

مستخلص البحث

حكم مجيد عبدالله، ٢٠١٦م. تطوير اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام البرنامج "فلاش" في مدرسة سونان دراجات المتوسطة بلامونجان ، رسالة الماجستير، قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراسات العليا جامعة سونان امبيل الإسلامية الحكومية سورابايا.المشرف: (١) الدكتور جونيدي الماجستير،

الكلمات المفتاحية: تنمية مهارة القراءة، اللعبة ، فلاش

يهدف هذا البحث لتطوير اللعبة اللغوية لتنمية مهارة التلاميذ في القراءة باستخدام البرنامج فلاش و تجربتها لدي التلاميذ في الفصل الثامن مدرسة سونان دراجات المتوسطة بلامونجان و هذا البحث سيجيب الأسئلة : (١) كيف تطوير اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش (٢) كيف تطبيق اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش (٣) ما فعالية اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش.

و أما منهج البحث مستخدم فهو البحث و التطويري، و اتخذ الباحث خطوات البحث الذي قدمها بروغ و غال استخدم الباحث الاختبار القبلي والبعدى ونشر الإستبانة إلى مجموعة البحث لمعرفة فعالية اللعبة اللغوية من برنامج فلاش.

ونتائج هذا البحث هي: أولاً طور الباحث اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام برنامج فلاش بالإسم (Ayo Baca Arab) و ثانياً، تقديم خطوات تطبيق اللعبة للمدرس و لتلاميذ وثالثاً، اللعبة المطور حصل على مدح معظم الخبراء من نواحي الجودة التربوية، و الجودة البرمجية، و الجودة الصناعية الذين قامو بتحكيماها و تصحيحها. الرابع ، إن اللعبة اللغوية فعال لتنمية مهارة التلاميذ في القراءة حيث أن درجة معدل التلاميذ عند الاختبار القبلي (٥٧) و الاختبار البعدى (٧٥) . فإذا كانت النتيجة اختبار (ت) يدل أن H0 مردودة أو بمعنى الاختبار القبلي و الاختبار البعدى في مجموعة التجريبية غير متساو H1. و الاختبار البعدى في المجموعة الضابطة و الاختبار البعدى في مجموعة التجريبية غير متساو.

