فعالية طريقة *Teams Games Tournament*

في زيادة الدافعية لتعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار

أندي فحرول الإسلامي

F031181003

قسم آداب آسيا الغربية

كلية العلوم الإنسانية

جامعة حسن الدين

ماكاسار

2024

فعالية طريقة *Teams Games Tournament*

في زيادة الدافعية لتعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار

أندي فحرول الإسلامي

F031181003

الرسالة

كأحد متطلبات الحصول على درجة البكالوريوس

على

قسم آداب آسيا الغربية

كلية العلوم الإنسانية

جامعة حسن الدين

ماكسار

2024

SKRIPSI

EFEKTIVITAS METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB DI SDIT MUSLIM CENDIKIA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh:

A. FAHRUL ISLAMI
Nomor Pokok: F031181003

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi Pada tanggal 23 Agustus 2024

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Menyetujui

Komisi Pembimbing

Konsultan I,	Konsultan II,
Haeriyyah, S.Ag., M.Pd.I.	**Dr. Andi Agussalim, S.S., M.Hum**
NIP. 197508312008122002	**NIP. 198703172022043001**

Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin	Ketua Departemen Sastra Asia Barat
Prof. Dr. Akin Duli, M.A.	**Haeruddin, S.S., M.A.**
NIP. 196407161991031010	**NIP. 197810052005011002**

قرار عميد كلية العلوم الإنسانية

جامعة حسن الدين

كلية العلوم الإنسانية

وقفا لتكليف عميد كلية العلوم الإنسانية بجامعة حسن الدين برقم: **546/UN4.9.1/KEP/2023** في 5 أبريل 2023 م، يعلن قبول أطروحة الطالبة والمواقفة عليها باسم: أندي فحرول الإسلامي (F031181003) لإحالتها إلى لجنة فحص أطروحة قسم آداب آسيا الغربية بكلية العلوم الإنسانية جامعة حسن الدين.

مكسر، 19 يوليو 2024 م

المشرفة الأول،

حيرية، الماجستر

NIP. 197508312008122002

المشرف الثاني،

الدكتور أندي أغوس السالم، الماجستير

NIP. 198703172022043001

صرخت هذه الرسالة للمناقشة

أمام لجنة المناقشة

عميد كلية العلوم الإنسانية

عنه: رئس قسم آداب آسيا الغربية

خير الدين، الماجستير

NIP. 197810052005011002

قرارة لجنة مناقشة

جامعة حسن الدين كلية العلوم الإنسانية

قسم آداب آسيا الغربية

في اليوم، 26 أبريل 2024 قد انفقت لجنة المناقشة على هذه الرسالة العلمية بموضوع : القيم الأخلاقية في إعلان كيلوجز نودلز طعم قلب الدنيا (دراسة تحليلية سيميائية) قدمت لاستفاء بعض الشروط المطلوبة للحصول على درجة سرجانا (ليسانس) في اللغة العربية بقسم آداب آسيا الغربية كلية العلوم الإنسانية جامعة حسن الدين.

مكسر، 23 أغسطس 2024 م

لجنة المناقشة

1. الرئيسة : خيرية، الماجستير ( )
2. السكرتير : الدكتور أندي أغوس السالم، الماجيستير ( )
3. المناقش الأول : خير الدين، الماجستير ( )
4. المناقشة الثاني : سفرتمان، الماجستير ( )
5. المشرفة الأولى : خيرية ، الماجستير ( )
6. المشرف الثاني : الدكتور أندي أغوس السالم، الماجيستير ( )

SURAT PERNYATAAN

YANG BERTANDATANGAN DIBAWAH INI:

NAMA	: A. FAHRUL ISLAMI
NIM	: F031181003
JURUSAN	: SASTRA ASIA BARAT/ARAB
JUDUL SKRIPSI	: EFEKTIVITAS METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB DI SDIT MUSLIM CENDIKIA MAKASSAR

MENYATAKAN DENGAN SEBENAR-BENARNYA BAHWA SKRIPSI INI ADALAH HASIL KARYA ASLI SAYA SENDIRI DAN BUKAN MERUPAKAN HASIL PLAGIARISME KARYA ORANG LAIN ATAUPUN SEGALA KEMUNGKINAN LAIN YANG PADA HAKEKATNYA BUKAN MERUPAKAN KARYA TULIS SKRIPSI SAYA SECARA ORISINIL DAN OTENTIK.

BILA DI KEMUDIAN HARI DIDUGA KUAT ADA KETIDAKSESUAIAN ANTARA FAKTA DENGAN PERNYATAAN INI, SAYA BERSEDIA MENERIMA SANKSI YANG SESUAI DENGAN PERATURAN YANG BERLAKU.

DEMIKIAN SURAT PERNYATAAN INI DIBUAT DENGAN KESADARAN TANPA ADA PAKSAAN DARI PIHAK MANAPUN.

MAKASSAR, 19 JULI 2024

(A.FAHRUL ISLAMI)

تمهيد

الحمد لله رب العالمين. الحمد والشكر لوجود الله سبحان الله تعالى بفضل رحمته وفضله اللامتناهي لتتمكن الباحثة من إكمال الأطروحة بعنوان " فعالية طريقة *Teams Games* في زيادة الدافعية لتعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا *Tournament* ماكسار". وذلك لاستيفاء أحد متطلبات الحصول على درجة البكالوريوس في الآداب في قسم أدب غرب آسيا، كلية العلوم الثقافية، جامعة حسن الدين. الشلاوات والتحيات تتدفق دائما على قدوتنا، أسوة حسنة، حضرة صاحب الجلالة رسول الله شلال الله عليه السلام، بشفاعته إلى يوم القيامة. ويدرك الباحث تماماً أن في كتابة وإعداد هذه الرسالة نقائص كثيرة نظراً لمحدودية المعرفة والقدرات. لذلك، وبكل تواضع، يود الباحث أن يعرب عن امتنانه اللامتناهي للأستاذة حيرية الماجستر. كمستشار أنا والأستاذ الدكتور أندي أغوساليم الماجستر. بصفته المستشار الثاني الذي كرس وقته وطاقته وأفكاره بإخلاص في التوجيه. جزاك الله سبحان الله تعالى خيرا. علاوة على ذلك، يود الباحث أن يعرب عن خالص شكره لوالدته وأبيه الحبيبين، وارتيا وأ. شمس الدين، وكذلك أخته وزوجه الحبيب، أ. مطية، عزيزة مولياتي وسينال، الذين قدموا الصلوات والتحفيز والدعم الكامل. العمل على هذه الأطروحة. إلى أشقائي الصغار الحبيبين، محمد الفاروق سينال وعريفة سيابابي تينري علا الذين يقدمون الدعم والتحفيز دائمًاعلىوكان إنجاز هذه الأطروحة لا ينفصل عن مساعدة ودعم مختلف الأطراف. ولذلك يود الباحث أن يعرب عن امتنانه لمن شارك بشكل مباشر أو غير مباشر معنوياً أو مادياً. ولذلك ينبغي للباحث بهذه المناسبة أن يتقدم بالشكر اللامتناهي إلى:

1. السيد الأستاذ الدكتور جمال الدين جومبا، ماجستير. كمستشار لجامعة حسن الدين.
2. السيد الأستاذ الدكتور أكين دولي ماجستير عميد كلية العلوم الثقافية جامعة حسن الدين.
3. خير الدين، الماجستير رئيسًا لقسم آدب آسيا الغربية بجامعة حسن الدين.
4. أستاذة حيرية الماجستر أمينًا لقسم آدب آسيا الغربية بجامعة حسن الدين.

5. المحاضرون الذين قدموا المعرفة أثناء دراسة الباحث في قسم آدب آسيا الغربية بجامعة حسن الدين.
6. يسعد الطاقم الإداري لكلية العلوم الثقافية وخاصة قسم آدب آسيا الغربية جامعة حسن الدين بخدمة الباحثين في الاهتمام بالتجهيزات الإدارية أثناء المحاضرات وإنجاز هذه الأطروحة.
7. إلى المالك المحبوب لـ NIM R011181340 الذي ساعد المؤلف ورافقه في عملية إكمال هذه المهمة النهائية.
8. الأخ رزقي رمضان الذي كان وفيا في المساعدة في هذا البحث حتى النهاية.
9. أصدقاء صف موالي لعام 2018 الذين قدموا الدعم والتشجيع في إكمال هذه المهمة النهائية.
10. أصدقاء دفعة 2018، الأدب العربي بجامعة حسن الدين، الذين ناضلوا معًا وتعلموا باستمرار من بعضهم البعض خلال سنوات الدراسة الأربع تقريبًا.
11. زملاء Himab KMFIB-UH الذين قدموا الفرصة لتنظيم وتوفير المعرفة خارج المحاضرات.
12. زملاء Unhas Karate-Do UKM الذين قدموا خبرة مفيدة أثناء الدراسة.
13. أصدقاء الغابات الاجتماعية KKN الدفعة 106، جامعة حسن الدين، منطقة بولوكومبا، الذين قدموا الدافع في إكمال هذه الأطروحة.

نأمل أن يتم مكافأة المساعدة من مختلف الأطراف بمزيد من اللطف من قبل الله سبحان الله تعالى وسوف تحصل على مكافآت متعددة. ويدرك الباحث أن هذه الرسالة لا تزال غير كاملة، لذا يأمل الباحث النقد البناء والمقترحات لتحقيقها.

الكمال في هذه الأطروحة.

وأخيرا أتمنى أن تكون هذه الرسالة مفيدة للقراء وخاصة الباحثين. ونسأل الله سبحانه وتعالى أن يبارك دائمًا جميع أنشطتنا العلمية، حتى تكون مفيدة للدين والأمة والدولة. آمين.

ماكاسار، 19 يوليو 2024

الباحث

خلاصة

أندي فحرول الإسلامي. فعالية طريقة *Teams Games Tournament* في زيادة الدافعية لتعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار. تحت إشراف هيرية،. والدكتور آندي أجوساليم، إس إس، م. هوم.تعلم اللغة العربية هو عملية اكتساب مهارات اللغة العربية، سواء من حيث القراءة والكتابة والاستماع والتحدث. إدراكًا لأهمية تدريس مواد اللغة العربية في المرحلة الابتدائية، يتعين على المعلمين إجراء تحسينات في طريقة تقديم وتسليم المواد في عملية التعلم في الفصل الدراسي. بناءً على دراسة أولية أجراها المؤلف في في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار ، يستخدم معلمو المادة طريقة القراءة ويستمع الطلاب أو يقوم المعلمون بإلقاء محاضرات في اتجاه واحد غير تفاعلية، مما يؤدي إلى أن الطلاب أقل تركيزًا وأقل حماسًا للدفع الاهتمام بالتعلم الذي يحدث. ولذلك، يهتم المؤلف بإجراء بحث حول دروس اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار باستخدام بطولة ألعاب الفرق كنموذج للتعلم التعاوني الذي يشرك الطلاب بشكل فعال في مناقشة مواد الدرس ومناقشة الأسئلة ذات الكفاءة بين المجموعات. الهدف من هذا البحث هو تحديد مدى فعالية أسلوب بطولة ألعاب الفرق على دافعية التعلم لدى الطلاب في المواد العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار. يستخدم هذا البحث البحث الكمي مع الأساليب التجريبية ونموذج تصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة للحصول على نتائج القياس بين المتغيرات التي تم إجراؤها قبل وبعد البحث. استنادًا إلى مخرجات SPSS، يمكن ملاحظة أن قيمة (Asymp.Sig (2-tailed هي 0.001. لأن القيمة 0.001 أصغر من 0.05، يتم رفض H0. وهذا يعني أن هناك فرق متوسط بين النتائج قبل التنفيذ وبعد التنفيذ، لذا يمكن القول أن هناك تأثير بين تطبيق أسلوب بطولة ألعاب الفرق على زيادة الدافعية لتعلم اللغة العربية. وقد زاد متوسط الفارق، ولا يوجد فرق سلبي. لذا، فإن التأثير إيجابي، مما يعني

أن جميع الطلاب يشعرون بزيادة في دافعية التعلم التي تظهر من الدرجات قبل وبعد تطبيق أسلوب البطولة الجماعية. يوجد تأثير بين تطبيق أسلوب *Teams Game Tournament* على زيادة الدافعية لتعلم اللغة العربية بحيث يعتبر أسلوب *Teams GameTournament* فعالا للتطبيق في تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار.

الكلمات الدالة:اللغة العربية، التحفيز، *Teams GameTournament* .

خلاصة

A.FAHRUL ISLAMI. Efektivitas Metode *Teams Game Tournament* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab di SDIT Muslim Cendikia Makassar. Dibimbing oleh Haeriyyah, S.Ag., M.Pd.I. dan Dr. Andi Agussalim, S.s., M.Hum.

Pembelajaran Bahasa arab adalah proses memperoleh keterampilan berbahasa arab, baik dalam hal membaca, menulis, mendengarkan, maupun berbicara. Menyadari pentingnya mata pelajaran Bahasa arab untuk diajarkan di tingkat Sekolah Dasar, maka seorang pengajar dituntut untuk melakukan perbaikan dalam cara menyajikan dan menyampaikan mata pelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di SDIT Muslim Cendikia Makassar,guru mata pelajaran menggunakan metode membaca dan murid mendengarkan atau guru berceramah satu arah yang tidak interaktif, yang berakibat pada peserta didik yang kurang fokus dan kurang bersemangat dalam memperhatikan pembelajaran yang berlangsung. Maka dari itu, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian terhadap pelajaran Bahasa Arab di SDIT Muslim Cendikia Makassar dengan menggunakan *Teams Games Tournament* sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara aktif dalam mendiskusikan materi Pelajaran dan membahas soal-soal dengan kompetensi antar kelompok. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode *Teams games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Arab di SDIT Muslim Cendikia Makassar. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan model *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mendapatkan hasil pengukuran antar variabel dilakukan sebelum dan sesudah penelitian. Berdasarkan dari output SPSS, terlihat bahwa Asymp.Sig (2-tailed) bernilai 0.001. Karena nilai 0.001 lebih kecil dari 0.05, maka H0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil sebelum penerapan dengan sesudah penerapan sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh antara penerapan metode *teams game tournament* terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa arab. Perbedaan rata-rata mengalami kenaikan, tidak ada selisih negatif. Maka, pengaruhnya bersifat positif, artinya seluruh siswa mengalami peningkatan motivasi belajar dilihat dari nilai sebelum dan setelah penerapan metode *teams game tournament.* Terdapat pengaruh antara penerapan metode *teams game tournament* terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa arab sehingga metode *Teams GameTournament* dianggap efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa arab di SDIT Muslim Cendikia Makassar.

Kata Kunci: Bahasa Arab, Motivasi, Metode *Teams Games Tournament.*

ABSTRACT

A.FAHRUL ISLAMI. Effectiveness of Method*Team Game Tournament* Towards Increasing Motivation to Learn Arabic at SDIT Muslim Cendikia Makassar. Supervised by Haeriyyah, S.Ag., M.Pd.I.And Dr. Andi Agussalim, Ss, M.Hum.

Learning Arabic is the process of acquiring Arabic language skills, both in reading, writing, listening and speaking.Realizing the importance of Arabic language subjects to be taught at the Elementary School level, a teacher is required to make improvements in how to present and deliver the subject in the learning process in the classroom. Based on a preliminary study conducted by the author at SDIT Muslim Cendikia Makassar, subject teachers use the method of reading and students listening or teachers giving one-way lectures that are not interactive, whichimpact on studentswho lack focus and lack enthusiasm in paying attention to the ongoing learning. Therefore, the author is interested in conducting research on Arabic lessons at SDIT Muslim Cendikia Makassar using*Team Games Tournament*as a cooperative learning model that actively involves students in discussing lesson materials and discussing questions with inter-group competencies.The purpose of this research is toto find out the effectiveness of the method*Teams games Tournament*on students' learning motivation in Arabic language subjects at SDIT Muslim Cendikia Makassar. This research uses quantitative research with experimental methods and models.*One Group Pretest-Posttest Design*to obtain measurement results between variables carried out before and after the research.Based on the SPSS output, it can be seen that Asymp.Sig (2-tailed) has a value of0.001. Since the value of 0.001 is smaller than 0.05, H0 is rejected.This means that there is an average difference between the results.before implementation and after implementationso it can be said that there is an influence between the application of the method*teams game tournament*on increasing motivation to learn Arabic. The average difference increased, there was no negative difference. So, the effect is positive, meaning that all students experienced an increase in learning motivation as seen from the values before and after the application of the method*teams game tournament.* There is an influence between the application of the method*teams game tournament*towards increasing motivation to learn Arabic so that the method*Teams Game Tournament*considered effective to be applied in Arabic language learning at SDIT Muslim Cendikia Makassar.

Keywords: Arabic, Motivation, Method*Team Games Tournament.*

فهرس

صفحة المصادقة iii

صفحة الموافقة iv

صفحة القبول iv

بيان صحة الرسالة v

تمهيد vi

خلاصة x

خلاصة xii

فهرس xiv

الباب الأول مقدمة 1

1.1 خلفية البحث 1

1.1.1 أهداف البحث 3

1.1.2 فوائد البحث 4

1.2 الأسس النظرية 5

1.2.1 فعالية التعلم 5

1.2.2 طريقة تعلم *Teams Games Tournament* 5

1.2.3 دافعية التعلم 8

1.2.4 تعلم اللغة العربية 10

1.3 **الفرضية** 12

الباب الثاني مناهج البحث 13

2.1 أنواع البحث 13

2.2 البيانات ومصادر البيانات 13

2.3 **طريقة اجمع البيانات** 14

2.4 **السكان والعينة** 14

2.5 أدوات البحث 14
2.6 تصميم البحث 14
2.7 تقنيات تحليل البيانات 15
2.8 إجراءات البحث 16
الفصل الثالث مناقشة 18
3.1 وصف عام المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار 18
3.1.1 ملف المدرسة 18
3.1.2 الرؤية والرسالة 18
3.1.3 بيانات المعلم 19
3.1.4 ظروف الطالب 19
3.1.5 المرافق والبنية التحتية 20
3.2 تطبيق طريقة تعلم بطولة ألعاب الفرق 21
الباب الرابع نتيجة 29
4.1.1 اختبار الحالة الطبيعية 31
4.1.2 اختبار الصلاحية والموثوقية 32
***4.1.3* وقع ويلكوكسون على اختبار الرتب** 34
4.1.4 تفسير مخرجات اختبار ويلكوكسون 35
الباب الخامس إغلاق 37
5.1 الاستنتاج 37
5.2 الاقتراحات 38
فهرس 39

الباب الأول

مقدمة

1.1 خلفية البحث

للغة دور مهم في التطور الفكري والاجتماعي والعاطفي للطلاب وهي داعمة للنجاح في دراسة جميع مجالات الدراسة. من المتوقع أن تساعد اللغة الطلاب على التعرف على أنفسهم وثقافتهم وثقافات الآخرين، والتعبير عن الأفكار والمشاعر، والمشاركة في المجتمع الذي يستخدم اللغة. وهذا يعني أن اللغة ترتبط ارتباطًا وثيقًا بأنشطة التفكير، بحيث تولد الأنظمة اللغوية المختلفة أنماط تفكير مختلفة. ومن أجل دعم تحقيق هذا الهدف، هناك حاجة إلى بذل الجهود في شكل تعليم وتعلم اللغة المناسبين.(الفجرية، 2015). يستخدم البشر اللغة للتواصل والتفاعل ونقل أفكارهم وأفكارهم ومفاهيمهم أو مشاعرهم إلى الشخص الذي يتحدثون إليه. باستخدام اللغة الجيدة، يستطيع الأشخاص نقل أو التعبير عما يدور في أذهانهم ليتم نقله إلى الشخص الذي يتحدثون إليه. ولذلك فإن تعلم اللغة مهم جدًا للإنسان، وهو قناة التواصل الرئيسية للإنسان لإقامة علاقات جيدة بين إخوانه من البشر.

عند الحديث عن اللغة العربية، هناك مسألة مهمة يجب مراعاتها وهي أهداف التعلم المراد تحقيقها. تعد مسألة أهداف التعلم ضرورية جدًا في عملية تعلم اللغة العربية، لأن أهداف التعلم ستحدد بشكل كبير المنهج والأساليب والتقنيات التي سيتم استخدامها. في هذا التعلم، الشيء الوحيد الذي يتم تسليط الضوء عليه غالبًا هو الطريقة المستخدمة. الطريقة مهمة لأنها ستحدد محتوى وطريقة تدريس اللغة.

دروس اللغة العربية هي جهد واعي ومخطط لإعداد الطلاب لمعرفة اللغة العربية وفهمها وتطبيقها في الحياة اليومية كوسيلة لإتقانها. إن تعلم اللغة العربية كمجال للدراسة هو وحدة لا

يمكن فصلها عن مجالات الدراسة الأخرى، والتي تعمل كلها على تحقيق الهدف العام للتعليم الوطني، وهو تثقيف حياة الأمة وتطوير الشعب الإندونيسي المثالي.(حي الدين، 2008). لذلك، يجب أن يساعد مجال واحد من مجالات الدراسة ومجال آخر من مجالات الدراسة ويقوي بعضهما البعض.

وتجدر الإشارة إلى أنه على الرغم من أن تطور تعلم اللغة العربية سريع جدًا، إلا أنه لا يمكن فصله عن المشكلات التي تنشأ في عملية التعليم والتعلم من حيث الأساليب والتقنيات ووسائط التعلم التي تبدو رتيبة وتقليدية.(المسناني وآخرون، 2019). غالبية أساليب التعلم المطبقة في المدارس هي طريقة المحاضرة. يقوم المعلمون فقط بتوزيع المادة والطلاب يستمعون فقط إلى ما يقوله المعلم، لذلك لا توجد علاقة متبادلة في نظام التعلم.(أجوساليم وآخرون، 2023).

إحدى المشكلات المهمة التي غالبًا ما يواجهها المعلمون في أنشطة التعلم هي اختيار أو تحديد المواد التعليمية أو المواد التعليمية المناسبة لمساعدة الطلاب على تحقيق الكفاءة. ويرجع ذلك إلى حقيقة أنه في المنهج أو المنهج، يتم كتابة المواد التعليمية فقط في الخطوط العريضة في شكل مادة(حريية وآخرون، 2019)

إدراكًا لأهمية تدريس مواد اللغة العربية في المرحلة الابتدائية، يتعين على المعلمين إجراء تحسينات في طريقة تقديم ونقل المواد في عملية التعلم في الفصل الدراسي. ويمكن القيام بذلك عن طريق اختيار أساليب أو استراتيجيات التدريس المناسبة والملائمة، بحيث يمكن للتعلم أن يزيد من انتباه الطلاب.

بناءً على دراسة أولية أجراها المؤلف في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار ، رأى المؤلف أن قدرات كل طالب كانت مختلفة. للتعامل مع القدرات المختلفة للطلاب، يستخدم معلمو المادة أسلوب القراءة ويستمع الطلاب أو يقوم المعلمون بإلقاء

محاضرات أحادية الاتجاه غير تفاعلية، مما يؤدي إلى أن الطلاب أقل تركيزًا وأقل حماسًا للانتباه إلى التعلم الذي يجري .

بالنظر إلى ما سبق، شعر المؤلف بالاهتمام بإجراء بحث حول دروس اللغة في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار باستخدام بطولة ألعاب الفرق. السبب وراء اختيار المؤلف للطريقة المذكورة أعلاه هو أن بطولة ألعاب الفرق هي نموذج تعلم تعاوني يُشرك الطلاب بشكل نشط في مناقشة مواد الدرس ومناقشة الأسئلة بكفاءة بين المجموعات. ستؤدي ديناميكيات المنافسة إلى زيادة القدرة التنافسية بحيث يلعب الطلاب دورًا أكثر نشاطًا، خاصة إذا تمت مناقشة الأسئلة في اللعبة. كما أن الجو التنافسي سوف ينشط الفصل ويبني الحماس. بهذه الطريقة، من المتوقع أن تكون المواد التي يصعب تعلمها أسهل في التعلم.

ويرى المؤلف أن أسلوب البطولة بالألعاب الجماعية يمكن أن يحل المشكلات التي يواجهها كل من الطلاب والمعلمين. وبناء على هذه الأسباب، يريد المؤلف تطبيق طريقة (*Teams Games Tournament*) لمعرفة مدى فعالية تطبيق الطريقة في زيادة الدافعية لتعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار.

1.1.1 أهداف البحث

أهداف هذا البحث هي:

1. لمعرفة مدى فاعلية أسلوب بطولة ألعاب الفرق في تعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار
2. تحليل فعالية أسلوب بطولة ألعاب الفرق على دافعية التعلم لدى الطلاب في المواد العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار.

1.1.2 فوائد البحث

ومن فوائد هذا البحث:

- الفوائد النظرية

ومن خلال إجراء هذا البحث، من المأمول أن يوفر مدخلات إيجابية ويضيف إلى مساهمة المعرفة لإجراء مزيد من الدراسات المتعلقة بتطبيق طريقة بطولة ألعاب الفرق على نتائج تعلم الطلاب في مواد اللغة العربية.

- فوائد عملية

للمدارس

ومن المأمول أن يصبح هذا مادة للنظر فيها والمدخلات من أجل تحسين التعلم لتحسين جودة التعلم.

للمعلمين

ومن المأمول أن يتمكن المعلمون من استخدام الأساليب المناسبة لظروف الطلاب المختلفة حتى يتذكر الطلاب ما ينقله المعلم على المدى القصير والطويل.

للطلاب

ومن المأمول أن يؤدي ذلك إلى زيادة تحفيز الطلاب والقضاء على ملل الطلاب.

للباحثين

ومن المؤمل أن تتمكن من زيادة المعرفة وتوسيع البصيرة وزيادة الخبرة وأن تكون مفيدة كشرط للحصول على درجة البكالوريوس.

1.2 الأسس النظرية

1.2.1 فعالية التعلم

بحسب عفيفاتو رحماواتي(رحماواتي، 2015)فعالية التعلم هي مقياس لنجاح عملية التفاعل بين الطلاب وبين الطلاب والمعلمين في المواقف التعليمية لتحقيق أهداف التعلم. وفي الوقت نفسه، وفقا ليوسفهادي ميارسو(ويجويو وآخرون، 2021)فعالية التعلم هي إنتاج تعلم مفيد وهادف للطلاب، من خلال إجراءات التعلم المناسبة. وفقا لهاري فيرمان في(ويجويو وآخرون، 2021)وتتميز فعالية البرنامج التعليمي بالخصائص التالية:

1) يوصل الطلاب بنجاح إلى تحقيق الأهداف التعليمية التي تم تحديدها.
2) توفير تجربة تعليمية جذابة، وإشراك الطلاب بشكل فعال لدعم تحقيق الأهداف التعليمية.
3) توفر المرافق التي تدعم عملية التعليم والتعلم.

ومن ثم يمكن استنتاج أن فعالية التعلم هي عملية تفاعل بين المعلمين والطلاب في التعلم لتحقيق النجاح أو تحقيق أهداف التعلم التي تعود بالنفع على الطلاب.

1.2.2 طريقة تعلم *Teams Games Tournament*

بحسب الزهري في(أجوساليم، 2009)تأتي هذه الطريقة من اللغة اللاتينية، أي من كلمة "*methodos*" المتجذرة في الكلمتين *metha* و. ميثاء تعني نحو، من خلال، متابعة بعد. وفي الوقت نفسه، تعني "هودوس" المسار والطريقة والاتجاه والاستراتيجية لفهم الواقع، وهي خطوات منهجية لحل سلسلة الأسباب والنتائج.

الطريقة هي مجموعة من الخطوات (ما يجب القيام به) والتي يتم ترتيبها بشكل منهجي (التسلسل منطقي). التعلم هو عملية تفاعل يقوم بها المعلمون والطلاب، سواء داخل الفصل الدراسي أو خارجه، باستخدام مصادر التعلم المختلفة كمواد دراسية(بودجيادي، 2005)"

الأساليب لها دور استراتيجي للغاية في التدريس. تعمل هذه الطريقة كمنارة للتعلم بحيث يمكن أن تعمل بشكل جيد ومنتظم، بل ويمكن القول بأنها فعالة وكفؤة وممتعة ويمكن تحقيق أهداف التعلم المستهدفة. ومن الناحية التطبيقية، يتم تنفيذ طريقة التعلم كأسلوب، أي تنفيذ ما يحدث بالفعل لتحقيق الهدف. إحدى طرق التعلم التي يمكن تطبيقها هي *Teams Games Tournament*.

بحسب ساكو دالام(روسمان، 2012)في TGT، يلعب الطلاب الألعاب مع أعضاء الفرق الأخرى للحصول على نتائج فرقهم. يمكن للمدرس ترتيب اللعبة على شكل اختبار على شكل أسئلة تتعلق بالموضوع. في بعض الأحيان يمكن أن تتخللها أيضًا أسئلة تتعلق بالمجموعة (هوية مجموعتهم). وفي هذه الأثناء، دخلت طريقة بطولة الألعاب الجماعية(نهى، 2012)ويمكن أيضا أن يسمى طريقة المحاكاة. طريقة المحاكاة هي طريقة للتعلم والتدريس على شكل لعبة يتم ترتيبها ثم تنفيذها من قبل الطلاب. بحيث تحدث فيه عملية تعليم وتعلم لفهم طبيعة المفهوم أو المهارة من خلال أنشطة المحاكاة. تهدف هذه الطريقة بشكل أساسي إلى تمكين الطلاب من مواجهة الحقائق التي قد تحدث. يجب أن يحتوي نموذج التعلم TGT على قيم نشطة ومبتكرة وممتعة بالطبع.

بطولة الألعاب الجماعية(TGT) تم تطويرها بواسطة ديفيد ديفريز وكير إدوارد، وهي أول طريقة للتعلم من جون هوبكنز. في هذا النموذج، يتم تقسيم الفصل إلى مجموعات صغيرة تتكون من 3 إلى 5 طلاب لديهم مستويات مختلفة من القدرة على فهم الدرس والجنس والخلفية العرقية... ثم سيعمل الطلاب معًا في مجموعات صغيرة. تستخدم TGT دورات الألعاب الأكاديمية.

تعريف نموذج التعلم *Teams Games Tournament* هو نموذج التعلم التعاوني الذي يتضمن أنشطة جميع الطلاب دون أي اختلافات في الحالة، ويتضمن دور الطلاب كمعلمين أقران ويحتوي على عناصر اللعب. تتيح أنشطة التعلم التعاوني من نوع TGT للطلاب تعلم الاسترخاء وتعزيز المسؤولية والصدق والتعاون والمنافسة الصحية والمشاركة في التعلم. في تنفيذ بطولة ألعاب الفرق يجب أن تكون هناك عناصر أو مكونات وتنفيذ بطولة ألعاب الفرق في التعلم. وفق(سلافين، 2008)هناك خمسة مكونات رئيسية في TGT، وهي:

- عرض الفصل

في بداية الدرس يقدم المعلم المادة في عرض تقديمي في الفصل، ويتم ذلك عادة عن طريق التدريس المباشر أو عن طريق المحاضرة. يمكن للمناقشات التي يقودها المعلم أيضًا استخدام الوسائل السمعية والبصرية. عند تقديم هذا الفصل، يجب على الطلاب الانتباه حقًا وفهم المواد التي يقدمها المعلم، لأنها ستساعد الطلاب على العمل بشكل أفضل أثناء الدراسة الجماعية وأثناء الألعاب لأن نتيجة اللعبة ستحدد نتيجة المجموعة.

- مجموعة

تتكون المجموعات عادةً من ثلاثة إلى خمسة طلاب. تتمثل وظيفة المجموعة في تعميق المادة مع أصدقائهم في المجموعة وبشكل أكثر تحديدًا لإعداد أعضاء المجموعة للعمل بشكل جيد وعلى النحو الأمثل أثناء الألعاب.

- *ألعاب*

ألعاب يتكون من أسئلة مصممة لاختبار المعرفة التي يكتسبها الطلاب من العروض التقديمية الصفية والدراسة الجماعية. تتكون معظم الألعاب من أسئلة مرقمة بسيطة. يختار الطلاب بطاقة مرقمة ويحاولون الإجابة على السؤال وفقًا لهذا الرقم. الطلاب الذين يجيبون على السؤال بشكل صحيح سيحصلون على النتيجة.

- المسابقة

البطولة هي الهيكل الذي تجري فيه المباريات. يتم ذلك عادةً في نهاية الأسبوع أو في نهاية الدرس بعد أن يقدم المعلم عرضًا تقديميًا ويكمل الفريق العمل الجماعي.

- جوائز المجموعة

في هذه الجائزة الجماعية، يعلن المعلم عن المجموعة الفائزة، وسيحصل الفريق على جائزة إذا أصبح بطلاً في نهاية كل مباراة. الى جانب ذلك، في تعلم طريقة TGT وفقا ل(إيكوسين، 2011)هناك أمور عليك الاهتمام بها، منها:

1) يتمحور التعلم حول الطلاب
2) عملية التعلم في جو تنافسي
3) التعلم نشط
4) يتم تنفيذ التعلم من خلال تجميع الطلاب في فرق
5) في المسابقات يتم تطبيق النقاط
6) وفي المسابقات يتم تعديلها حسب قدرات الطلاب أو ما يعرف بالمساواة في الأداء الأكاديمي
7) في تقديم التوجيه، يشير المعلم إلى المجلة
8) يوجد نظام مكافأة للطلاب الذين يحصلون على الكثير من النقاط.

1.2.3 دافعية التعلم

وذكر ساردمان أن دافعية التعلم هي القوة الدافعة الشاملة لدى الطلاب والتي تولد أنشطة التعلم، والتي تضمن استمرارية أنشطة التعلم، والتي توفر التوجيه لأنشطة التعلم، بحيث يمكن تحقيق الأهداف التي يرغب فيها موضوع التعلم.(ساريمان، 2004).

بالإضافة إلى. ذكر هاليج (في ساريمان) أن دافعية التعلم هي سلوك التعلم الذي يقوم به الطلاب. لدى الطلاب قوة عقلية تدفعهم للتعلم. وتسمى القوة العقلية في شكل الرغبة أو الاهتمام أو الرغبة أو المثل العليا بدافع التعلم(ساريمان، 2004).

يتضمن تعريف دافعية التعلم ثلاثة عناصر وهي:

1. التعبئة، والتي يمكن أن تخلق القوة لدى الأفراد والجماعات للتعلم.
2. توجيه أو توجيه السلوك نحو أنشطة التعلم.
3. دعم السلوك لتقوية سلوك شخص ما والحفاظ عليه بحيث يتم تحفيزه للعمل نحو هدف معين.

الدافع يشمل: اتجاه السلوك أو غرضه، قوة الاستجابة واستمرار السلوك، التحفيز والتعزيز والمكافآت. وبناء على الآراء السابقة يمكن استنتاج أن دافعية التعلم هي التشجيع أو القوة لدى الطلاب مما يؤدي إلى ظهور سلوك في أنشطة التعلم على شكل قوة عقلية حتى يمكن تحقيق الأهداف المرجوة لدى الطلاب. يمكن تفسير الدافع في التعلم على أنه رغبة في التعلم. يمكن أن يأتي هذا التشجيع من الاحتياجات:

- الاحتياجات الفسيولوجية: هذه الاحتياجات هي احتياجات أساسية، وهي أولية وحيوية، وتشمل الوظائف البيولوجية الأساسية لجسم الإنسان مثل الحاجة إلى الغذاء والملبس والمأوى والصحة البدنية والحاجات الجنسية وغيرها.
- احتياجات السلامة: مثل ضمان السلامة، والحماية من أخطار وتهديدات المرض، والحرب، والفقر، والجوع، والمعاملة غير العادلة، وغيرها.
- الاحتياجات الاجتماعية: تشمل، من بين أمور أخرى، الحاجة إلى أن تكون محبوبًا، وأن يتم اعتبارك شخصًا، وأن يتم الاعتراف بك كعضو في مجموعة، وأن تشعر بالولاء للأصدقاء، وأن تتعاون.

- الحاجة إلى التقدير: تشمل الحاجة إلى التقدير بسبب الإنجاز أو القدرة أو المنصب أو المكانة أو الرتبة وما إلى ذلك.
- الحاجة إلى تحقيق الذات: مثل الحاجة إلى تعزيز إمكانات الفرد وتحقيق أقصى قدر من التطوير الذاتي والإبداع والتعبير عن الذات.

تنشأ التشجيعات من داخل الطلاب لأن هناك شيئًا يفكرون فيه ويريدون تحقيقه، على سبيل المثال، الطلاب الذين يحفزهم الإنجاز سوف يتغلبون على جميع العقبات التي تحول دون تحقيق الأهداف ويكونون مسؤولين عن تنفيذها.

الدافع الخارجي هو الدافع الخارجي الذي يشعر به الطلاب ويشجعهم على أن يكونوا أكثر نشاطًا في التعلم. ويأخذ هذا الدافع شكل اهتمام المعلم بتقديم التشجيع والمكافآت والاختبارات والمحفزات التي يمكن أن تخلق قوة دافعة داخل وخارج الطالب ليتمكن من تحقيق الأهداف.

بشكل عام، التحفيز الداخلي أقوى وأفضل من الدوافع الخارجية، وبالتالي بناء الدافع الداخلي لدى الطلاب. لا ينبغي أن يرغب الأطفال في الدراسة والعمل لمجرد أنهم يخافون من التوبيخ أو العقاب أو الحصول على درجات عالية أو الخوف من عدم اجتياز الامتحان.

1.2.4 تعلم اللغة العربية

التعلم هو أي تغيير دائم نسبيا في السلوك يحدث نتيجة للخبرة. لا يمكن فصل التعلم عن الأنشطة لتحقيق الهدف. وفقا لديريش في(ويلوجينج، 2009)يمكن تصنيف أنشطة تعلم الطلاب بشكل أساسي إلى ثماني مجموعات، وهي:

- الأنشطة البصرية

القراءة، والنظر إلى الصور، ومراقبة التجارب، والعروض التوضيحية، والمعارض، ومشاهدة الآخرين وهم يعملون ويلعبون.

- الأنشطة الشفهية

تقديم حقيقة أو مبدأ، ربط حدث ما، طرح سؤال، تقديم المشورة، إبداء الرأي، إجراء المقابلات، المناقشة والمقاطعة.

- أنشطة الاستماع

استمع إلى عرض المواد، واستمع إلى المحادثات أو المناقشات الجماعية، واستمع إلى إحدى الألعاب، واستمع إلى الراديو.

- أنشطة الكتابة

كتابة القصص، وكتابة التقارير، والتحقق من المقالات، ونسخ المواد، وعمل ملخصات، وإجراء الاختبارات وملء الاستبيانات.

- أنشطة الرسم

رسم وإنشاء الرسوم البيانية والرسوم البيانية والخرائط والأنماط.

- الأنشطة المترية

إجراء التجارب واختيار الأدوات وإقامة المعارض وعمل النماذج وتنظيم الألعاب والرقص.

- الأنشطة العقلية
- التفكير والتذكر وحل المشكلات وتحليل العوامل ورؤية العلاقات واتخاذ القرارات.
- الأنشطة العاطفية
- الاهتمام والتميز والشجاعة والهدوء وما إلى ذلك.

استنادا إلى عدة تصنيفات لأنشطة التعلم المذكورة أعلاه، لا يستخدمها جميع الباحثين في تحليل البحوث. عدد قليل فقط، مثل الأنشطة البصرية والاستماعية واللفظية والجماعية

والعاطفية. وقام الباحثون بتكييف ذلك مع أساليب التعلم التي اعتبروها مناسبة ومناسبة لتعلم اللغة العربية.

1.3 **الفرضية**

وبناء على النظرية المذكورة أعلاه فإن فرضية العمل في هذا البحث هي:

H0: إذا تم تطبيق طريقة (TGT) *Teams Game Tournament* ، فلن يزداد دافع التعلم لدى طلاب SDIT مسلم سيندیكيا ماكاسار

H1: إذا تم تطبيق طريقة (TGT) *Teams Game Tournament* ، فيمكن أن يزيد دافع التعلم لدى طلاب SDIT مسلم سيندیكيا ماكاسار

الباب الثاني

مناهج البحث

2.1 أنواع البحث

أنواع طرق البحث(باسو، 2016)، إنه:

1. نوعي

تُستخدم أساليب البحث النوعي لوصف الظواهر أو شرحها بالتفصيل وبشكل شامل.

2. كمي

تُستخدم أساليب البحث الكمي لدعم النظرية أو تطويرها أو رفضها. ولذلك فإن هذه الطريقة مليئة بالفرضيات.

3. البحث والتطوير (البحث والتطوير)

يتم اختيار طرق البحث والتطوير لإنتاج المنتجات أو النماذج أو الخدمات.

4. فعل

البحث العملي من أجل تغيير السياسة.

يستخدم هذا البحث البحث الكمي مع الأساليب التجريبية ونموذج تصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة للحصول على نتائج القياس بين المتغيرات التي تم إجراؤها قبل وبعد البحث.

2.2 البيانات ومصادر البيانات

البيانات الواردة في هذا البحث هي نتائج التقييمات العاطفية والمعرفية والنفسية قبل وبعد تنفيذ التعلم باستخدام طريقة بطولة ألعاب الفرق. وفي الوقت نفسه، مصدر البيانات هو طلاب SDIT مسلم سيندیکیا ماکاسار.

2.3 طريقة اجمع البيانات

في هذا البحث، تقنية جمع البيانات المستخدمة هي التقييم العاطفي والمعرفي والحركي النفسي للطلاب أثناء عملية التعلم باستخدام طريقة *Teams Games Tournament* .

2.4 السكان والعينة

بحسب سوهارتو في(مرسلين، 2014)السكان هو موضوع البحث بأكمله، ربما في شكل أشخاص، وأعراض، وأشياء، وأنماط مواقف، وسلوك، وما إلى ذلك. العينة هي جزء من المجتمع الذي ترغب في دراسته. في هذه الدراسة، كان السكان جميع الطلاب في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار وكانت العينة جميع الطلاب تتكون من 14 شخصا.

2.5 أدوات البحث

وظيفيا، استخدام أدوات البحث وفقا ل(سوكاردي، 2009)هو الحصول على البيانات اللازمة عندما يكون الباحث قد دخل في خطوة جمع المعلومات ميدانياً، أما في البحث الكمي فيجب إنشاء أداة البحث أولاً بشكل مكثف كاكتمال لمقترح البحث. الأدوات المستخدمة في هذا البحث هي أوراق التقييم العاطفي والمعرفي والحركي النفسي.

2.6 تصميم البحث

يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى فعالية طريقة *Teams Games Tournament* في زيادة الدافعية لتعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار

بناءً على الأهداف المذكورة أعلاه، استخدم الباحثون البحث الكمي باستخدام الأساليب التجريبية مع نموذج تصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة. كان سبب اختيار نموذج تصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة هو رغبة الباحثة في معرفة كيفية تحفيز الطلاب على التعلم قبل تطبيق طريقة بطولة ألعاب الفرق. في هذه الدراسة، لم يأخذ الباحث الفصل الضابط لأن نتائج الفصل التجريبي كانت كافية لاستخدامها كمقياس. قام الباحث بإجراء تقييم أولي للطلاب قبل تقديم الطلب. بعد ذلك، يتم تقديم تطبيق طريقة بطولة ألعاب الفرق. وبعد التنفيذ سيقوم الباحث بإجراء تقييم نهائي يهدف إلى تحديد نتائج تنمية دافعية التعلم لدى الطلاب في تعلم اللغة العربية من خلال تطبيق أسلوب *Teams Games Tournament*.

2.7 **تقنيات تحليل البيانات**

بعد إجراء التقييم الأولي والتقييم النهائي، يتم جمع كافة البيانات في تطبيق Microsoft Excel لتتم معالجتها كمتوسط. في هذه الدراسة قام الباحث أولاً بإجراء اختبار الحالة الطبيعية على متغيرين. كان اختبار الحالة الطبيعية المستخدم في هذا البحث هو عينة واحدة من Kolmogorof Smirnow، والتي تمت معالجتها بمساعدة SPSS بمستوى دلالة 0.05. يقال إن البيانات موزعة بشكل طبيعي إذا كانت الأهمية أكبر من 0.05 أو 5٪ ويقال إن البيانات موزعة بشكل غير طبيعي إذا كانت الأهمية أقل من 0.05. إذا كانت البيانات موزعة بشكل طبيعي، فسيتم حسابها باستخدام اختبار t. ومع ذلك، إذا لم يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي، فاستخدم الإحصائيات غير المعلمية باستخدام اختبار تصنيفات ويلكوكسون الموقعة.

يستخدم اختبار الفرضية (اختبار T) لمعرفة ما إذا كان من الممكن قبول الفرضية أو رفضها. في هذه الدراسة، تم استخدام اختبار T للعينة المقترنة أو اختبار T للعينة المقترنة. اختبار t المقترن عبارة عن قياسين للبيانات حول نفس الموضوع فيما يتعلق بتأثير أو تطبيق معين. يستخدم

القياس صيغة لتحديد تأثير المتغير المستقل، وهو أسلوب بطولة ألعاب الفرق، على المتغير التابع، وهو الدافع لتعلم اللغة العربية. تتم معالجة هذا القياس باستخدام برنامج SPSS. إذا كانت القيمة كبيرة (2-الذيل).

وقع ويلكوكسون على اختبار الرتب هو اختبار غير معلمي لتحديد ما إذا كانت هناك اختلافات بين عينتين تابعتين مقترنتين أو مرتبطتين ويستخدم كبديل لاختبار العينة المقترنة T إذا لم يتم توزيع البيانات بشكل طبيعي (Triwyanti et al., 2019). لا يحتاج هذا الاختبار إلى استخدام اختبار الحالة الطبيعية أولاً. يُعرف هذا الاختبار أيضًا باسم اختبار الزوج المتطابق. أساس اتخاذ القرار في اختبار موقعة ويلكوكسون هو أنه عندما تفشل قيمة احتمال Asym.sig 2 < 0.05، يكون هناك اختلاف في المتوسط وفشل قيمة احتمال Asym.sig 2 > 0.05، فلا يوجد فرق في المتوسط.

2.8 إجراءات البحث

2.8.1 المرحلة الأولى (التخطيط)

تتكون المرحلة الأولى من ثلاثة أجزاء وهي موضوع التقييم الذي يتم لتحديد عملية تعلم الطلاب في الفصل. تم تنفيذ هذه الملاحظة مرتين. ثم قم بإعداد جدول للأنشطة البحثية فعالية طريقة *Teams Games Tournament* في زيادة الدافعية لتعلم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية مسلم جنديكيا ماكسار والتي يقوم بها المعلم المشرف في موقع البحث، ثم قم بإعداد ورقة تقييم لاستخدامها في تنفيذ أسلوب *Teams Games Tournament* .

2.8.2 المرحلة الثانية (التنفيذ)

وفي المرحلة الثانية، قام الباحثون بتطبيق أسلوب *Teams Games Tournament* والذي رافقه تقييمات قبل وبعد التنفيذ. ونفذها الباحث باستخدام أسلوب بطولة ألعاب الفرق لستة دروس. ثم أجرى الباحثون تقييمات عاطفية ومعرفية وحركية نفسية قبل وبعد التنفيذ لمعرفة ما إذا كانت هناك زيادة في دافعية التعلم لدى الطلاب بعد أن نفذ الباحثون طريقة *Teams Games Tournament*.

2.8.3 المرحلة الثالثة (اتخاذ القرار)

وفي المرحلة الثالثة، يقوم الباحثون باستخلاص النتائج عن طريق حساب البيانات وتقييمها. يستخدم الرسم الاستنتاجي للإجابة على صياغة المشكلة.