الباب الأول

أ. خلفية البحث

من المعروف أن التعلم هو عملية التعليم التي يتم تنفيذه على النحو الأمثل بواسطة المعلم بحيث يقوم الطلاب بأنشطة التعلم بشكل جيد. وفقا للقانون رقم ٢٠ لعام ٢٠٠٣ بشأن نظام التعليم الوطني، فإن التعلم هو عملية تفاعل بين التلاميذ والمدرسين ومصادر التعلم في بيئة التعلم. ومن التعلم الذي يقوم بها المدرس تعلم اللغة العربية. ومن أهداف تعلم اللغة العربية استكشاف وتطوير قدرات التلاميذ في استخدام اللغة إما شفهيا أو مكتوبا وهو ما يسمى بالمهارة اللغوية.

يمكن رؤية المهارة اللغوية من خلال تحقيق جانبين. جوانب التحصيل المهاري والإنجاز اللغوي. وتكون هذه المهارة اللغوية أربع مهارات وهي مهارة الاستماع ومهارة الكلام ومهارة القراءة ومهارة الكتابة. تصنف مهارة الاستماع والقراءة إلى مهارة استقبالية وتصنف مهارة الكلام والكتابة إلى مهارة إنتاجية.

مهارة القراءة هي مهارة لغوية لها فوائد عظيمة لأن بها ستكتسب الشخص معرفة متنوعة. يرى أحمد فؤاد أفندي أن مهارة القراءة تحتوي على معنيين. أولا، أنها تتغير الرمز المكتوب إلى صوت. ثانيا، تحديد معنى الموقف برمزه الذي يرمز إليه بالرموز المكتوبة والصوتية. وهذا يعني أن التلاميذ ليسوا مطالبين بالقراءة فحسبه ولكن يجب أن يفهموا معنى القراءة (فهم المقروء).

فهم المقروء هو الهدف الأساسي لتعلم القراءة. وفي نفس الوقت، يرى عزيز فخر الرزي وأيرتا محي الدين، أن الفهم في تعلم القراءة يتضمن على القدرة: (أ) فهم المعاني البسيطة (ب) فهم المعنى على قصد المؤلف والغرض منه (ج) التقييم (المحتوى والنموذج) (د) سرعة القراءة المرنة، والتي يمكن تكييفها بسهولة مع الظروف. يقول أولين نوهى أن جوانب في فهم القراءة تشمل القدرة على فهم القراءات البسيطة، وفهم المعاني

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الضمنية في القراءة، وضبط علامات الترقيم أو التنغيم مع سرعة القراءة.

لكن من الآسيف الشديد أن في الواقع، كثير من المشكلات التي يواجهها تعلم اللغة العربية، خاصة في مادة القراءة والكتابة. كما وجدت الكاتبة هذه المشكلات في الصف الخامس بمدرسة الإبتدائية الزهراء، باندونج. بناء على الملاحظات، أن قدرة الطلاب على القراءة والكتابة في هذا الصف منخفضة. وهذه لأنه يكون الطلاب أقل اهتمام عند تعلم اللغة العربية وهم لايشتركون أيضا دورا نشطا في مشاركة التعلم. هذا يسبب بعدم استيعاب الطلاب على المفردات بحيث يجدون صعوبة في فهم المادة التي يتم قراءتها، ولا يفهم التلاميذ على قواعد اللغة العربية، ولا سيما القواعد الأساسية منها، بحيث يمكن أن تعرقل عملية تعلم اللغة العربية في المرحلة التالية، وأحدها في كتابة الإنشاء. بناء على نتائج الملاحظات، تحدث هذه المشكلات عموما بسبب عوامل مختلفة بما في ذلك: ١. يبدو نمط

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

العلاقات بين المدرس والتلاميذ في التعلم النحوي جامدا مثل العلاقة بين السيد وصاحب العمل. يقدم المدرس المادة فقط، ثم يطلب من التلاميذ أن يفهموا ويتم تكليفهم بمهمة تقديم أمثلة مماثلة. نادرا ما يعرف المدرسون القوة والضعف لدى التلاميذ في التعلم; ٢. لا يسير نشاط تعليم اللغة العربية باعتباره جوهر العملية التعليمية بشكل صحيح. المدرسون أكثر تركيزا على الكتب المدرسية; ٣. لا يزال استخدام وسائل التعلم ضئيلا للغاية. على الرغم من أن وسائل التعلم المثيرة للاهتمام يمكنها تشغيل التعلم لدعم أقصى قدر من نتائج التعلم.

وفقا لأرشاد أن وسائل الإعلام جزءا لا يتجزأ من عملية التعليم والتعلم من أجل تحقيق الأهداف التربوية. يمكن الوسائل التعلم أن تعزز عملية التعلم للطلاب. يجب أن يكون استخدام الوسائل جزءا من اهتمام المدرس في كل نشاط تعليمي. وفقا لما سبق بيانه، يحتاج المدرسون إلى تعلم كيفية

UIN
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

تحديد الوسائل من أجل تحقيق أهداف التعلم بشكل فعال في عملية التعلم.

لذلك، لتحسين قدرات التلاميذ في تعلم اللغة العربية وخاصة في فهم المقروء، بادرت الباحثة لإجراء بحث في التعلم باستخدام وسائل بطاقة أونو"UNO". الأونو هو نوع من نوع الوسائل المجذبة مع الألعاب اللغوية. يشمل تطبيقه جميع الطلاب، سواء التلاميذ الذين عادة ما يكونون سلبيين ونشطين. وبالتالي، تستخدم هذه اللعبة جيدا في الفصول غير المتجانسة ويعتقد أنها قادرة على مساعدة قدرات التلاميذ في فهم المقروء.

وفقا لقادر فإن الجمع بين الوسائل والألعاب يقدر كثيرا على تحفيز التلاميذ وجذبهم للمشاركة بنشاط في عملية التعلم. من خلال لعبة أونو، يمكن للتلاميذ التركيز على مطابقة البطاقات التي لديهم مع البطاقات الموجودة في اللعبة، بحيث لا يكون التعلم مملا ولا يلتصق بالمدرس. إنه مناسب لتطبيقه في تعلم اللغة العربية. من خلال استخدام وسائل تطبيق أونو،

UIN
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

يرجى أنها تستطيع أن تساعد في جودة عملية التعلم والتي بدورها يمكن أن تؤثر على جودة قدرات التلاميذ. بناء على خلفية البحث السابقة، فإن البحث الذي سيتم إجراؤه وارد في الموضوع "استخدام لعبة بطاقة أونو في تعليم اللغة العربية وأثره في قدرة التلاميذ على فهم المقروء". (دراسة شبه تجريبة على التلاميذ في المدرسة الزهراء الإبتدائية الإسلامية باندونج) أصبحت ضرورة.

ب. أسئلة البحث

بناء على خلفية البحث السابقة، فإن أسئلة البحث في هذه الدراسة على النحو التالي:

١. كيف قدرة التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة الزهراء الإبتدائية الإسلامية باندونج على فهم المقروء في تعلم اللغة العربية قبل استخدام وسائل لعبة أونو؟

٢. كيف قدرة التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة الزهراء الإبتدائية الإسلامية باندونج على فهم المقروء في تعلم اللغة العربية بعد استخدام وسائل لعبة أونو؟

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٣. كيف ارتقاء قدرة التلاميذ على فهم المقروء باستخدام وسائل لعبة أونو في تعلم اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس في المدرسة الزهراء الإبتدائية الإسلامية باندونج؟

ج. أهداف البحث

بناء على أسئلة البحث السابقة، فإن أهداف هذه الدراسة هي:

١. لتعريف قدرة التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة الإبتدائية الزهراء على فهم المقروء في تعلم اللغة العربية قبل استخدام وسائل لعبة أونو.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٢. لتعريف قدرة التلاميذ في الصف الخامس بمدرسة الزهراء الإبتدائية الإسلامية على فهم المقروء في تعلم اللغة العربية بعد استخدام وسائل لعبة أونو.

٣. لتعريف تأثير استخدام وسائل لعبة أونو على قدرة فهم المقروء في تعلم اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس في المدرسة الزهراء الإبتدائية الإسلامية باندونج.

د. أهمية البحث

يمكن أن يكون هذا البحث مفيدا نظريا وعمليا:

١. الاستخدامات النظرية:

من الناحية النظرية، يعتبر هذا البحث مفيدا لتطوير التعليم والتعلم، خاصة فيما يتعلق باستخدام لعبة أونو في تعلم اللغة العربية وتأثيرها على قدرة التلاميذ في فهم المقروء. .

٢. الاستخدامات العملي:

هذه الفائدة مفيدة على الأقل لمدرس اللغة العربية والتلاميذ ومؤسسة قيد الدراسة والباحثين المستقبليين.

(أ) للتلاميذ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

يمكن للتلاميذ أن يؤدي استخدام وسائل التعلم المناسبة والمتنوعة إلى التغلب على الموقف السلبي، وتشكيل بيئة تعليمية أكثر حيوية وتوليد حافز التعلم.

(ب) لمدرس اللغة العربية

يستطيع المدرسون تحسين عملية التعلم من خلال دراسة متعمقة للأحداث/ المشكلات التي تحدث في الفصل الدراسي، والمدرسون قادرون على التقييم والتفكير، وقدرة على تحسين التعلم الذي يديرونه.

(ج) للباحثين المستقبلين

يمكن أن يساهم في الفكر الإسلامي خاصة، في مجال اللغة العربية للتلاميذ عاما، وأن يضيف نظرة ثاقبة للمؤلف كمدرس محتمل حول تطبيق لعبة بطاقة أونو في تعليم اللغة العربية. يمكن استخدامها كمدخلات وكبديل لتحسين جودة تعليم اللغة العربية، وكذلك للتغلب على ملل التلاميذ في عملية التعليم والتعلم.

هـ. الأساسي التفكير

في هذه الحالة ، فإن الوسائل التي سيتم استخدامها هي لعبة بطاقة أونو. لعبة أونو هي لعبة شعبية وتنافسية. ألعاب الورق هي ألعاب يمكن لعبها من خلال إشراك العديد من الأشخاص وعادة ما تكون في ألعاب تبادل الأدوار. بالنسبة لهذا النوع من الألعاب، يتم استخدام مجموعة من البطاقات، والتي تتكون عموما من ٥٢ بطاقة، ولكن هناك أيضًا تلك التي تستخدم عددا مختلفا من البطاقات، على سبيل المثال، بطاقة أونو التي تحتوي على ١٠٨ بطاقة.

في تعلم اللغة العربية هناك عدة مواد يتم تدريسها، أحدها مادة القراءة. يقترح عزيز فخرروزي وإرثا محي الدين أن القراءة هي عملية يتم تنفيذها واستخدامها من قبل القراء لإيصال الرسالة من قبل المؤلف من خلال الكلمات / اللغة المكتوبة. العملية التي تتطلب أن ينظر إلى مجموعة من الكلمات

التي تشكل وحدة في لمحة، وأن يكون معنى الكلمات الفردية معروفا.

يمكن اعتبار القراءة أيضا كعملية لفهم ما هو مضمن في الصريح، ورؤية الأفكار الواردة في الكلمات المكتوبة. كما تحدد درجة العلاقة بين المعنى الذي يعبر عنه المؤلف وتفسير أو تفسير القارئ دقة القراءة.

وفقا للإمام العسوري وآخرون ذكر أن من بين كفاءات القراءة ما يلي:

١. يقرأ بطلاقة، وبعناية ودقة؛
٢. تحديد معنى المفردات في سياق جمل معينة;
٣. البحث عن الحقائق الصريحة في النص;
٤. البحث عن الحقائق الواردة في النص;
٥. البحث عن الفكرة الرئيسية في الفقرة;
٦. إيجاد أفكار داعمة في الفقرات.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٧. ربط الأفكار الواردة في القراءة.

٨. تلخيص الفكرة الرئيسية.

٩. التقاط رسالة القراءة بسرعة.

١٠. التعليق على القراءات ونقدها.

من الكفاءات الأساسية المختلفة المذكورة، يمكن ملاحظة أن فهم النص (فهم المقروء) هو الهدف الرئيسي لتعلم القراءة. في قاموس الإندونيسي الكبير، الفهم هو عملية أو طريقة أو فعل فهم. وفي نفس الوقت، فإن الفهم في تعلم القراءة وفقا لعزيز فخر الرازي وأيرتا محي الدين، يتضمن القدرة على: (أ) تضمين القدرة على فهم المعاني البسيطة (ب) فهم المعنى أو فهم معنى قصد المؤلف والغرض منه (ج) التقييم أو تقييم المحتوى (د) سرعة القراءة المرنة، والتي يمكن تكييفها بسهولة مع الظروف. يضيف أولي النحى أن جوانب فهم القراءة تشمل القدرة على فهم القراءات البسيطة، وفهم المعاني الضمنية في القراءة، وضبط علامات الترقيم أو التنغيم مع سرعة القراءة.

وفقا لننا سوجنا، في التصنيف الذي طوره بونيامين بلوم الفهم هو "القدرة على فهم مستوى أعلى من المعرفة" يمكن تقسيم هذا الفهم إلى ثلاث أقسام:

أ. فهم الترجمة انطلاقا من الترجمة بالمعنى الحقيقي.

ب. يربط الفهم التفسيري عدة أجزاء من أجل التمييز بين الأساسي وغير الضروري.

ج. الفهم الاستقرائي، لأنه من خلال الاستقراء، من المأمول أن يتمكن شخص ما من رؤية كل من الصريح والضمني، أو التنبؤ بشيء ما أو توسيع آفاقه.

بناء على فئة الفهم، يتم توجيه المجال المعرفي في جانب الفهم إلى التطبيق والتنفيذ. لهذا الفهم يحتل دورا مهما في المعرفة أو تنفيذها.

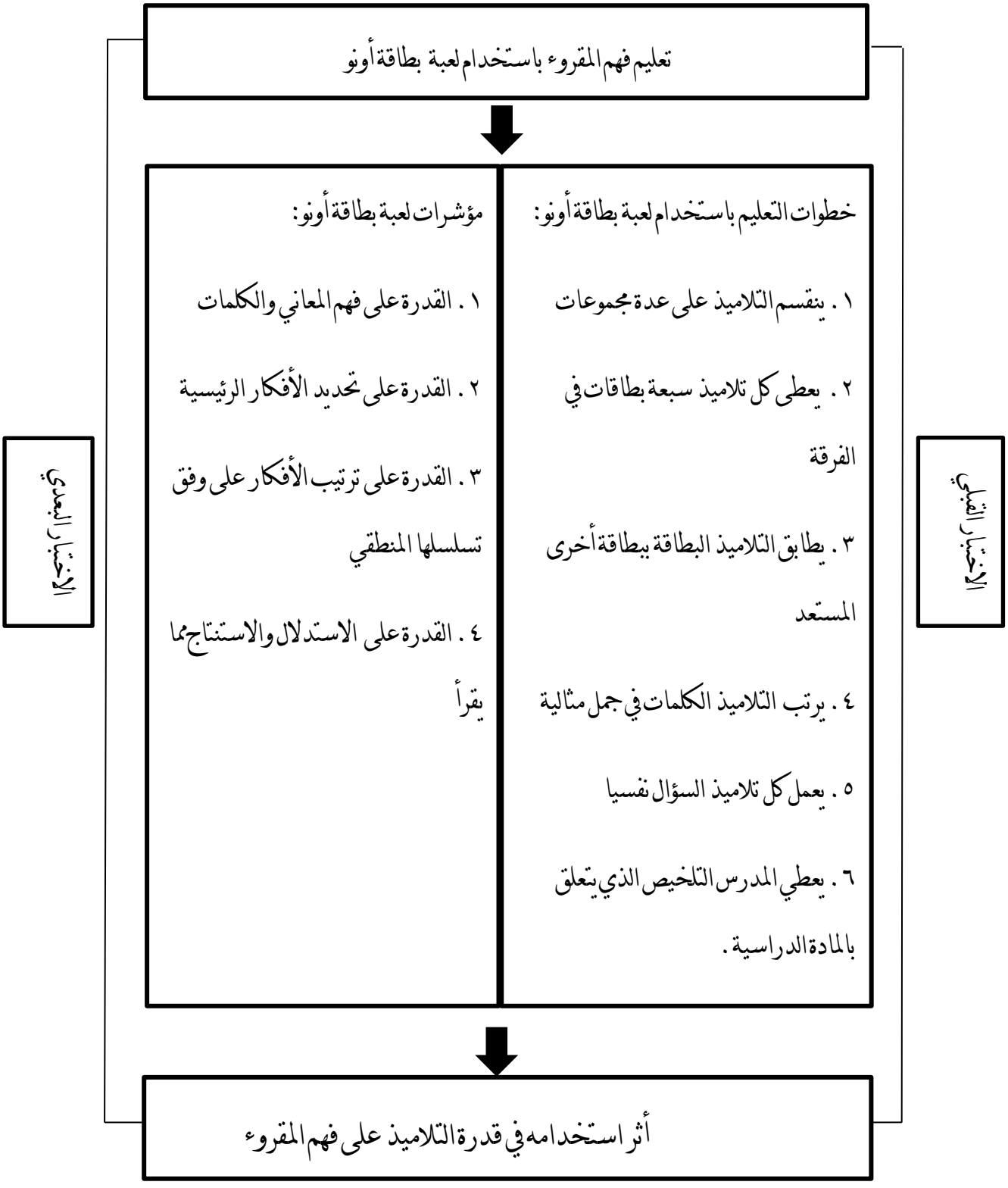
في هذه اللعبة، يتم تدريب اللاعبين على قدرتهم على تذكر كل كلمة أو فهم مقطع ما ومطابقته مع الموضوع المناسب. لذلك،

يطلب من التلاميذ أيضا تدريب ذاكرتهم وتركيزهم وتنبؤاتهم في تصريف الأفعال حتى يمكن وضعها في شكل مكتوب.

بناء على ذلك، فإن وسائل بطاقة أونو في تعلم القراءة تتطلب من التلاميذ التفكير والنشاط والإبداع ومساعدة قدرتهم على فهم نصوص اللغة. سيكونون أكثر حماسا للتعلم، لأن الموقف مثير للاهتمام. بناء على الشرح السابق، يمكن الاستنتاج أن بعض مزايا تعلم اللغة باستخدام أونو هي كما يلي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الصورة ١.١ الأساسي الفكري



و. فروض البحث

الفرضية هي افتراض أو تخمين شيء تم إنشاؤه لشرح هذا الشيء المطلوب غالبا قم بالفحص. إذا كانت الفرضية مشكلة إحصائية، تسمى هذه الفرضية فرضية إحصائية. وفقا لسوهارسيمي أريكونتو، فإن الفرضية هي إجابة مقتة لمشكلة بحيثة حتى يتم إثباتها من خلال البيانات التي تم جمعها. لذلك، فإن هذه الفرضية هي مجرد تخمين قبل إثبات الحقيقة من نتائج تحليل البيانات التي تم جمعها. بناء على البيان السابق ، يمكن استنتاج أن الفرضية هي حقيقة مؤقتة يمكن أخذها من الحقائق التي لا يزال أن يتعين إثباتها عن طريق الاختبار.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

وبالتالي فإن صياغة الفرضية التي يمكن اتخاذها هي كما يلي:

H_1: يوجد تأثير قدرة التلاميذ في الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الزهراء على فهم المقروء باستخدام وسيلة لعبة أونو.

H_0: لم يوجد تأثير قدرة التلاميذ في الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الزهراء على فهم المقروء باستخدام وسيلة لعبة أونو.

لاختبار الفرضية باستخدام مستوى دلالة ٥٪، لاختبار صحة الفرضية، يتم استخدام الصيغة: إذا كان *tcount> ttable*، فسيتم رفض الفرضية الصفرية (H_0)، مما يعني وجود التأثير. إذا كان *tcount <ttable*، فسيتم قبول الفرضية الصفرية (H_0)، مما يعني أنه لم يوجد التأثير.

ز. البحوث السابقة المناسبة

بناء على التتبع التي قامت به الباحثة لعدة البحوث السابقة، لم تجد الباحثة المماثلة للبحث التي ستقوم به. ومع ذلك، ترى الباحثة على أن هناك العديد من الدراسات التي تشبه البحث الذي سيتم إجراؤه. أما البحوث السابقة المناسبة بهذا البحث فعلى النحو التالي:

١. المقالة العلمية التي كتبتها موتيارا أنجلينا Mutiara Angelinaودودونغ حمد Dudung Hamdun بعنوان " وسائل تعليم التعبير المبنية على لعبة *Uno Stacko* لتلاميذ المدرسة الثانوية ابن القيم بوترا يوجياكارتا للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٧".

وأظهرت النتائج أن وسائل *Uno Stacko* المستخدمة تلقت استجابة إيجابية من التلاميذ، تميزت بزيادة في نتائج تعلم التلاميذ. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال ملء الاستبيان الذي قام به التلاميذ بعد أن تستخدم عملية التعلم وسيلة لعبة *Uno Staco Arabic*. حصل تقييم ١٨ طالبا على ٥٣٧ نقطة من أصل ٦٤٨ ، مع نسبة مثالية تبلغ ٨٣٪ أو تم تضمينهم في فئة جيدة جدًا. رد التلاميذ بإيجابية على لعبة الوسائل التعليمية *Uno Staco Arabic*. ومن ثم أن المواد المقدمة يمكن أن تجذب فضول التلاميذ ويمكن أن تنمي إبداع التلاميذ بحيث تصبح الفصول الدراسية فعالة وليست مملة.

٢. البحث الذي ألفته مرسّا تجلوفيا بعنوان "ترقية قدرة فهم المقروء النصي العربي بوسيلة نموذج التعلم S3QR (أسئلة الاستطلاع، القراءة، والتسجيل والاستعراض) على التلاميذ في المدرسة الثانوية".

بناء على نتائج هذه الدراسة، أظهر أن قيمة دروس اللغة العربية تم الحصول على مادة النص العربي في مرحل ما قبل الدورة ٣٨،٨% بمتوسطة قيمة ٤٩،٠٠، وفي الحلقة ١ ارتفعت بالحصول على ٤٤% بمتوسطة قيمة ٦٠،٠٥، وفي الدورة ٢ ارتفعت قدرة التلاميذ على فهم المقروء بالحصول على ٢٧،٨% في الحلقة الأولى. ومن هذه النتائج نعرف أن قيمة مخرجات تعلم التلاميذ في بمعايير جيدة جدا، أي يمكن إثباته من تعلم اللغة العربية مع تطبيقة نموذج التعلم S3QR يعتبر نجاحا.

٣. المقالة العلمية التي كتبتها أيوندا مفتاح الرحمة بعنوان "لعبة بطاقة URAB (أونو عرب) كوسيلة تعليم اللغة العربية في مهارة الكتابة للطلاب بمدرسة الثانوية الإسلامية.

وأظهرت النتائج أن هذه اللعبة مناسبة لاستخدام على الطلاب في مستوى الثانوية. لأن هذه اللعبة لعبة حديثة ومشهورة في معظم الشباب ووفقا بخصائص التلاميذ على مستوى الثانوية العامة أو ما يعادلها، أي متابعة الاتجاهات الحالية ونمو الدماغ جذري للغاية. وبهذا يكون التلاميذ يتعلمون بالفرح وكذلك كانت هذه اللعبة فعالية لاستخدام في تعليم اللغة العربية لمادة الكتابة.

حصلت نتائج تقييم تعليم التلاميذ على درجة ٨٤ مع وصف فعال. بينما حصل استبيان إجابة التلاميذ على وسيلة البطاقة ٦٣٢ نتيجة مع عرض تقديمي بنسبة ٩٤،١٥% يمكن تصنيفها على أنها ممكنة للغاية. لذلك فإن وسيلة لعبة بطاقة UNO قابلة للتطبيق ومثيرة للاهتمام للغاية. تقترح وسيلة لعبة بطاقة UNO في مواد تعليم العلوم لوظائف الأعضاء في المدرسة لإلهام المدرسين للابتكار دائما في استخدام وسيلة التعليم من أجل خلق جو تعليمي ممتع.

UIN
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٤. البحث العلمي الذي كتبه عبد الرحمن الصديق بعنوان "فعالية استخدام وسيلة بطاقة UNO على ترقية قدرة ترجمة جمل العربية البسيطة".

أظهرت نتائج الدراسة أنه وجد التلاميذ صعوبة في تعلم الترجمة العربية قبل استخدام وسائل بطاقة UNO، وتظهر هذه الصعوبة من نتيج قيمة المتوسطة من اختبار نصف السنة وهي ٥٣ للفصل الضابط و ٥٥ للفصل التجريبي. وأما درجة كفاية التام الأدنية هي ٧٠،٠٠. وبعد استخدام وسائل بطاقة UNO تم مساعدة التلاميذ في التعلم الترجم العربية. وتظهر هذا بارتفاع نتيجة قيمة المتوسطة من اختبار البعدي فصل الضابط حصل على نتيجة ٥٧، وأما للفصل التجريبي حصل على نتيجة ٨٢. وبالتالي فإن استخدام وسائل بطاقة UNO يؤثّر فعالية في ترقية نتيجة ترجمة اللغة العربية البسيطة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٥. م. أبرار " تعليم القراءة باستخدام لعبة بطاقة UNO في الصف العاشر العلوم الطبيعية بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية مالانج".

من هذا البحث يمكن الاستنتاج أن لعبة بطاقة UNO مفيد للتحسين قدرة التلاميذ على التعاون، وتوليد الشعور بالمتعة، والقضاء الملل، وتشجيع الإبداع. وفي أنشطة تعلم قراءة اللغة العربية هذا، استخدام وسيلة لعبةUNO يجعل التلاميذ أن يشعروا بالسعادة وعدم الملل أثناء الدراسة حتى يكون لديهم الحماس لتعلم قراءة النصوص العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

جدوال ١.١

البحوث السابقة المناسبة

رقم	الباحث وموضوع الباحث	نتائج البحث	الفروق

١	موتيارا أنجلينا ودودونغ حمدان " وسائل تعليم التعبير المبنية على لعبة *Uno Stacko* لتلاميذ المدرسة الثانوية ابن القيم بوترا يوجياكارتا للعام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٧".	بناء على نتائج هذه الدراسة، أظهر أن وسائل *Uno Stacko* المستخدمة تلقت استجابة إيجابية من التلاميذ، تميزت بزيادة في نتائج تعلم التلاميذ.	إن وسائل التعليم التي ستستخدم في هذه الرسالة هي وسيلة لعبة أونو على شكل بطاقات. والهدف من هذه الرسالة معرفة تأثيره على تعلم اللغة العربية في مادة فهم المقروء. وهذا البحث ستقوم في المدرسة التي لم تستتخدم هذه الوسائل من قبل في تعلم اللغة العربية.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٢	ليندا زماليا "ترقية قدرة فهم المقروء النصي العربي بوسيلة نموذج التعلم S3QR (أسئلة الاستطلاع، القراءة، والتسجيل والاستعراض) على التلاميذ في الصف العاشر بالمدرسة الثانوية باب السلام تكالر".	بناء على نتائج هذه الدراسة، أظهر أن قيمة دروس اللغة العربية تم الحصول على مادة النص العربي في مرحل ما قبل الدورة ٥٧.٥، الحلقة ١ حصل على ٧٥.٣، والدورة ٢ حصل على ٨٦. ومن هذه النتائج نعرف أن قيمة مخرجات تعلم التلاميذ في الصف	تسخدم الكاتبة وسيلة التعلم في شكل اللعبة البطاقتية وهذا البحث ليس من بحث جماعيا بل دراسة شبه تجريبة. تستخدم الباحثة اللعبة التي لم تستخدمها من قبل في ذلك الفصل.

		العاشر بمعايير جيدة جدا، أي يمكن إثباته من تعلم اللغة العربية مع تطبيقة نموذج التعلم S3QR يعتبر نجاحا.	
٣	أيوندا مفتاح الرحمة "لعبة بطاقة URAB (أونو عرب) كوسيلة تعليم اللغة العربية في مهارة الكتابة للطلاب بمدرسة	كانت هذه اللعبة مناسبة لاستخدام على الطلاب في مستوى الثانوية. لأن هذه اللعبة لعبة حديثة ومشهورة في معظم الشباب ووفقا	كان هذا البحث والبحث الذي ستكتبه الباحثة مستويان في استخدام بطاقة أونو. وأما الفرق بينهما يعني في غرض استخدامه كانت

	الثانوية الإسلامية.	بخصائص الطلاب على مستوى الثانوية العامة أو ما يعادلها، أي متابعة الاتجاهات الحالية ونمو الدماغ جذري للغاية. وبهذا يكون التلاميذ يتعلمون بالفرح وكذلك كانت هذه اللعبة فعالية لاستخدام في تعليم اللغة العربية لمادة الكتابة.	الباحثة ستستخدم هذه اللعبة في تعلم اللغة العربية لمادة فهم المقروء حتى يتمكن من رؤية تأثيره في تعلم فهم المقروء.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٤	عبد الرحمن الصديق "فعالية استخدام وسيلة بطاقة UNO على ترقية قدرة ترجمة جمل العربية البسيطة"	أظهرت نتائج الدراسة أنه وجد الطلاب صعوبة في تعلم الترجمة العربية قبل استخدام وسائل بطاقة UNO، وبعد استخدام وسائل بطاقة UNO تم مساعدة الطلاب في التعلم الترجم العربية. وبالتالي فإن تأثير استخدام وسائل بطاقة UNO زاد من قدر	أما ما يميز هذا البحث عن البحث السابق فهو الغرض من استخدام وسائل لتحديد أثرها في تعلم اللغة العربية على فهم المقروء.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

		الطلاب على الترجمة العربية.	
٥	م. أبرار " تعليم القراءة باستخدام لعبة بطاقة UNO في الصف العاشر العلوم الطبيعية بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية مالانج"	يمكن الاستنتاج أن لعبة بطاقة UNO مفيد للتحسين قدرة التلاميذ على التعاون، وتوليد الشعور بالمتعة، والقضاء الملل، وتشجيع الإبداع. وفي أنشطة تعلم قراءة اللغة العربية هذا، استخدام وسيلة لعبةUNO يجعل التلاميذ أن	وأما الفرق هذا البح بالبحث ستكتبه الباحثة يعني، أن غرض الكاتبة في استخدام هذه اللعبة لتعريف أثر استخدامها لترقية قدرة التلاميذ على فهم المقروء ليس لتعريف قدرة التلاميذ في القراءة فحسب.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

		يشعروا بالسعادة وعدم الملل أثناء الدراسة حتى يكون لديهم الحماس لتعلم قراءة النصوص العربية.	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG