحث الحالي فهو دراسة حول البحوث العلمية السابقة التي تناولت تطبيق مباريات الألعاب الفريقية في عدد من الرسائل الجامعية. ويُعد هذا البحث بحثًا مكتبيًا (<i>library research</i>) باستخدام منهج البحث النوعي (<i>qualitative research</i>) ومصادر البيانات في هذا البحث هي نصوص رسائل علمية سابقة. ويركز البحث على عملية التطبيق ونتائج تحليل استخدام مباريات الألعاب الفريقية (<i>Team Game Tournament</i>) في عدد من البحوث العلمية السابقة</p>			
<p>إنّ رسالة Suharningsi</p>	<p>يتناول البحث نموذج</p>	<p>Suharningsi "Penerapan" (2020)</p>	<p>.٣</p>

<p>هي بحث ميداني (<i>field research</i>).</p> <p>ومصادر البيانات وموضوع البحث في هذه الدراسة هم طلاب الصف الخامس في مدرسة ٢٥٠SD Inpres Kawaka. وتركز هذه الدراسة على وصف تطبيق مباريات الألعاب الفريقية في تحسين نتائج تعلم الطلاب.</p> <p>أما البحث الذي قام به الباحث الحالي فهو دراسة للبحوث العلمية السابقة التي تناولت تطبيق مباريات الألعاب الفريقية في عدد من الرسائل الجامعية. ويُعد هذا البحث بحثًا مكتبيًا (<i>library research</i>).</p>	<p>التعلم مباريات الألعاب الفريقية. استخدم البحث بحثًا نوعيًا.</p>	<p>Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 250 Kawaka kecamatan Bangkata Kabupaten Jeneponto.”</p>	
---	--	---	--

<p>ومصادر البيانات في هذا البحث هي نصوص الرسائل العلمية السابقة . ويركز البحث على عملية التطبيق ونتائج تحليل استخدام مباريات الألعاب الفريقية (<i>Team Game Tournament</i>) في عدد من البحوث العلمية السابقة</p>			
<p>إنّ رسالة Haryati هي بحث ميداني (<i>field research</i>) باستخدام منهج البحث الكمي (<i>quantitative research</i>). ومصدر البيانات وموضوع البحث في هذه الدراسة هم طلاب الصف الحادي عشر علمي في مدرسة SMA Negeri ١ Sidrap. وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة كيفية تطبيق مباريات الألعاب الفريقية</p>	<p>يتناول البحث نموذج التعلم مباريات الألعاب الفريقية.</p>	<p>Haryati (2024) “Implementasi Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> Pada Pembelajaran Matematika.”</p>	<p>.٤</p>

<p>المعتمدة على منصة Wordwall.</p> <p>أما البحث الذي أجراه الباحث الحالي فهو دراسة للبحوث العلمية السابقة التي تناولت تطبيق مبارات الألعاب الفريقية في عدد من الرسائل الجامعية. ويُعد هذا البحث بحثًا مكتبيًا (<i>library research</i>) ويستخدم منهجًا نوعيًا (<i>qualitative research</i>). ومصادر البيانات في هذا البحث هي نصوص الرسائل العلمية السابقة. ويركز البحث على عملية التطبيق ونتائج تحليل استخدام مباريات الألعاب الفريقية في عدد من البحوث العلمية السابقة</p>			
---	--	--	--

ر. هيكل البحث

هذا البحث العلمي يشتمل على أربعة أبواب، فيما يلي:

الباب الأول: المقدمة وهي تتكون من خلفية البحث، و تعريف الإحرائي، وأسئلة البحث، وأهداف البحث، وأهميات البحث، والدراسات السابقة المناسبة، وهيكل البحث.

الباب الثاني: الدراسات النظرية والإطار الفكري. وهي تتكون من تطبيق التعليم التعاوني، ومبارات الألعاب الفريقية، والألعاب التي يمكن استخدامها في نموذج مباريات الألعاب الفريقية.

الباب الثالث: المنهجية البحث وهي نوع ومدخل البحث، والبيانات ومصادرها، وأساليب جمع البيانات، وأسلوب تحليل البيانات.

الباب الرابع: هي تحليل البيانات ومناقشتها.

الباب الخامس: الإحتمام، يتكون من الخلاصة والأفتراحات.