

- ١ - الباحث : أحمد فوزي. ٢٠١٣ م^{١٤}
- الموضوع : Pengembangan Permainan Scrabble Berbahasa Arab Berbasis Swishmax Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab untuk MAN Malang ١.
- كلية : كلية التربية قسم التعليم اللغة العربية جامعة الحكومية
مالانج
- نتيجة : أراد الباحث أن يستعمل هذه البرنامج سويش ماكس
البحث (Swishmax) كوسيلة التعليمية في استعاب مفردات اللغة العربية فصل ١٠ بالمدرسة الثانوية الحكومية ١ مالانج. وهذا البحث بحث المنتج باستعمال هذا البرنامج, وهذا البحث القادم يقوم بتركيز تطوير لعبة Scrabble باللغة العربية وأما طريقة هذا البحث هي طريقة التطويرية *Research and Development*. ونتيجة هذا البحث أن منتج هذا البحث ممكن أن يستعمله في تقويم تدريس اللغة العربية خاصة في استعاب مفردات.
- تحليل : يفرق هذا البحث العلمي من نواحي, منها: من حيث
البحث المتغير، الباحث القديم يستعمل سويش ماكس (Swishmax) في استعاب مفردات والباحثة تستعمله لترقية مهارة القراءة. والباحث القديم يتركز على تطوير لعبة Scrabble وأما الباحثة تتركز على التدريبات اللغوية خاصة بمهارة القراءة. من حيث نوع البحث، أن الباحث

^{١٤} يترجم من:

<http://library.um.ac.id/free-contents/download/pub/pub.php/٥٠٦١٧.pdf> diakses pada ٢٨ April ٢٠١٦, ٠٩:٣٠.

