

الباب الرابع

تحليل البيانات ومناقشتها

أ. إستراتيجية مباريات الألعاب الفريقية و الفروق فيها

١. إستراتيجية مباريات الألعاب الفريقية

فيما يلي شرح لتطبيق إستراتيجية مباريات الألعاب الفريقية بناءً على البحوث السابقة.

أ) نور هداية

البحث الذي قامت به نور هداية يهدف إلى معرفة استخدام نموذج مباريات الألعاب الفريقية باستخدام وسيلة لعبة الأفعى والسلم، والذي يؤدي إلى رفع نتائج تعلم المفردات لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الشرعية "استقامة" بكابوران راياء، بنجرماسين. وكذلك يهدف إلى معرفة استجابة الطلاب تجاه استخدام هذا النموذج.

في تنفيذها، قامت نور هداية بتقسيم المجموعات إلى مجموعتين، وهما: المجموعة الضابطة (الصف احد عشر "ب" دون استخدام نموذج مباريات الألعاب الفريقية)، والمجموعة التجريبية (الصف احد عشر "أ" باستخدام نموذج مباريات الألعاب الفريقية). وقد تم إجراء هذا البحث في أربع لقاءات.

في اللقاءين الأول والثاني، قامت نور هداية بإجراء البحث في الصف الضابط مرتين متتاليتين بنفس تسلسل الأنشطة، وهي:

١. تطلب المعلمة من الطلاب قراءة المادة المحددة مرة أخرى
 - (٢) تطلب المعلمة من الطلاب البحث عن معاني كل مفردة موجودة في المادة
 - (٣) تطلب المعلمة من الطلاب قراءة معاني المفردات التي وجدوها
 - (٤) يجيب الطلاب على أسئلة المعلمة ويتفاعلون معها
 - (٥) توجه المعلمة الطلاب لاستنتاج الدرس الذي تم تعلمه
 - (٦) تقدم المعلمة نصائح للطلاب وتختتم الدرس
- في اللقاء الثالث، قامت نور هداية بإجراء البحث في الصف التجريبي مرتين متتاليتين بنفس تسلسل الأنشطة، وهي:
- (١) تقسم المعلمة الطلاب إلى عدة مجموعات، تتكون كل مجموعة من ٣ إلى ٤ طلاب
 - (٢) توفر المعلمة ٢٤ مفردة من خلال وسيلة (لعبة السلم والثعبان)
 - (٣) يلاحظ الطلاب المفردات الموجودة في وسيلة (لعبة السلم والثعبان)
 - (٤) تطلب المعلمة من ممثل كل مجموعة رمي النرد بالتناوب
 - (٥) يجيب ممثل المجموعة الذي رمى النرد على السؤال، ويجيب باقي أفراد مجموعته على السؤال في الورقة، وإذا لم يتمكنوا من الإجابة، يُسمح للمجموعة الأخرى بالإجابة
 - (٦) يجيب الطلاب ويتفاعلون مع أسئلة المعلمة
 - (٧) توجه المعلمة الطلاب لاستنتاج المادة التي تم تعلمها
 - (٨) تقدم المعلمة نصائح للطلاب وتختتم الدرس.

ب) الحاج مُحمَّد رضا

يهدف البحث الذي أجراه الحاج مُحمَّد رضا إلى بيان استخدام نموذج مباريات الألعاب الفريقية في إتقان المفردات في اللغة العربية لطلبة الصف الثامن في مدرسة الإسلامية الحكومية ٣ بنجرماسين.

في تنفيذه، قسّم الحاج مُحمَّد رضا المجموعات إلى مجموعتين، وهما: مجموعة ضابطة (بدون نموذج مباريات الألعاب الفريقية)، ومجموعة تجريبية (باستخدام نموذج مباريات الألعاب الفريقية). وقد أُجري هذا البحث في خمس لقاءات، وهي: لقاء واحد لاختبار القبلي، وثلاثة لقاءات للتعليم، ولقاء واحد لاختبار البعدي.

في اللقاء الأول، أجرى الحاج مُحمَّد رضا البحث باستخدام إستراتيجية مباريات الألعاب الفريقية مع تقنية (Drill) وسؤال وجواب، وكان تسلسل الأنشطة كما يلي:

- (١) يهيئ المعلم الاستعداد النفسي للطلاب في التعلم
- (٢) يطرح المعلم أسئلة حول المادة التي تم تعلمها والمادة التي سيتم تعلمها
- (٣) يستجيب الطلاب للمعلم بجدية
- (٤) يلاحظ الطلاب المفردات التي تم تشغيلها صوتيًا عن المادة المختارة
- (٥) يقلد الطلاب نطق تلك المفردات
- (٦) يلاحظ الطلاب الصور المناسبة للنص المعروض
- (٧) يجري الطلاب حوارًا باستخدام المفردات المتعلقة بالمادة المختارة، ويسألون عن الأمور التي لم يفهموها

- (٨) يُقسّم الطلاب إلى عدة مجموعات
- (٩) يوزع المعلم بطاقات تحتوي على بعض المفردات على كل مجموعة
- (١٠) يُطلب من كل مجموعة الاستماع إلى الكلمة التي ينطقها المعلم والإجابة عليها بلصق البطاقة المناسبة على الصورة المقدمة على السبورة بدقة
- (١١) يجيب الطلاب عن الأسئلة بدقة وصحة على الصورة حسب المفردات
- (١٢) ينطق الطلاب ويفسرون المفردات باستخدام الصورة أو الوسيلة التعليمية
- (١٣) يقوم المعلم والطلاب معًا بتصحيح الإجابات واحتساب النقاط الناتجة عن المباراة
- (١٤) يقدم المعلم جائزة للمجموعة التي حصلت على أكبر عدد من النقاط
- (١٥) يطلب المعلم من الطلاب تلخيص المادة التي تم تعلمها
- (١٦) يطلب المعلم من الطلاب أن يعتادوا على نطق الأمور المتعلقة بالمادة باللغة العربية.
- في اللقاء الثاني، أجرى الحاج مُجد رضا البحث باستخدام إستراتيجية مباريات الألعاب الفريقية ولعبة الأدوار مع تقنية (Drill)، وكان تسلسل الأنشطة كما يلي:
- (١) يهيئ المعلم الاستعداد النفسي للطلاب في التعلم
- (٢) يطرح المعلم أسئلة حول المادة التي تم تعلمها والمادة التي سيتم تعلمها

- (٣) يستجيب الطلاب للمعلم بجدية
- (٤) يلاحظ الطلاب المفردات التي تم تشغيلها صوتيًا عن المادة المختارة
- (٥) يقلد الطلاب نطق تلك المفردات
- (٦) يلاحظ الطلاب الصور المناسبة للنص المعروض
- (٧) يجري الطلاب حوارًا باستخدام المفردات المتعلقة بالمادة المختارة، ويسألون عن الأمور التي لم يفهموها
- (٨) يُقسّم الطلاب إلى عدة مجموعات
- (٩) يعرض المعلم موضوع الحوار المستخلص من مفردة مختارة بشكل عشوائي
- (١٠) تمثل كل مجموعة حوارًا معينًا ضمن وقت محدد
- (١١) ينطق الطلاب الحوار شفهيًا بطريقة صحيحة ودقيقة
- (١٢) تُمنح المجموعة التي أدت الحوار بشكل كامل وصحيح جائزة
- (١٣) يطلب المعلم من الطلاب تلخيص المادة التي تم تعلمها
- (١٤) يطلب المعلم من الطلاب أن يعتادوا على نطق الأمور المتعلقة بالمادة باللغة العربية.

في اللقاء الثالث، أجرى الحاج مُحمَّد رضا البحث باستخدام إستراتيجية مباريات الألعاب الفريقية والنصوص المجزأة مع تقنية (Drill)، وكان تسلسل الأنشطة كما يلي:

- (١) يهيئ المعلم الاستعداد النفسي للطلاب في التعلم
- (٢) يطرح المعلم أسئلة حول المادة التي تم تعلمها والمادة التي سيتم تعلمها
- (٣) يستجيب الطلاب للمعلم بجدية

- (٤) يلاحظ الطلاب المفردات التي تم تشغيلها صوتيًا عن المادة المختارة
- (٥) يقلد الطلاب نطق تلك المفردات
- (٦) يلاحظ الطلاب الصور المناسبة للنص المعروض
- (٧) يجري الطلاب حوارًا باستخدام المفردات المتعلقة بالمادة المختارة، ويسألون عن الأمور التي لم يفهموها
- (٨) يُقسّم الطلاب إلى عدة مجموعات
- (٩) يوزع المعلم بطاقات تحتوي على مفردات بشكل عشوائي على كل مجموعة
- (١٠) يعرض المعلم صورة على السبورة
- (١١) تُطلب من كل مجموعة من الطلاب أن تُكوّن جملاً صحيحة من المفردات المتفرقة وفقاً لموضوع الصورة ويقرؤنها أمام الصف
- (١٢) يقرأ الطلاب الجمل بدقة وصحة
- (١٣) تُمنح المجموعة التي نجحت في تكوين الجمل وقراءتها بشكل تام وصحيح جائزة
- (١٤) يطلب المعلم من الطلاب تلخيص المادة التي تم تعلمها
- (١٥) يطلب المعلم من الطلاب أن يعتادوا على نطق الأمور المتعلقة بالمادة باللغة العربية.

في اللقاء الرابع، أجرى الحاج مُجّد رضا البحث باستخدام إستراتيجية القراءة الجهرية والبحث عن المعلومات مع استخدام تقنيات السمعية الشفوية والقواعد والترجمة وسؤال وجواب، وكان تسلسل الأنشطة كما يلي:

- (١) يهيئ المعلم الاستعداد النفسي للطلاب في التعلم
- (٢) يطرح المعلم أسئلة حول المادة التي تم تعلمها والمادة التي سيتم تعلمها
- (٣) يستجيب الطلاب للمعلم بجدية
- (٤) يستمع الطلاب لنص المادة ويقلدون نطقه شفهيًا
- (٥) يجري المعلم والطلاب حوارًا شفويًا بأسلوب (سؤال وجواب)
- (٦) يقرأ الطلاب النص
- (٧) يجب الطلاب ضمن مجموعات على الأسئلة شفهيًا حول المادة التي تم تعلمها
- (٨) تناقش كل مجموعة للإجابة على الأسئلة
- (٩) تقدم المجموعة نتائج مناقشتها
- (١٠) ترد المجموعات الأخرى على نتائج عرض المجموعة المتحدثة
- (١١) يضع الطلاب خلاصة للمادة بمساعدة وإرشاد من المعلم
- (١٢) يطلب المعلم من الطلاب أن يعتادوا على نطق الأمور المتعلقة بالمادة باللغة العربية.

في اللقاء الخامس، أجرى الحاج مُحمَّد رضا البحث باستخدام إستراتيجية لعب الأدوار مع تقنية (Drill)، وكان تسلسل الأنشطة كما يلي:

- (١) يهيئ المعلم الاستعداد النفسي للطلاب في التعلم
- (٢) يطرح المعلم أسئلة حول المادة التي تم تعلمها والمادة التي سيتم تعلمها
- (٣) يستجيب الطلاب للمعلم بجدية

- (٤) يستمع الطلاب إلى مادة الكلام المعروضة ويقرؤنها جماعياً مع المعلم
- (٥) يمثل المعلم مادة الكلام كما وردت في كتاب الطالب
- (٦) ثم يطلب المعلم من الطلاب ضمن مجموعات تمثيل مادة الكلام أمام الصف
- (٧) يطرح المعلم أسئلة على الطلاب حول ما لم يفهموه
- (٨) يضع الطلاب خلاصة للمادة بمساعدة وإرشاد من المعلم
- (٩) يطلب المعلم من الطلاب أن يعتادوا على نطق الأمور المتعلقة بالمادة باللغة العربية.

(ج) نوفيتا ساري

هدفت الدراسة التي أجرتها نوفيتا ساري إلى وصف نتائج تعلم اللغة العربية قبل وبعد تطبيق نموذج مباريات الألعاب الفريقية، وكذلك وصف نمط التعلم لدى طلاب الصف التاسع (IX-٥) بالمدرسة المتوسطة حفظ القرآن المركزية الإسلامية الشمالية. أما اللعبة التي استخدمت في بحثها فهي لعبة مسابقة جماعية.

وقد نفذت نوفيتا ساري هذا البحث في ثلاث دورات.

- (١) في الدورة الأولى، تم التخطيط لمحاولة معالجة الصعوبات وتلبية الاحتياجات. ثم تم تصميم (RPP)، ووسائل التعلم، وتحديد أعضاء المجموعات، وإعداد الأسئلة المقرونة بالجوائز.

وفيما يلي يتم القيام به في مرحلة

التخطيط هذه:

(أ) إعداد أجهزة التعلم مثل خطة تنفيذ

التعلم

(ب) إعداد المشاكل المستخدمة في دورة ١

(ج) تنظيم وتحضري مشاكل المسابقة

(د) إعداد قائمة بالمجموعات المقترنة

(هـ) إعداد الجائزة

(٢) في الدورة الثانية، كانت هذه المرحلة مشابهة نسبيًا لمرحلة

التخطيط في الدورة الأولى. وفي هذه المرحلة، بُذلت الجهود لحل

المشكلات التي تم تحديدها في الدورة الأولى. في هذه الدورة،

وُجّه المعلم إلى ما يلي:

(أ) تحسين إدارة الصف والأنشطة التعليمية

(ب) أن يكون ميسرًا نشطًا قادرًا على توجيه الطلاب ليكونوا

أكثر فاعلية

(ج) تعزيز التواصل مع الطلاب لزيادة ثقتهم في طرح الأسئلة.

أما الأنشطة التي تم تنفيذها فكانت على النحو التالي:

(أ) بدأ المعلم والطلاب النشاط بالدعاء الجماعي

(ب) شرح المعلم أهداف التعلم

(ج) قُسم الطلاب إلى أربع مجموعات، وتم توزيع بطاقات

تحتوي على مفردات يجب ترجمتها

(د) عمل كل فريق على ورقة العمل المعدة مسبقًا

(هـ) شرح المعلم قواعد لعبة الفريق

(و) لعب الطلاب وأجابوا على الأسئلة، وكانت الإجابات

الصحيحة تمنحهم نقاطًا.

(٣) في الدورة الثالثة، قام المعلم بإجراء تحسينات على النواقص في الدوريتين الأولى والثانية، من خلال تقديم فهم أعمق للطلاب وإرشادهم ليكونوا أكثر نشاطاً في الأنشطة الجماعية. أما الأنشطة التي تم تنفيذها فكانت كما يلي:

- (أ) قام المعلم بإرشاد الطلاب داخل المجموعات
- (ب) عمل الطلاب على حل الأسئلة بشكل تعاوني
- (ج) تم إجراء (test-post) في النهاية.

(د) ديان أيو حفيضة

البحث الذي أجرته ديان أيو حفيضة يهدف إلى معرفة أثر استخدام أسلوب مباريات الألعاب الفريقية باستخدام وسيلة البطاقات في إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية للصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة في دمك.

في تنفيذ بحثها، قامت ديان أيو حفيضة بتحديد عدة متغيرات كجزء من عملية جمع المعلومات. وبشكل عام، قسّمت المتغيرات إلى قسمين: المتغير المستقل (X) والمتغير التابع (Y). في المتغير المستقل، ركّزت على أهمية التعاون بين أفراد المجموعة، أما المتغير التابع فركّزت على المهارة أو الكفاءة في إتقان المادة. وقد تم تنفيذ هذا البحث باستخدام تصميم الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة (One Group Pre-test and Post-test).

وأما في تنفيذ البحث، فكان كما يلي:

- (١) يشرح المعلم للطلاب المادة التي سيتم تعلمها
- (٢) يركز الطلاب باهتمام على شرح المعلم

(٣) يُقسّم المعلم الطلاب إلى عدة مجموعات غير متجانسة، يتكوّن

كل منها من ٤ إلى ٥ طلاب

(٤) تُعطى كل مجموعة كتاب (LKS) للمناقشة مع أعضاء

مجموعتها

(٥) يُطلب من كل مجموعة ترجمة المفردات التي حددها المعلم

(٦) يساعد الطالب الذي يُعتبر قادرًا على ذلك زملاءه في المجموعة

على فهم المادة من خلال المناقشة، حتى يكون الجميع مستعدًا

للمنافسة

(٧) بعد التعلم الجماعي، يُتّابع النشاط بلعبة يُشارك فيها ممثل عن

كل مجموعة.

(هـ) قاعدة أمينة

البحث الذي أجرته قاعدة أمينة يهدف إلى بيان تطبيق

استخدام أسلوب مباريات الألعاب الفريقية في جانب مهارة القراءة

لدى الصف السادس في المدرسة الابتدائية الإسلامية فازا باليمنج،

بالإضافة إلى بيان العوائق التي تواجه ذلك.

الموضوع أو العينة في هذا البحث هو أستاذ واحد للغة العربية

وعشرون تلميذًا.

تنفيذ هذه الطريقة ينقسم إلى ثلاث مراحل:

(١) مرحلة التخطيط، وهي إعداد (RPP) كمادة أساسية لتنفيذ

عملية التعلم حتى تتم بشكل فعال وتحقق الأهداف التعليمية.

(٢) مرحلة التنفيذ، وتنقسم هذه المرحلة إلى ثلاث فقرات، وهي:

الأنشطة التمهيديّة، والأنشطة الأساسية، والأنشطة الختامية.

(أ) التعلم في يوم الإثنين

أولاً: النشاط التمهيدي، وهو تكرار المادة السابقة وربطها بالمادة التي سيتم تعلمها، مع توضيح أهداف التعلم، وتقديم التحفيز للطلاب.

ثانياً: النشاط الأساسي، يُعدّ هذا النشاط ما يُنفَّذ أثناء تقديم مادة التعلم. وفي هذا السياق، يتم تنفيذ التعلم باستخدام نموذج التعليم مباريات الألعاب الفريقية من خلال أربع مراحل، وهي:

المرحلة الأولى: التعليم

(١) يقرأ المعلم النص التعليمي كما هو في الكتاب المدرسي

(٢) يتيح المعلم للطلاب فرصة تقليد وتكرار بعض المفردات الموجودة في ذلك الكتاب بشكل جماعي.

المرحلة الثانية: التعلم الجماعي

(١) يوزع المعلم الطلاب إلى مجموعات

(٢) يطلب المعلم من الطلاب أن يجتمعوا حسب مجموعاتهم

(٣) يعطي المعلم مهمة لكل مجموعة، وهي ترجمة النص التعليمي من خلال النقاش الجماعي.

المرحلة الثالثة: المسابقة

- (١) يشرح المعلم قواعد مباراة مباريات الألعاب الفريقية
- (٢) يتيح المعلم للطلاب التقدم أمام الصف حسب مجموعاتهم لقراءة نص المادة وترجمتها.

المرحلة الرابعة: تقدير الفريق

- (١) تُحسب نقاط كل فريق بناءً على نشاط الطلاب، من خلال دقة الجمل المقروءة وترجمتها، وتعايير الوجه وعلو الصوت
 - (٢) يُعترف بالفريق إذا تجاوز المعايير المحددة
 - (٣) يتم التقدير بتقديم جائزة قلم للفريق الفائز.
- ثالثاً: النشاط الختامي، يُعزز المعلم مرة أخرى المادة التي تم تقديمها.
- (ب) التعلم في يوم الجمعة

أولاً: النشاط التمهيدي، وهو تكرار المادة السابقة وربطها بالمادة التي سيتم تعلمها، مع توضيح أهداف التعلم، وتقديم التحفيز للطلاب.

ثانياً: النشاط الأساسي، يُعدّ هذا النشاط ما يُنفَّذ أثناء تقديم مادة التعلم. وفي هذا السياق، يتم تنفيذ التعلم باستخدام نموذج التعليم مباريات الألعاب الفريقية من خلال ثلاث مراحل، وهي:

المرحلة الأولى: التعليم

- (١) يعيد المعلم قراءة المادة من خلال قراءة النص وفقاً لما ورد في الكتاب المدرسي
- (٢) يتيح المعلم للطلاب فرصة تقليد وتكرار بعض المفردات الموجودة في ذلك الكتاب بشكل جماعي.

المرحلة الثانية: المسابقة

- (١) يشرح المعلم قواعد مباراة مباريات الألعاب الفريقية
- (٢) يتيح المعلم للطلاب التقدم أمام الصف حسب مجموعاتهم، كل واحد منهم على حدة، لحل أسئلة المسابقة التي تم إعدادها.

المرحلة الثالثة: تقدير الفريق

- (١) تُحسب نقاط الفريق بناءً على سرعة ودقة الطلاب في حل أسئلة المجموعة
- (٢) يُعترف بالفريق إذا تجاوز المعايير المحددة
- (٣) يتم التقدير بتقديم جائزة قلم للفريق الفائز.

ثالثاً: النشاط الختامي، يعزز المعلم مرة أخرى المادة التي تم تقديمها.

(ج) التقييم

يهدف هذا النشاط إلى تقديم سلم التقييم للطلاب لقياس مدى فهمهم أثناء عملية التعلم.

٢. الفروق فيها

تستخدم الرسائل الخمس هذه نموذج التعلم مباريات الألعاب الفريقية، غير أنّها تختلف في منهجية الاقتراب والطريقة المرحلية في التنفيذ.

(أ) طبّقت نور هداية المنهج التجريبي من خلال مجموعتين مجموعة ضابطة ومجموعة تجريبية، وقد أُجري البحث في أربع مراحل، وهي: الاختبار القبلي، والتعليم الأولي، والتعليم المتقدم، والاختبار البعدي. أما الوسيلة المستخدمة فكانت لعبة الحية والسلم، مع التركيز على أثرها في نتائج تعلم الطلاب.

(ب) كما أن الحاج مُجّد رضا تطبّق منهج التجريب باستخدام مجموعتين (ضابطة وتجريبية). وقد أُجري بحثه على خمس مراحل، وهي: الاختبار القبلي، وثلاث مرات من التعلم، والاختبار البعدي، ولذلك فإن مسار تجربته أكثر تفصيلاً مقارنة بنور هداية. وفي تطبيق مباريات الألعاب الفريقية، استخدم الحاج مُجّد رضا أيضاً أنواعاً متعددة من الألعاب، مثل لعبة السلم والثعبان، ولعب الأدوار، والحروف العشوائية.

(ج) استخدمت نوفيتا ساري منهج بحث الإجراءات الصفية (PTK) بثلاث دورات، حيث تضمن كل منها: الدورة الأولى التخطيط وتنفيذ الاختبار، والدورة الثانية التحسين وتنفيذ الاختبار، والدورة الثالثة التحسين وتنفيذ الاختبار النهائي. وقد استفادت من لعبة المسابقة الجماعية كاستراتيجية أساسية في نموذج مباريات الألعاب الفريقية لزيادة المشاركة وتحسين نتائج التعلم.

(د) استخدمت ديان أيو حفيظة منهج الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة (one group pretest-posttest) بدون مجموعة مقارنة ضابطة.

وقد طبقت لعبة البطاقات كوسيلة في نموذج مباريات الألعاب الفريقية، وقاست فعالية التعلم من خلال مرحلتين فقط، وهما: الاختبار القبلي والاختبار البعدي على مجموعة واحدة فقط.

هـ) كما طبقت قاعدة أمينة أيضاً الاختبار الجماعي، ولكن ليس على شكل تجربة، بل باتباع الهيكل العام لمراحل مباريات الألعاب الفريقية الثلاث، وهي: مرحلة التخطيط، ومرحلة التنفيذ، ومرحلة التقويم، دون ذكر صريح لاختبار قبلي أو بعدي.

ب. نتائج إستراتيجية مباريات الألعاب الفريقية

(١) نور هداية

أظهرت نتائج بحث نور هداية وجود فرق دالاً إحصائياً بين نتائج الطلاب الذين استخدموا نموذج مباريات الألعاب الفريقية بوسيلة لعبة الحية والسلم في تعلم المفردات، مقارنةً بالذين لم يستخدموا هذا النموذج. وهذا يعني وجود تحسن في نتائج التحصيل الدراسي لدى الطلاب الذين استخدموا نموذج مباريات الألعاب الفريقية.

كانت نتيجة (pre-test) الأولية لمجموعة التجريب بمتوسط ١٥،٨٨، وأعلى درجة ٦٦،٦٦، وأدنى درجة ١٦،١٦، في حين كانت نتيجة المجموعة الضابطة ٢٨،١٣، وأعلى درجة ٨٧،٥٠، وأدنى درجة ٤،١٦.

في المرحلة الثانية، كانت نتيجة الاختبار بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة طبيعية.

وفي المرحلة الثالثة، ظهر فرق دال بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

في المرحلة الأخيرة من (post-test)، بلغ متوسط درجات المجموعة التجريبية ٩٧،٤٥، مع أعلى درجة ١٠٠ وأدنى درجة ٨٨، بينما بلغ متوسط درجات المجموعة الضابطة ٩٠،٣٦، مع أعلى درجة ١٠٠ وأدنى درجة ٦٤.

خلصت نور هداية إلى أن المجموعة التجريبية أظهرت تحسناً أعلى مقارنةً بالمجموعة الضابطة. وكان الطلاب أكثر دافعية وحماسة ونجاحاً في تعلم المفردات مقارنةً بالطريقة التقليدية. كما دعمت نتائج الملاحظة والمقابلة التي أجرتها نور هداية نتائج الاختبار، حيث أظهرت أن هناك تحسناً ملحوظاً في استخدام استراتيجية مباريات الألعاب الفريقية باستخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان في تعزيز فهم الطلاب لمادة المفردات.

(٢) الحاج محمد رضا

أظهرت نتائج بحث الحاج محمد رضا أنه لا يوجد فرق بين نتائج المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعد استخدام نموذج مباريات الألعاب الفريقية. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال متوسط درجات الاختبار القبلي، حيث أن أعلى درجة في المجموعة الضابطة كانت ٩٥ وأدناها ٥٠، بينما أعلى درجة في المجموعة التجريبية كانت ٩٠ وأدناها ٥٥.

وأما بعد استخدام نموذج مباريات الألعاب الفريقية، فإن متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة كان أعلى درجة فيه ١٠٠ وأدناها ٤٥، بينما متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية كان أعلى درجة فيه ١٠٠ وأدناها ٤٠.

استناداً إلى نتائج التحليل، خلص الحاج محمد رضا إلى أن استراتيجية التعلم باستخدام مباريات الألعاب الفريقية بوسيلة لعبة السلم

والثعبان لم تُحدث فرقًا دالًا في تحسين إتقان المفردات مقارنةً بالوسائل التقليدية. وعلى الرغم من وجود تحسن في متوسط الدرجات من *pre-test* إلى *post-test* في كلتا المجموعتين، إلا أن نتائج الاختبار الإحصائي أظهرت أن هذا الفرق غير دال إحصائيًا.

(٣) نوفيتا ساري

أظهرت نتائج بحث نوفيتا ساري أنه في الدورة الأولى، بعد إعطاء الطلاب مهمة من خلال استخدام نموذج مباريات الألعاب الفريقية ثم إجراء اختبار، تم الحصول على نتائج تعلم الطلاب من بين ٣٢ طالبًا، حيث حقق ١٨ طالبًا (٥٦,٢٥%) تقدمًا في التعلم، بينما لم يحقق ١٤ طالبًا (٤٣,٧٥%) أي تقدم في التعلم، وكان متوسط الدرجة ٧١,٨٧. ومع ذلك، لم تصل نسبة الإتقان الجماعي إلى ٧٥%، مما استدعى الانتقال إلى الدورة الثانية.

في الدورة الثانية، حدث تحسن في التعلم مقارنةً بالدورة الأولى. من بين ٣٢ طالبًا، حقق ٢٤ طالبًا (٦٨,٧٥%) تقدمًا في التعلم، بينما لم يحقق ٨ طلاب (٣١,٢٥%) أي تقدم في التعلم، وكان متوسط الدرجة ٧٧,٦٥.

وفي الدورة الثالثة، قام المعلم بإجراء تحسينات على النواقص في الدورة الأولى والثانية. وقد أظهرت النتائج في هذه الدورة أن من بين ٣٢ طالبًا، حقق ٢٧ طالبًا (٨٤,٣٧%) تقدمًا في التعلم، بينما لم يحقق ٥ طلاب (١٥,٦٣%) أي تقدم في التعلم، وكان متوسط الدرجة ٨٧,٩٧.

ويُظهر ذلك أن هناك تأثيراً لاستخدام نموذج مباريات الألعاب الفريقية في تحسين نتائج تعلم اللغة العربية لدى الصف التاسع (IX-٥) بالمدرسة المتوسطة حفظ القرآن المركزية الإسلامية الشمالية.

(٤) ديان أيو حفيفة

أظهرت نتائج البحث الذي أجرته ديان أيو حفيفة أن استخدام طريقة مباريات الألعاب الفريقية جعل الطلاب أكثر نشاطاً في التعلم. واستناداً إلى نتائج *post-test* من ٢٦ طالباً، وُجد أن أعلى درجة كانت ١٠٠ وأدنى درجة ٤٤. وقد أظهر غالبية الطلاب تحسناً ملحوظاً في الدرجات بمتوسط ٨٢،٣٧، متجاوزين معيار الإتقان الأدنى (KKM: ٧٥)، مما يدل على أن نتائج التعلم باستخدام طريقة مباريات الألعاب الفريقية تجاوزت معيار الإتقان الأدنى.

ويُظهر ذلك أن استراتيجية مباريات الألعاب الفريقية أثبتت تأثيرها الكبير في تحسين إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس "أ" بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٣ دماك، وذلك من خلال نتائج اختبار *post-test* المثبتة إحصائياً.

(٥) قاعدة أمينة

أظهرت نتائج البحث الذي أجرته قاعدة أمينة ، استناداً إلى نتائج المقابلات والاختبارات التي أجرتها، أن استخدام طريقة مباريات الألعاب الفريقية في جانب مهارة القراءة في اللغة العربية يُعد جيداً. وهذا يعني أن متوسط درجات الطلاب قد بلغ معيار (KKM)، أي معيار الإتقان الأدنى. كما تُعتبر هذه الاستراتيجية مساهمة في تعزيز الحماس، والتعاون، ونشاط الطلاب في عملية التعلم.

استنادًا إلى نتائج تحليل البيانات المذكورة أعلاه، خلص الباحثة إلى أن تطبيق استراتيجية مباريات الألعاب الفريقية في الأبحاث الخمسة السابقة أظهر أن أربعة أبحاث منها أثبتت نجاحًا في استخدام هذه الاستراتيجية، بينما أظهر بحث واحد فقط أنه لا يوجد فرق دال في استخدامها. وبعبارة أخرى، فإن تطبيق استراتيجية مباريات الألعاب الفريقية يمكن أن يساهم في رفع درجات تعلم الطلاب في مادة اللغة العربية.

كما أشارت الباحثة إلى وجود بعض الاختلافات في عملية تنفيذ هذه الاستراتيجية من قبل الباحثين السابقين، بالإضافة إلى وجود عدة عوامل تؤثر في نجاح تنفيذ هذه الاستراتيجية.

١. ضرورة التخطيط الجيد قبل تنفيذ هذا النموذج
٢. ضعف التعاون بين الطلاب أثناء العمل الجماعي
٣. ضرورة مراعاة اختيار نوع اللعبة المناسبة قبل تطبيق النموذج لجذب اهتمام الطلاب
٤. الحاجة إلى ملاحظة دقيقة لظروف الصف والطلاب وغير ذلك من الجوانب
٥. ضرورة إدارة الوقت بشكل مناسب لضمان سير عملية التعلم باستخدام هذا النموذج بكفاءة.