الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول : خلفية البحث

في تعلم اللغة العربية، غالبا ما تواجه مشكلات مختلفة. ومن أهم المشكلات التي تعيق تحقيق أهداف التعلم هو انخفاض دافعية التلاميذ للتعلم. علما بأن الدافعية للتعلم تعد متغيرا رئيسيا يحدد نجاح تعلم اللغة العربية. وبدون وجود دافعية قوية، يميل التلاميذ إلى مواجهة صعوبة في اكتساب مهارات اللغة العربية. وهذه المهارات اللغوية تعتبر مهمة لكي يتعلمها التلاميذ ويتقنوها، لأن الهدف من تعلم اللغة العربية هو تمكين التلاميذ من استخدام اللغة بشكل نشط وسلبي (أرديانشاه وآخرون، ٢٠٢٣).

وتظهر مشكلة انخفاض دافعية التلاميذ للتعلم أيضا في مدرسة محمدية المتوسطة العاشرة باندونج، حيث أظهرت نتائج الملاحظة والمقابلة مع معلم اللغة العربية أثناء تنفيذ برنامج التدريب الميداني أن دافعية التلاميذ للتعلم تقسم إلى ثلاث فئات: حوالي ٢٠% من التلاميذ لديهم دافعية تعلم عالية، و ٢٥% لديهم دافعية متوسطة، و ٥٥% يظهرون دافعية منخفضة. وهذا يعني أن معظم التلاميذ لديهم دافعية منخفضة للتعلم. ويتضح ذلك من خلال مواقف التلاميذ الذين يميلون إلى السلبية وعدم الحماس أثناء عملية التعلم، ونقص مشاركتهم في المناقشات، وقلّة المبادرة لطرح الأسئلة والإجابة عليها (وفقًا للملاحظة والمقابلة التي أجراها الباحثة مع معلم اللغة العربية، ٢٠٢٤).

بذل المعلم عدة جهود لترقية دافعية التلاميذ للتعلم، مثل تطبيق طريقة المحاضرة، والمناقشة، والغناء. ومع ذلك، لم تحقق هذه الجهود نتائج مثالية.

فطريقة المحاضرة السائدة تميل إلى أن تكون أحادية الاتجاه، مما يجعل التلاميذ مجرد متلقين للمعلومات دون مشاركة نشطة. وأما طريقة المناقشة والغناء، التي تم تطبيقها سابقًا، فلم تُحدث تأثيرًا كبيرًا في ترقية دافعية التلاميذ للتعلم. بالإضافة إلى ذلك، فإن محدودية استخدام الوسائط التعليمية تُعدّ عقبة أخرى في خلق بيئة تعليمية تفاعلية. وهذا يدل على أن الأساليب التقليدية لا تزال تعاني من قيود في جذب اهتمام التلاميذ نحو تعلم اللغة العربية (نسوتيون، ٢٠١٢).

لذلك، هناك حاجة إلى جهود أخرى يمكن أن تزيد من دافعية التلاميذ للتعلم، وذلك من خلال استراتيجيات تعليمية أكثر تنوعًا وتفاعلية تتناسب مع خصائص التلاميذ. لا سيما في هذا العصر الرقمي، حيث أصبح تلاميذ المرحلة المتوسطة عمومًا على دراية جيدة بالتكنولوجيا. وتتطلب هذه الألفة مع تقنية المعلومات والاتصالات إبداعًا من كل معلم في إعداد تعليم يتماشى مع اهتمامات التلاميذ واحتياجاتهم.

ومن بين هذه الجهود، تطبيق استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *QuizWhizzer* فالجمع بين النشاط البدني والتكنولوجيا الرقمية يُعتقد أنه قادر على خلق تجربة تعليمية تفاعلية وممتعة وفعالة في ترقية دافعية تعلم اللغة العربية. وقد أثبتت إحدى الدراسات أن الاستراتيجيات التعليمية المدعومة بوسائط تعليمية قائمة على التكنولوجيا تؤثر بشكل كبير على مستوى فهم التلاميذ مقارنة بأساليب التعليم التقليدية (هابرد، ٢٠١٣).

ووفقا لـ شيرالكار (٢٠١٦)، فإن استراتيجية البحث عن الكنز يمكن أن تزيد من دافعية التلاميذ للتعلم لأن هذه الاستراتيجية تشرك التلاميذ في لعبة البحث عن الأدلة المخفية في بيئة المدرسة، والتي تم تصميمها لتعزيز التعاون وزيادة المشاركة النشطة للتلاميذ. وفي الوقت نفسه، وفقًا لـ فترياني ورزعل (٢٠٢٤)، فإن

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

تطبيق *"QuizWhizzer"* يقدم ابتكارًا مثيرًا لدعم عملية التعلم. وبوجود عناصر التحفيز مثل النقاط والتحديات، يمكن أن يخلق تعلمًا جذابًا وممتعًا، مما يساعد على زيادة دافعية التلاميذ للتعلم.

لذلك، كجهد لترقية دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية، تُعتبر استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* استراتيجية فعّالة لترقية دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية. ولإثبات هذا الافتراض، سيقوم الباحث بدراسة بعنوان **"تطبيق استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* لترقية دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية" (دراسة شبه تجريبية لتلاميذ الصف السابع في مدرسة محمدية المتوسطة العاشرة باندونج).**

الفصل الثاني : تحقيق البحث

اعتمادا على خلفية البحث السابقة، فتحقيق البحث كمايلي:

١. كيف تكون دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية قبل تطبيق استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* في الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة العاشرة باندونج؟
٢. كيف تكون دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية بعد تطبيق استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* في الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة العاشرة باندونج؟
٣. كيف تكون ترقية دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية بعد تطبيق استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* في الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة العاشرة باندونج؟

الفصل الثالث : أغراض البحث

١. معرفة دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية قبل تطبيق استراتيجية البحث عن الكن *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* في الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة العاشرة باندونج.
٢. دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية بعد تطبيق استراتيجية البحث عن الكن *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* في الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة العاشرة باندونج.
٣. معرفة ترقية دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية بعد تطبيق استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* في الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة العاشرة باندونج.

الفصل الرابع : فوائد البحث

١. الفوائد النظرية

يتوقع أن يُساهم هذا البحث في إثراء خزينة المعرفة للمُعلِّمين، والطلاب، والكُتَّاب، والجهات الأخرى بأنَّ استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* يمكن استخدامها لترقية دافعية التلاميذ، وخاصةً في تعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يكون هذا البحث أساسًا لتطوير استراتيجيات تعليمية أكثر إبداعًا، تفاعلية وجاذبية في المستقبل.

٢. الفوائد العملية

أ. للتلاميذ:

يساعد في ترقية دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية من خلال تعليم ممتع، تفاعلي، وقائم على التكنولوجيا.

ب. للمُعلِّمين:

يزيد من المعرفة ويوفر أفكارًا وإلهامًا في تخطيط تعليم إبداعي يمكن أن يجذب اهتمام التلاميذ لتعلم اللغة العربية.

ج. للمدرسة:

يقدِّم دعمًا لترقية جودة التعليم من خلال تعظيم استخدام التكنولوجيا كأداة مساعدة في عملية التعليم والتعلم.

د. للباحثين:

يكون مرجعًا للدراسات المستقبلية المتعلقة بتطوير استراتيجيات تعليمية تفاعلية لرفع دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية، خاصة في دمج التكنولوجيا في التعليم.

الفصل الخامس : أساس التفكير

بحسب غوسنارب ووهاب (٢٠١١)، فإن التعلم هو عملية تفاعل بين المتعلمين والمعلمين وجميع مصادر التعلم التي تُستخدم كوسائل لتحقيق الأهداف المرجوة، وذلك في إطار تغيير سلوك المتعلم وطريقة تفكيره. تُعتبر اللغة العربية واحدة من المواد الدراسية المهمة في التعليم الإسلامي، وتشمل أربع مهارات رئيسية: مهارة الاستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، ومهارة الكتابة. ومع ذلك، تواجه عملية تعلم اللغة العربية تحديات عديدة، من أبرزها انخفاض دافعية التعلم لدى التلاميذ.

تُعد دافعية التعلم عاملاً مهماً في تحديد فعالية التعليم. حيث يتعلم التلميذ بشكل جيد إذا كان لديه دافع قوي للتعلم (هيرواتي وآخرون، ٢٠٢٣).

ووفقاً لما ذكره همزة ب. أونو (٢٠٢١)، فإن دافعية التعلم هي الدوافع الداخلية والخارجية التي تحفز الشخص على إحداث تغييرات في سلوكه من خلال عملية التعلم المتعلقة بموضوع معين، مثل المعرفة أو السلوك أو المهارات. وتتضمن مؤشرات دافعية التعلم ما يلي (أونو، ٢٠٢١):

١. الرغبة والطموح لتحقيق النجاح، والتي تُفسر من خلال سلوكيات مثل حماس التلاميذ لإنهاء المهام في الوقت المحدد أو المشاركة النشطة في المناقشات الصفية.
٢. الدافع والحاجة إلى التعلم، والتي تظهر من خلال نشاط التلاميذ في حل الأسئلة أو البحث عن مصادر تعلم إضافية بشكل مستقل.
٣. الآمال والأهداف المستقبلية، والتي تتمثل في تصريحات التلاميذ بشأن أهدافهم الأكاديمية الواضحة والتفاؤل تجاه المواد الدراسية.
٤. المكافآت المقدمة أثناء عملية التعلم، التي تُقاس من خلال استجابة التلاميذ للتغذية الراجعة الإيجابية، مثل زيادة الجهد بعد الحصول على مكافأة.
٥. وجود أنشطة تعلم ممتعة، والتي يمكن ملاحظتها من خلال حماس التلاميذ للمشاركة في طرق تدريس مبتكرة، مثل استراتيجية "البحث عن الكنز."
٦. بيئة تعليمية داعمة، والتي تتمثل في شعور التلاميذ بالراحة أثناء العمل الجماعي وقلة التشتيت أثناء التعلم.

عندما تكون دافعية التعلم لدى التلاميذ منخفضة، يصبح من الضروري استخدام استراتيجيات تدريس مبتكرة وجذابة لتحفيزهم.

في هذا السياق، تعتمد هذه الدراسة على نظرية البنائية كقاعدة أساسية في التعليم. ووفقاً لهذه النظرية، فإن التعلم هو عملية نشطة يتمكن فيها التلاميذ من بناء معارفهم الخاصة بناءً على خبراتهم وتفاعلاتهم واستكشافاتهم (بياجيه،

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

١٩٧٣؛ فيغوتسكي، ١٩٧٨). ويؤدي المعلم دور الميسر الذي يوفر بيئة تعليمية تشجع التلاميذ على اكتشاف المفاهيم بأنفسهم واستخدام قدراتهم لإنجاز مهام التعلم. كما تؤكد النظرية البنائية على أهمية التعلم التعاوني، والتعلم في سياق حقيقي، والتعلم القائم على الخبرة.

تتوافق استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* المستخدمة في هذه الدراسة مع مبادئ النظرية البنائية، حيث يتم التعليم من خلال أنشطة خارجية تُشرك التلاميذ في البحث عن أدلة لاكتشاف معلومات جديدة. وإلى جانب ذلك، كجزء من التعلم النشط، تشجع هذه الاستراتيجية مشاركة التلاميذ النشطة من خلال التفاعل بين التلاميذ أنفسهم وبينهم وبين المعلم (بيل، ٢٠٠٦). ومن خلال العمل الجماعي، يتم تدريب التلاميذ على التعاون لحل المهام أو الإجابة عن الأسئلة المتاحة في المواقع المختلفة. كما تعزز هذه الاستراتيجية استقلالية التلاميذ وقدرتهم على تطوير معارفهم بشكل مستقل.

تتوافق هذه الطريقة مع نظرية الدافعية "نظرية تقرير المصير (SDT) "، التي تشير إلى أن الدافعية يمكن تعزيزها من خلال تلبية ثلاثة احتياجات أساسية: الكفاءة، والانخراط، والاستقلالية (رايان وديتشي، ٢٠١٨). ومع ذلك، لهذه الاستراتيجية بعض العيوب، مثل الحاجة إلى وقت طويل ونطاق مكان واسع، مما قد يُتيح لتلاميذ فرصة للقيام بأنشطة خارج أهداف التعلم (هوتومو، ٢٠١٦).

إن استخدام التكنولوجيا مثل تطبيق *"QuizWhizzer"* يُعد دعماً فعالاً لاستراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)*. يُعتبر *"QuizWhizzer"* تطبيقاً تعليمياً قائماً على الألعاب، يُستخدم كأداة للتقييم بواجهة جذابة ويمكن الوصول إليه في أي وقت ومن أي مكان باستخدام رمز الاختبار (أودينا وآخرون، ٢٠٢٢).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

وتتميز خصائصه بخرائط الألعاب، والدرجات، والتحديات في كل محطة، مما يجعل الأنشطة التعليمية أكثر إثارة وتنافسية.

بناءً على نظرية التعلم القائم على الألعاب *(Game-Based Learning Theory)*، يُعَدّ استخدام الألعاب في التعلم وسيلة فعالة لزيادة الدافعية والمشاركة النشطة للمتعلمين. ووفقًا لـ سوسانتو (٢٠٢١)، فإن الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب تساعد المتعلمين في فهم المادة بشكل أسرع مقارنة بالطرق التقليدية، وذلك بسبب التفاعل الأكثر ديناميكية وجاذبية. وفي هذا السياق، يتيح تطبيق *QuizWhizzer* للمتعلمين التعلم بطريقة تنافسية وتفاعلية، مما يمكن أن يعزز مشاركتهم في عملية التعلم.

ومع ذلك، يواجه هذا التطبيق بعض التحديات، مثل عدم استقرار شبكة الإنترنت الذي قد يُعطل عملية التعلم، وخطر فقدان الطلاب للترتيب بسبب ضعف إدارة الوقت، وكذلك صعوبة التحاق التلاميذ الذين يتأخرون في الانضمام.

خطوات التعلم باستخدام استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* كما يلي:

١) تحضير خريطة الموقع

يقوم المعلم بإعداد خريطة موقع واضحة، مثل منطقة الفصل أو المدرسة، مع نقاط تشير إلى مواقع محددة. يتم إعداد الأسئلة وفقًا للمادة، وتُكتب على أوراق وتُخفى في أماكن استراتيجية. يتم إدخال خيارات الإجابة في تطبيق *"QuizWhizzer"*، وتُصمم الخريطة مع نقاط الإرشاد ورمز PIN للوصول.

٢) توزيع المجموعات

يتم تقسيم التلاميذ إلى مجموعات صغيرة (أربعة إلى خمسة تلاميذ في كل مجموعة)، وتُزود كل مجموعة بهاتف ذكي واحد للوصول إلى التطبيق.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٣) التفسير الأولي

يشرح المعلم هدف اللعبة وقواعدها، ويقدم مقدمة متعلقة بموضوع التعلم. تُعرض خريطة الموقع عبر جهاز عرض ليتمكن التلاميذ من فهم خطوات اللعبة.

٤) بدء اللعبة

تبدأ المجموعات من النقطة الأولى المحددة في خريطة التطبيق. يقدم التطبيق الإرشاد الأول، مثل الموقع الذي يجب الوصول إليه، لاكتشاف السؤال المخفي.

٥) العثور على الأسئلة

في الموقع المحدد بناءً على الإرشاد، يعثر التلاميذ على الأسئلة المخفية ويفهمونها. ثم يتم إدخال الإجابة في التطبيق للانتقال إلى الإرشاد التالي.

٦) الإجابة عبر التطبيق

يُجيب التلاميذ عن الأسئلة من خلال التطبيق. بعد إدخال الإجابة، يحصلون على إرشادات جديدة توجههم إلى الموقع التالي.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٧) إتمام اللعبة

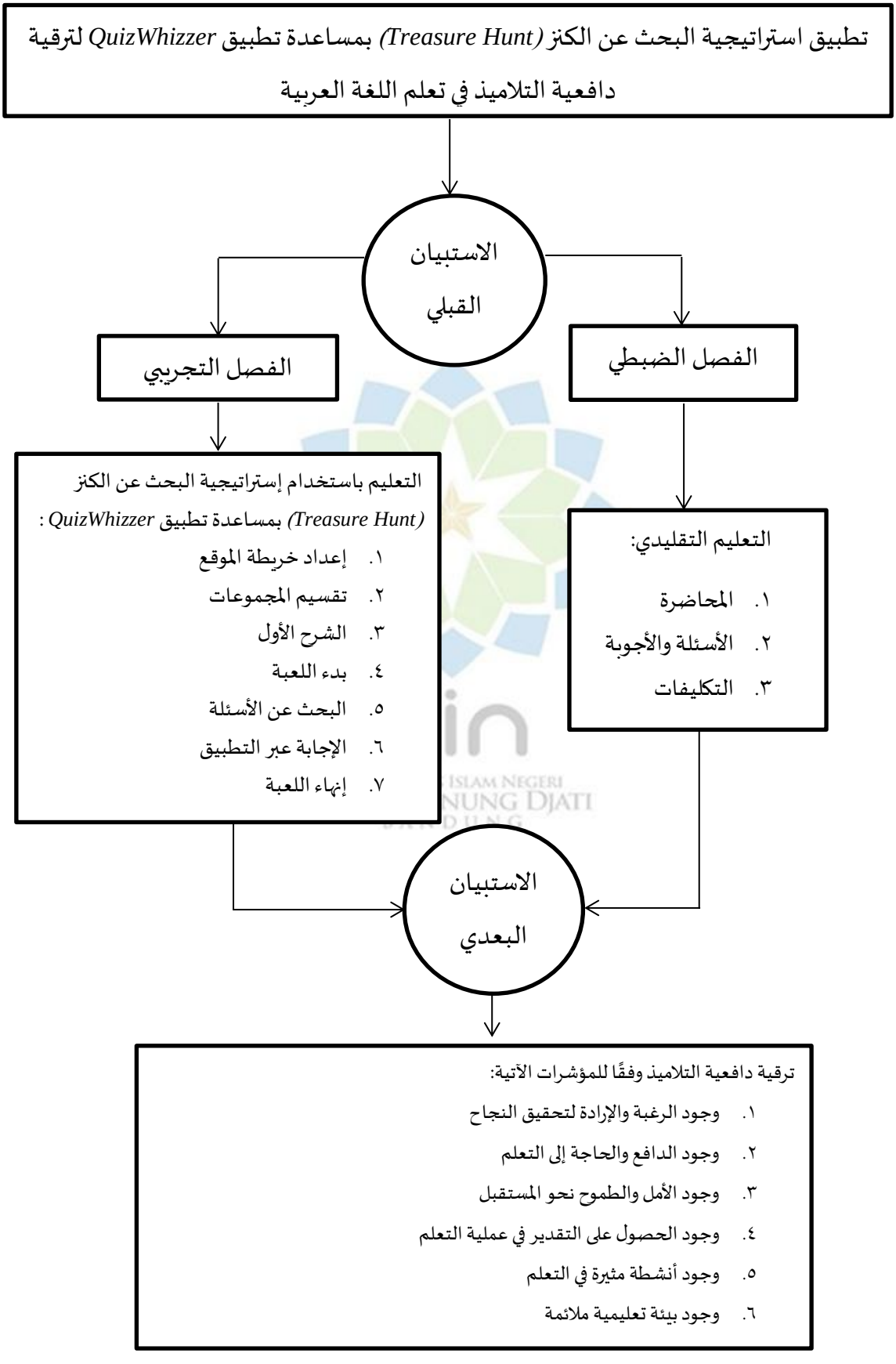
تُختتم اللعبة عندما يتم العثور على جميع المواقع والإجابة عن جميع الأسئلة. تُعلن المجموعة الأسرع فائزة. يقوم المعلم بجمع النتائج وتقديم التغذية الراجعة بشأن اللعبة وتعلم التلاميذ (سوكاندي، ٢٠٢٤).

بناءً على هذا العرض، يُعتقد أن استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* يمكن أن تعزز دافعية التلاميذ نحو

التعلم. لذلك تهدف هذه الدراسة إلى اختبار فعالية تطبيق استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"* لترقية دافعية التلاميذ في تعلم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة العاشرة في باندونج. أما الإطار الفكري لهذه الدراسة فيمكن تمثيله عبر المخطط التالي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

صورة ١,١ أساس التفكير



الفصل السادس : الفرضية

الفرضية هي إجابة مؤقتة على صياغة مشكلة البحث، حيث تم ذكر صياغة مشكلة البحث في شكل جملة استفهام. يقال إنه مؤقت لأن الإجابات المقدمة تستند فقط إلى النظريات ذات الصلة، ولم تستند بعد إلى الحقائق التجريبية التي تم الحصول عليها من خلال جمع البيانات (سوجيونو، ٢٠٠٧).

سيوجه هذا البحث إلى محاولة مقارنة تطبيق استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)*بمساعدة تطبيق *QuizWhizzer* على التلاميذ في قدرتهم على تعلّم اللغة العربية قبل وبعد استخدام هذه الاستراتيجية. "ت" بمستوى هام ٥٪ الاستنتاجات التالية يمكن استخلاصها:

١. إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أكبر من "ت" الجدوالية فالفرضية المقدمة مقبولة يعنى عدد أثر.
٢. إذا كانت قيمة "ت" الحسابية أصغر من "ت" الجدوالية فالفرضية المقدمة مردودة يعنى وجود أثر.

الفرضية في هذا البحث هي كما يلي:

١. الفرضية الصفرية (H_o): عدم ارتقاء دافعية التلاميذ لتعلم اللغة العربية بعد استخدام استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"*.
٢. الفرضية البديلة (H_1): وجود ارتقاء دافعية التلاميذ لتعلم اللغة العربية بعد استخدام استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* بمساعدة تطبيق *"QuizWhizzer"*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

الفصل السابع : البحوث السابقة المناسبة

أ. فتوى خيرمان (٢٠٢٣) في دراسته بعنوان "فعالية طريقة البحث عن الكنز في ترقية مهارة القراءة في تعلم اللغة العربية "تناولت هذه الدراسة استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)* التي أثبتت فعاليتها في ترقية مهارة القراءة باللغة العربية، حيث كان متوسط *N-Gain* هو ٠،٥٨ ضمن فئة "كافٍ". وتختلف هذه الدراسة عن البحث الحالي في أن تركيزها كان على مهارة القراءة، بينما يركز هذا البحث على دافعية تعلم اللغة العربية.

ب. فينا سافيتري (٢٠٢٤) في دراستها بعنوان "تجريب طريقة البحث عن الكنز في زيادة رغبة التعلم لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة مي سولام توفيق كاجين بيكالونجان "أظهرت هذه الدراسة أن استراتيجية البحث عن الكنز *(Treasure Hunt)*يمكنها تحسين رغبة الطلاب في تعلم مادة الرياضيات، حيث بلغ اختبار *t-test* (٢.٢٢٥>١.٦٧٥).وتختلف هذه الدراسة عن البحث الحالي في أن موضوعها يتعلق بتعليم الرياضيات، بينما يركز هذا البحث على تعليم اللغة العربية.

ج. أنجي رمضانلا (٢٠٢٣) في دراستها بعنوان "استخدام وسيلة *QuizWhizzer* في تعلم اللغة العربية لترقية مهارة الاستماع " أشارت نتائج الدراسة إلى أن تطبيق *QuizWhizzer* قد ساهم في ترقية مهارة الاستماع باللغة العربية، حيث بلغ *N-Gain*٠،٥٤ ضمن الفئة المتوسطة. وتختلف هذه الدراسة عن البحث الحالي في أن تركيزها كان على مهارة الاستماع، بينما يركز هذا البحث على دافعية التعلم.

د. سندي فهري وجايا (٢٢٤) في دراسته بعنوان "تأثير استخدام وسيلة *QuizWhizzer* على دافعية التعلم لدى الطلاب في مدرسة إندرالايا الشمالية

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

المتوسطة الحكومية الأولى". أثبتت هذه الدراسة أن لتطبيق *QuizWhizzer* تأثيراً كبيراً على دافعية التعلم، بناءً على اختبار *t-test* (القيمة الدالة ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥). وتختلف هذه الدراسة عن البحث الحالي في أنها اعتمدت على تطبيق *QuizWhizzer* فقط، بينما يركز البحث الحالي على دمج استراتيجية البحث عن الكنز مع تطبيق *QuizWhizzer*

هـ. حسن الدين رضا سكندي (٢٢٤) في دراسته بعنوان "التعلم بطريقة البحث عن الكنز المدعوم بتطبيق *QuizWhizzer* لترقية مهارة حل المشكلات الرياضية والقلق الذاتي لدى الطلاب ". أظهرت هذه الدراسة أن هناك ترقيةً في مهارات حل المشكلات الرياضية لدى الطلاب الذين تعلموا باستخدام استراتيجية *Treasure Hunt* المدعومة بتطبيق *QuizWhizzer*. وتختلف هذه الدراسة عن البحث الحالي في أن موضوعها يركز على ترقية مهارات حل المشكلات في الرياضيات، بينما يركز هذا البحث على تعزيز دافعية تعلم اللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG