الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

يُعَدُّ تعليمُ اللغة العربية من المجالات التعليمية المهمة؛ لأن اللغة العربية ليست وسيلةً للتواصل فحسب، بل هي أيضًا لغةُ القرآن الكريم والحديث الشريف والكتب التراثية الإسلامية. ولذلك، فإن إتقان اللغة العربية يُساعِدُ الطلبةَ على فهم المصادر الإسلامية الأصلية فهمًا صحيحًا. ومن عناصر اللغة العربية المهمة يعني التركيب.[١] لأنه يُمكِّن الطلبةَ من فهم العلاقات بين الكلمات والجمل، كما يساعدهم على تكوين الجمل العربية وفهمها بطريقة صحيحة ومنظمة ومع ذلك، لا يزال تعليم التركيب يواجه بعض المشكلات في الميدان التربوي, إذ يرى كثيرٌ من الطلبة أن مادة التركيب مادةٌ صعبةٌ ومعقدة، لأنها تتطلب فهم القواعد اللغوية وتطبيقها في الجمل المختلفة. وتزداد هذه الصعوبة عندما يعتمد التعليم على الطرق التقليدية فقط، مما يجعل الطلبة أقلَّ مشاركةً وحماسًا في عملية التعليم.

وبناءً على نتائج الملاحظة والمقابلة مع معلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية مفتاح الخيرية بنجربارو، تبيَّن أن عملية تعليم اللغة العربية لا تزال تعتمد بدرجة كبيرة على طريقة المحاضرة والقراءة والترجمة، في حين أن استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية لا يزال محدودًا. وقد أقرَّ المعلم بأن كثيرًا من الطلبة يواجهون صعوبةً في فهم مادة التركيب، الأمر الذي ينعكس على ضعف قدرتهم على تكوين الجمل العربية وفهمها بصورة صحيحة. كما لوحظ أن الطلبة يُظهرون حماسًا واهتمامًا أكبر عند استخدام الوسائل التعليمية البصرية والتفاعلية، مثل عرض المادة باستخدام شرائح *PowerPoint*.[٢]

---

[1] Akhmad Rusydi, "Ilmu Qira'at Dan Dampaknya Pada Kemunculan Dan Perkembangan Ilmu Nahwu," *Al-Muhith: Jurnal Ilmu Qur'an Dan Hadits* 2, no. 1 (2024): 1, https://doi.org/10.35931/am.v2i1.3199.

[2] نتائج المقابلة مع معلم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الإسلامية مفتاح الخيرية بنجربارو.

وتُشير هذه الظاهرة إلى وجود حاجةٍ ملحَّةٍ إلى تطوير أساليب تعليمية أكثر تشويقًا وتفاعليةً تتناسب مع خصائص الطلبة واحتياجاتهم التعليمية. ومن بين البدائل التعليمية التي يمكن استخدامها في تعليم التركيب لعبة البحث عن الكلمات؛ إذ تُسهم في إيجاد بيئة تعليمية ممتعة، وتُشجِّع الطلبة على المشاركة الفعالة، وتزيد من تركيزهم ودافعيتهم نحو التعليم. كما تساعد هذه اللعبة على تنمية مهارات التفكير لديهم من خلال البحث عن الكلمات المتعلقة بالمادة التعليمية وفهمها.

ولزيادة فاعلية هذه اللعبة، يمكن دمجها مع استراتيجية *Team Games Tournament (TGT)*، وهي إحدى استراتيجيات التعليم التعاوني التي تعتمد على العمل الجماعي والمنافسة الإيجابية بين الطلبة. ومن خلال هذه الاستراتيجية، لا يقتصر دور الطلبة على تلقي المعلومات فحسب، بل يشاركون بفاعلية في اكتساب المعرفة من خلال التعاون والمناقشة والتنافس، مما يُسهم في تعزيز فهمهم للمادة التعليمية وزيادة دافعيتهم نحو التعليم.[٣]

وانطلاقًا من هذه المعطيات، يهدف هذا البحث إلى قياس فعالية استخدام لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament (TGT)* في تعليم التركيب لدى طلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية مفتاح الخيرية بنجربارو، ويُؤمَل أن تُسهم نتائج هذا البحث في تقديم نموذج تعليمي مبتكر يساعد على تحسين نتائج تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مادة التركيب في وقت الحاضر.

ب. التحديد الإجرائي

لتجنب اختلاف تفسير المصطلحات المستخدمة في هذا البحث، وضع الباحث التحديد الإجرائي لكل متغير من متغيرات البحث، ليكون أساسا في تنفيذ البحث وقياس متغيراته وفقا للمؤشرات المحددة. وفيما يأتي التحديد الإجرائي لهذا البحث:

---

[3] Selly Mulyani dkk., "Pengaruh Media Permainan Word Search Terhadap Hasil Belajar Vocabolary Bahasa Inggris Kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon," *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)* 5, no. 2 (2023): 2, https://doi.org/10.24235/ijee.v5i2.11215.

١. الفعالية

فعالية التعليم هي مستوى نجاح عملية التفاعل بين المعلم والطلبة، وبين الطلبة بعضهم مع بعض، في تحقيق الأهداف التعليمية المحددة.[٤] الفعالية في سياق هذا البحث تُعرّف على أنها مستوى نجاح لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament* في تحقيق أهداف تعليم التراكيب في المدرسة الثانوية. تُقاس الفعالية من خلال تحسين نتائج تعليم الطلبة، والذي يظهر من المقارنة بين درجات الاختبار القبلي-*(pre-test)* والاختبار البعدي*(post-test)* ، وكذلك من خلال ملاحظة مشاركة الطللبة في عملية التعليم.

إذا حدثت زيادة كبيرة في فهم الطلبة وإتقانهم لمادة التراكيب بعد استخدام لعبة البحث عن الكلمات، فإن هذه الوسيلة تُعتبر فعالة. بمعنى آخر، تشير الفعالية إلى مدى قدرة وسيلة التعليم المستخدمة على إحداث تأثير إيجابي على عملية ونتائج تعليم الطلبة.

٢. وسائل التعليم

وسائل التعليم هي كل أداة أو وسيلة أو تقنية يستخدمها المعلّم لنقل الرسالة أو المعلومة التعليمية إلى المتعلّمين، بهدف جعل عملية التعليم أكثر جاذبية وفعالية وكفاءة. ويمكن أن تكون وسائل التعليم بصرية مثل الصور والرسوم والخرائط، أو سمعية مثل التسجيلات الصوتية، أو سمعية بصرية مثل مقاطع الفيديو التعليمية والرسوم المتحركة التفاعلية. وفي سياق هذا البحث، فإن وسيلة التعليم المستخدمة ذات طابع رقمي وتعتمد على الألعاب التعليمية، مثل منصة *Wordwall*، التي تتيح للطلبة التفاعل المباشر مع المادة من خلال أنشطة ممتعة. وتُعدّ وسيلة التعليم ناجحة إذا أسهمت في تعزيز فهم المفاهيم، وتقوية الذاكرة، ودفع دافعية الطلبة للتعليم.

٣. البحث عن الكلمات

[4] Dr Drs Raba Nathaniel M.Ak M. Si, Chece Djafar, S. Pd ,. M. Pd ,. Arini Lestari, SE, *Pendidikan Kewirausahaan* (Penerbit Kbm Indonesia, 2026), 107.

كلمة "البحث عن الكلمات" عادة نقول بالإنجليزية *"Sentense Search"*, والمقصود بالكلمات هنا هو الجمل, يعني جملة اضافية وجملة وصفية فلعبة البحث عن الكلمات هي لعبة يبحث الطلبة عن الكلمات في مجموعة من الحروف التي تُرتب عشوائياً في شبكة تكون عادة على شكل مربع.[٥] في هذا البحث، تُعرّف لعبة البحث عن الكلمات بأنها وسيلة تعليمية مساعدة على شكل لعبة بحث كلمات مصممة خصّيصًا لدعم فهم الطلبة لمادة التراكيب في اللغة العربية. تتكون هذه الوسيلة من مجموعة من الحروف المرتبة في شكل شبكة (مربع)، حيث تُخفى فيها كلمات أو جمل مفتاحية تتعلق بتراكيب الجملة العربية المقصودة يعني التركيب الإضافي والوصفي.

وفي هذا البحث, أراد الباحث أن يدخل الكلمات المرتبة في المربع التي تحتوي على جملة مفيدة أو كاملة سواء أكانت جملة إضافية أم وصفية. يبحث الطلبة الكلمات إما أفقيًا أو عموديا وفقًا للتعليمات المعطاة. يهدف استخدام لعبة البحث عن الكلمات إلى زيادة اهتمام الطلبة بالتعليم، وتحسين مهاراتهم في صياغة العبارات، وسرعة تفكيرهم من خلال عملية التعليم الممتعة والتعاونية.

بالإضافة إلى ذلك، تساعد هذه الوسيلة الطلبة على التعرف على المصطلحات الهامة في التراكيب بصريًا وحركيًا، مما يسهل عملية استيعاب المفاهيم النحوية. في هذا البحث، تُستخدم لعبة البحث عن الكلمات بطريقة منظمة كجزء من الأنشطة التعليمية في الفصل لتقديم وتعزيز فهم الطلبة لتراكيب الجملة في اللغة العربية.

فيما يلي صورة وسيلة البحث عن الكلمات:

الجدول ٢,١ : صورة وسيلة البحث عن الكلمات

ج	م	ا	ر	ح	ل	ا	د	ج	س	م	ث	ا	م	د
ب	ه	ه	ث	ق	ب	ة	ت	س	ء	ؤ	ب	ل	ي	ن

[5] Suryani Garwan dan Naniek Jusnita, "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris melalui Metode Permainan Word Search Game di Siswa Kelas VIII SMPN 4 Kota Ternate," *EDUKASI* 18, no. 1 (2020): 188, https://doi.org/10.33387/j.edu.v18i1.1587.

ب	ق	ل	م	ا	ء	ز	م	ز	م	ن	خ	خ	ا	ل
ص	ا	ط	ظ	و	د	ذ	ع	غ	ض	ز	ة	ى	ي	ا
ص	ت	ة	م	ن	ا	س	ك	ا	ل	ح	ج	ج	ت	ل
ض	ا	ص	ي	ب	ا	ت	ن	م	ك	ط	ج	د	ت	م
ج	ل	ح	ط	ض	ض	ص	ث	ف	ق	غ	ع	خ	ب	ر
ب	ع	ح	ر	ب	ا	ب	ا	ل	ك	ع	ب	ة	ي	و
ل	م	ج	ي	خ	ه	ع	غ	ف	ق	ث	ص	ض	ت	ة
ا	ر	د	ق	ي	س	س	ش	ث	ئ	ر	ر	ة	ا	خ
ل	ة	ط	م	ز	و	ى	ى	ؤ	ف	ق	ذ	ؤ	ل	خ
ص	ي	ك	ك	ث	و	ب	ا	ل	ع	م	ر	ة	ل	و
ص	ب	م	ك	د	ج	ح	خ	خ	ن	ن	ت	ر	ه	و
ف	ب	ن	ة	ث	ن	ل	ت	ذ	د	ص	ت	ر	ب	ى
ا	ل	ا	ة	ذ	ث	و	ب	ا	ل	إ	ح	ر	ا	م

الْأُفُقِيُّ	الْمِثَالُ بَابُ الْكَعْبَةِ	الْعَمُوْدِيُّ

مَسْجِدُ الْحَرَامِ	ثَوْبُ الْإِحْرَامِ	جَبَلُ الْمَرْوَةِ	مِيْقَاتُ الْعُمْرَةِ
مَاءُ زَمْزَمَ			طَرِيْقُ مَكَّةَ
مَنَاسِكُ الْحَجِّ			جَبَلُ الصَّفَا

ثَوْبُ الْعُمْرَةِ			بَيْتُ اللَّهِ

٤. استراتيجية *Team Games Tournament*

استراتيجية *TGT (Teams Games Tournament)* هي أحد نماذج التعليم التعاوني التي تركز على التعاون بين أفراد الفريق والمنافسة الإيجابية بين الطلبة. في هذه الاستراتيجية، يُقسَّم المتعلمون إلى مجموعات صغيرة غير متجانسة من حيث القدرات الأكاديمية. يدرس كل عضو من أعضاء المجموعة المادة التعليمية معًا، ثم يشاركون في ألعاب أو بطولات أكاديمية صُمِّمت لاختبار مدى فهمهم للمادة. وخلال البطولة، يتنافس الطلبة مع أعضاء من مجموعات أخرى يملكون مستوى أكاديميًا متقاربًا. وتهدف هذه الإستراتيجية إلى تنمية دافعية التعليم، وتعزيز روح المسؤولية، ورفع المستوى الأكاديمي للطلبة. وفي هذا البحث، يُقاس نجاح استراتيجية *TGT* من خلال مشاركة الطلبة الفعّالة داخل المجموعة، وتحسّن نتائج التعليم، وحماسهم في متابعة أنشطة البطولة.

٥. التركيب

التركيب لغويا يعني إكمال جزء بجزء آخر. يشير مصطلح التركيب في هذا البحث إلى بناء الجملة أو تركيبها في اللغة العربية، والذي يشمل القواعد النحوية التي تشكل الجمل ذات المعنى. تشمل مادة التركيب التي يركز عليها البحث التعرف على العناصر المكونة للجملة مثل المبتدأ، الخبر، الفعل، الفاعل، والعناصر الأخرى الموجودة في الجملة الاسمية والجملة الفعلية. يُعد فهم التركيب جانبًا مهمًا في إتقان اللغة العربية، لأنه يرتبط مباشرة بالقدرة على قراءة الجمل وفهمها وبنائها بشكل صحيح من الناحية النحوية. في سياق المدارس الثانوية, يُدرّس التركيب كجزء من مادة اللغة العربية لتحسين قدرة الطلبة اللغوية في اللغة العربية من الناحية التركيبية.

يركز هذا البحث على التركيب الإضافي والتركيب الوصفي (النعت والمنعوت)، ويهدف إلى تعريف الطلاب بعناصر هذين التركيبين وتعزيز فهمهم لها وتمييز بينهما، سواء أكانت عناصر التركيب الإضافي أم عناصر التركيب الوصفي، حتى يتمكنوا من تمييزها واستخدامها استخداما صحيحا.

ج. أسئلة البحث

بناء على ما سبق عرضه في خلفية البحث، لا تزال هناك مشكلة تحتاج إلى الدراسة والإجابة عنها من خلال هذا البحث. ولذلك يصوغ الباحث أسئلة البحث الآتية.

١. هل استخدام لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament* لتعليم التركيب لدى طلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية مفتاح الخيرية بنجربارو فعال؟

د. أهداف البحث

تستند أهداف هذا البحث إلى أسئلة البحث السابقة، وتهدف إلى توضيح ما يريد الباحث تحقيقه من خلال هذا البحث.

١. لمعرفة فعالية استخدام وسيلة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament* لتعليم التركيب لدى طلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية مفتاح الخيرية بنجربارو.

هـ. أهمية البحث

يرجى أن يقدم هذا البحث فوائد نظريا وعمليا، ولذلك يتوقع أن يسهم في تطوير المعرفة العلمية وأن يكون مرجعا نافعا للباحثين والمعلمين والطلبة وسائر المهتمين بهذا المجال.

١. نظريا

أ) يقدم هذا البحث إسهامًا في تطوير العلوم في مجال تعليم اللغة العربية، وخاصة في تعليم التراكيب. يمكن لنتائج هذا البحث أن تُثري الدراسات حول تطبيق وسائل

تعليمية مبتكرة وممتعة، مثل لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament*، في تحسين فهم الطلبة لمادة تركيب اللغة العربية.

ب) يمكن لهذا البحث أن يكون مرجعًا للباحثين الآخرين الذين يرغبون في تطوير دراسات حول تعليم التراكيب باستخدام لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament* من وجهات نظر مختلفة، سواء في سياق الطلبة أو المعلمين أو فعالية هذه اللعبة في بيئة المدارس الثانوية.

٢. عمليا

أ) لمعلمي اللغة العربية

يمكن أن يكون هذا البحث مرجعا لمعلمي اللغة العربية في اختيار وتطوير وسائل تعليمية جذابة وفعالة، خاصة في تدريس التراكيب التي غالبا ما يجدها الطلبة صعبة.

ب) للطلبة

يهدف استخدام لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament* إلى رفع دافعية الطلبة للتعليم, وتيسير فهمهم لتراكيب اللغة بطريقة ممتعة وتفاعلية.

ج) للمؤسسة التعليمية

يمكن أن تُشكل نتائج هذا البحث أساسًا لتخطيط استراتيجيات تعليمية مبتكرة وفعالة في تعليم اللغة العربية بشكل عام في بيئة المدارس الثانوية.

و. الدراسة السابقة المناسبة

١. البحث العلمي الذي بحثته آنا شهراني (٢٠٢٤) بعنوان *"Efektivitas Penggunaan Media Word Search Printable pada Pembelajaran Kosakata untuk Siswa di MIN 25 Aceh Besar"*. ويهدف هذا البحث إلى اختبار فعالية وسيلة *Word Search* في تعليم المفردات باللغة العربية. وقد استخدمت الباحثة المنهج الكمي بأسلوب تجريبي، من خلال إعطاء اختبار قبلي واختبار بعدي بالإضافة إلى الملاحظة. وأظهرت نتائج

البحث أن استخدام هذه الوسيلة كان ذا فعالية كبيرة في تحسين إتقان الطلبة للمفردات، حيث تبيّن وجود فرق ملحوظ بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي، مدعومًا بالتحليل الإحصائي.

أما التشابه بين هذا البحث والبحث الذي قام به الباحث فيتمثل في استخدام وسيلة البحث عن الكلمات كوسيلة تعليمية، وكذلك في اعتماد المنهج الكمي التجريبي. وأما الاختلاف الأساسي فيكمن في موضوع المادة التعليمية ومرحلة التعليم. فقد ركّز البحث السابق على تعليم المفردات في المرحلة الابتدائية *(MIN)*، بينما ركز هذا البحث على تعليم التركيب (بنية الجملة) في المرحلة الثانوية *(Madrasah Aliyah)*.[٦]

٢. البحث العلمي الذي بحثته صوفيشا نورما نورانيتا (٢٠٢٣) بعنوان *"Pengaruh Metode Picture and Picture Berbantu Media Word Search Puzzle terhadap Kemampuan Kognitif Materi Kerja Sama dalam Keberagaman Siswa Kelas IV di MI Al-Maftuhah Demak"*. ويهدف هذا البحث إلى معرفة أثر طريقة التعليم *Picture and Picture* بمساعدة وسيلة *Word Search Puzzle* على تنمية القدرات المعرفية لدى الطلبة. وقد استخدمت الباحثة المنهج الكمي بتصميم *one-group pretest-posttest*. وأظهرت النتائج وجود تأثير ملحوظ في رفع مستوى تحصيل الطلاب.

أما التشابه بين هذا البحث والبحث الذي قام به الباحث فيتمثل في استخدام وسيلة *Word Search* كوسيلة تعليمية، وكذلك في اعتماد المنهج الكمي التجريبي. وأما الاختلاف فيكمن في موضوع المادة التعليمية والمرحلة الدراسية. فقد تناول البحث السابق موضوع التعاون في إطار التنوع في مادة التربية الوطنية *(Pendidikan Pancasila)*، بينما ركز هذا البحث على مادة التركيب في مادة اللغة العربية. إضافة إلى ذلك، فإن المرحلة الدراسية مختلفة؛ إذ أجري البحث السابق في الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية

---

[6] أنا شهراني, "فعالية استخدام وسيلة *Word Search Printable* في تعليم المفردات عند التلاميذ بMIN 25 Aceh Besar" (other, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2024), https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/37132/.

الإسلامية *(MI)*، بينما أجري هذا البحث في المرحلة الثانوية الإسلامية *(Madrasah Aliyah)*.[٧]

٣. البحث العلمي الذي بحثته أنيسة فطري (٢٠٢٣) بعنوان *"Efektivitas Penggunaan Media Flash Card Pada Pembelajaran At-Tarkib Al-Washfi di MAN 7 Bireuen"*. ويهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام وسيلة *Flash Card* في مساعدة الطلبة على فهم مادة التركيب، وخاصةً في موضوع النعت والمنعوت. وقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم *one-group pretest-posttest*، وجمعت البيانات من خلال الملاحظة والاختبار. وتكمن أهمية هذا البحث في منهجه المبتكر لمعالجة مشكلة الملل والصعوبة لدى الطلبة في فهم القواعد العربية، وكذلك في تنمية قدرتهم على تأليف جمل صحيحة. وقد أظهرت النتائج أن استخدام *Flash Card* كان ذا فعالية كبيرة، حيث ظهر فرق إحصائي ملحوظ في نتائج الاختبار البَعدي، إضافةً إلى ملاحظة حماسٍ عالٍ من قِبَل المعلم والطلبة أثناء عملية التعليم. إضافةً إلى ذلك، ركّز البحث السابق و البحث الذي قام به الباحث لطلبة المرحلة الثانوية الإسلامية *(Madrasah Aliyah)*.

أما التشابه بين هذا البحث والبحث الذي سيقوم به الباحث فيتمثل في تركيزهما على مادة التراكيب، وكذلك في السعي لزيادة فعالية التعليم باستخدام وسائل مساعدة. وأما الاختلاف فيظهر في نوع الوسيلة وسياق استخدامها؛ فقد استخدم البحث السابق وسيلة بصرية وهي *Flash Card*، بينما استخدم هذا البحث وسيلة نصية وهي *Word Search*.[٨]

٤. البحث العلمي الذي بحثته نور اسمي(٢٠٢١) بعنوان *"Penggunaan Permainan Lempar Mufradat untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa terhadap Tarkib Jumlah Ismiyah di MTsS Durian Kawan Aceh Selatan"*. ويهدف هذا البحث إلى

[7] Sofiesha Nurma Nuranita, "Pengaruh metode picture and picture berbantu media word search puzzle terhadap kemampuan kognitif materi kerja sama dalam keberagaman siswa kelas IV di MI Al-Maftuhah Demak - Walisongo Repository," diakses 18 Juni 2025, https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/24125/.

[8] النساء فطري, ''فعالية استخدام وسيلة Flash Card في تعليم التركيب الوصفى ب MAN 7 BIREUEN." (masters, UIN Ar-Raniry, 2023), http://repository.ar-raniry.ac.id.

معرفة فعالية استخدام لعبة *Lempar Mufradat* في تحسين قدرة الطلبة على تركيب الجملة الاسمية في المدرسة المتوسطة الإسلامية *(MTsS)* دوريان كوان – آجيه سلاتان. وتكمن أهمية هذا البحث في تطوير قدرة الطلبة على تركيب الجملة الاسمية من خلال هذه اللعبة، كما يمكن أن يكون مرجعًا مفيدًا للمعلمين في تدريس النحو ضمن تعليم اللغة العربية، بالإضافة إلى إثراء معرفة وخبرة الباحثة في استخدام الألعاب التعليمية في تعليم اللغة العربية. وقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي. وأظهرت نتائج البحث أن استخدام لعبة *Lempar Mufradat* كان ذا فعالية كبيرة، حيث ظهر فرق إحصائي ملحوظ في نتائج الاختبار البَعدي، إلى جانب ملاحظة حماسٍ عالٍ من قِبَل المعلم والطلبة أثناء العملية التعليمية.

أما التشابه بين هذا البحث والبحث الذي سيقوم به الباحث فيتمثل في استخدام وسيلة الألعاب التعليمية في تعليم اللغة العربية، وخاصة في مادة التركيب، وكذلك في اعتماد المنهج الكمي التجريبي. وأما الاختلاف فيظهر في نوع الوسيلة والمرحلة الدراسية؛ إذ استخدم البحث السابق لعبة *Lempar Mufradat* في تعليم التركيب لطلبة المرحلة المتوسطة، بينما استخدم هذا البحث لعبة البحث عن الكلمات في تعليم التركيب لطلبة المرحلة الثانوية *(Madrasah Aliyah)*.[٩]

٥. البحث العلمي الذي بحثته سلسبيلا عفيفة (٢٠٢٤) بعنوان *"Pengaruh Penggunaan Strategi Teams Games Tournament Terhadap Hasil Pembelajaran Tarkib pada Siswa MAN 1 Tangerang Selatan"*. ويهدف هذا البحث إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية *Teams Games Tournament* على نتائج تعليم التركيب عند طلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى في تنغيرانغ سلاتان. وتكمن أهمية هذا البحث في تزويد المعلومات والبيانات حول استعمال إستراتيجية *Teams Games*

---

[9] نور اسمي, "استخدام لعبة طرح المفردات لترقية قدرة الطلبة على تركيب الجمل الاسمية (دراسة تجريبية ب MTsS Durian Kawan Aceh Selatan)" (skripsi, UIN Ar-Raniry, 2021), http://repository.ar-raniry.ac.id.

Tournament في تعليم اللغة العربية، كما يمكن أن يكون مرجعًا مفيدًا للباحثين الذين يدرسون موضوعًا مشابهًا، وكذلك للمعلمين في تعليم اللغة العربية. وقد استخدمت الباحثة المنهج الكمي بأسلوب تجريبي.

أما التشابه بين هذا البحث والبحث الذي قام به الباحث فيتمثل في استعمال استراتيجية *Teams Games Tournament* في تعليم اللغة العربية، وخاصة في مادة التركيب، وكذلك في اعتماد المنهج الكمي التجريبي، بالإضافة إلى وحدة المرحلة التعليمية (المرحلة الثانوية). وأما الاختلاف فيكمن في الوسيلة التعليمية؛ إذ لم يستخدم البحث السابق وسيلة البحث عن الكلمات، بينما استخدمها الباحث لهذا البحث.[١٠]

٦. البحث العلمي الذي بحثه أندي فطري نورهداية (٢٠٢٤) بعنوان *"Efektivitas Strategi TGT (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP IT Wildan Mamuju"*. ويهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استراتيجية *TGT (Team Games Tournament)* في رفع نتائج تعليم الطلبة في مادة التربية الإسلامية في الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الخاصة *(SMP IT)* وِلْدان ماموجو. وتكمن أهمية هذا البحث في إثراء معرفة الباحث في اختيار وتحديد النموذج المناسب في تعليم مادة التربية الإسلامية. وقد استخدم الباحث المنهج الكمي بأسلوب تجريبي.

أما التشابه بين هذا البحث والبحث الذي قام به الباحث فيتمثل في استعمال استراتيجية *TGT* في عملية التعليم، وكذلك في اعتماد المنهج الكمي التجريبي. وأما الاختلاف فيكمن في الوسيلة والموضوع الدراسي؛ إذ لم يستخدم البحث السابق وسيلة البحث عن الكلمات، بينما استخدمها هذا البحث. كما ركّز البحث السابق على

---

[10] على نتائج تعليم التركيب لدى (TGT) سلسبيلا عفيفا, "أثر استخدام مسابقة ألعاب الفريق "تلاميذ المدرسة الثانويّة الإسلاميّة الحكوميّة ١ تانجيرانج الجنوبية (bachelorThesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024), https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/76009.

مادة التربية الإسلامية في المرحلة المتوسطة *(SLTP)*، بينما ركز هذا البحث على مادة اللغة العربية في المرحلة الثانوية *(SLTA)* .[١١]

٧. البحث العلمي الذي بحثه محمد أنس ومعصمة (٢٠٢١) بعنوان *"Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah"*. ويهدف هذا البحث إلى معرفة نموذج تعليمي بديل مناسب لمعالجة مشكلة ضعف مهارة الكتابة لدى طلبة المدرسة المتوسطة الإسلامية سبيل الرشاد مالانغ. وتكمن أهمية هذا البحث في تقديم إسهام معرفي حول مزايا وعيوب التعليم باستخدام النموذج التعاوني من نوع *Teams Games Tournament*، وكذلك في إعطاء صورة في تحديد النموذج التعليمي البديل الأنسب. وقد استخدم الباحثان المنهج الكمي بأسلوب تجريبي.

أما التشابه بين هذا البحث والبحث الذي قام به الباحث فيتمثل في اعتماد استراتيجية*.TGT* وأما الاختلاف فيكمن في الوسيلة والمرحلة الدراسية؛ إذ لم يستخدم البحث السابق وسيلة البحث عن الكلمات، بينما استخدمها هذا البحث. كما أن البحث السابق أُجري في المرحلة المتوسطة*(SLTP)* ، بينما هذا البحث ركز على المرحلة الثانوية *(SLTA)*.[١٢]

بناءً على الدراسات السابقة، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة البحث عن الكلمات فعالا في تحسين إتقان المفردات في اللغة العربية، ولكن تطبيقه في تعليم التركيب ما زال قليل الاستخدام. وقد ركّزت بعض البحوث الأخرى على تعليم التركيب بوسائل أو استراتيجيات مختلفة، مثل البطاقات التعليمية *(Flash Card)*، ولعبة المفردات *Lempar Mufradat*، وكذلك استراتيجية *Teams Games Tournament (TGT)*، وكلها

[11] Andi Fitri Nurhidayat, "Efektivitas Strategi TGT (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP IT Wildan Mamuju." (masters, IAIN Parepare, 2024), https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/7032/.

[12] Muhammad Anas dan Muassomah, "Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah," *'A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 10, no. 1 (2021): 1, https://journal.umgo.ac.id/index.php/AJamiy/article/view/737.

أظهرت نتائج إيجابية. ومع ذلك، لم يظهر بعدُ, بحثٌ يجمع بين وسيلة البحث عن الكلمات واستراتيجية *TGT* في تعليم التركيب، وخاصة في المرحلة الثانوية الإسلامية *(Madrasah Aliyah)*، مما يجعل هذا المجال فجوةً بحثية يمكن تطويرها مستقبلًا.

ز. الافتراضات

أ) الفرضية الصفرية :(H_0) لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament* غير فعالة لتعليم التركيب لدى طلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية مفتاح الخيرية بنجربارو.

ب)القرضية البديلة :(H_1) لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament* فعالة لتعليم التركيب لدى طلبة الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية مفتاح الخيرية بنجربارو.

بناء على ذلك، يهدف هذا البحث إلى اختبار فعالية استخدام لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament* في تعليم التركيب لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية مفتاح الخيرية بنجربارو.

ح. هيكل البحث

في هذا الجزء، سيقوم الباحث بشرح محتوى كل فصل من فصول البحث بشكل عام، بدءًا من الفصل الأول حتى الفصل الأخير. تم إعداد هذا النظام الكتابي لتسهيل فهم القارئ للمشكلة التي ستُناقَش في هذا البحث. ولهذا السبب، يقوم الباحث بوصف تسلسل الكتابة الذي سيتم استخدامه، وهو كما يلي:

الباب الأول: المقدمة: وتشمل خلفية البحث، أسئلة البحث، أهداف البحث، أهمية البحث، التحديد الإجرائي، والدراسات السابقة المناسبة.

الباب الثاني: الدراسات النظرية والإيطار الفكري: ويشمل مناقشة حول فعالية، الوسائل التعليمية, عناصر اللغة, الاستراتيجية التعليمية, تعليم اللغة العربية بمنهج مرديكا، والمسلمات الأساسية والافتراضات.

الباب الثالث: منهجية البحث وتشمل نوع ومنهجية البحث، مجتمع البحث وعينته، أساليب جمع البيانات، أساليب تحليل البيانات، وهيكل البحث.

الباب الرابع: في هذا الجزء، يقوم الباحث بشرح مناقشة نتائج البحث التي يتم عرضها في شكل معالجة البيانات التي تم جمعها مسبقًا، ثم يتم ربط هذه البيانات بالرموز المناسبة.