ملخص

ويدي أستوتي، ٢٠٢٣. "تحسين فهم قراءة اللغة العربية بلعبة *K-W-L (Know Want To Know Learned)* لطلبة الصف السابع في *SMP Muhammadiyah Boarding School Palopo*". بحث شعبة تدريس اللغة العربية كلية التربية والعلوم التعليمية بالجامعة الاسلامية الحكومية فالوفو. المشرف الاول: مرضي تقويم ، والمشرف الثاني: مصطفى.

اهداف هذا البحث: (١) لمعرفة تطبيق لعبة *K-W-L (Know Want To Know Learned)* في تحسين فهم قراءة اللغة العربية لدي الطلبة الصف السابع في *SMP Muhammadiyah Boarding School Palopo*. (٢) لمعرفة إتقان لعبة *K-W-L (Know Want To Know Learned)* في تحسين فهم قراءة اللغة العربية لدي الطلبة الصف السابع في *SMP Muhammadiyah Boarding School Palopo*. يستخدم هذا البحث نوع البحث الاجراء بنموذج *Kemmis & Mc Taggar*. يتكون هذا البحث من دورتين ولكل دورة اربع مراحل وهي: ١) التخطيط، ٢) التنفيذ، ٣) الملاحظة، ٤) الإنعكاس. كل دورة تتكون من اجتماعين. اسلوب جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة، والاختبار، والتوثيق. نتائج البحث التي تم الحصول عليها: (١) تطبيق لعبة *K-W-L (Know Want To Know Learned)* في تحسين فهم القراءة لطلبة الصف السابع في *SMP Muhammadiyah Boarding School Palopo* يمكن تنفيذه بجيد. يتضح هذا من خلال نتائج مراقبة انشطة تعليم الطالب في اثناء التعليم. في الدورة الأولى تنال الدرجة ٣ بنسبة مئوية ٧٥٪ بالكفاءة ضعيف والدورة الثانية ترفع إلى ٤ بنسبة مئوية ٩٠٪ بالكفاءة جيد. ينظر هذه الزيادة من اجابات الطالب حيثما يتم تنفيذ كل مؤشرات البحث بجيد. (٢) تحسين فهم القراءة لطلبة الصف السابع في *SMP Muhammadiyah Boarding School Palopo* قبل وبعد لعبة *K-W-L (Know Want To Know Learned)* يزيد في كل الدورة. يتضح هذا من خلال النسبة مئوية لطلبة الائي تمكن تحقيق الحد الادنى من درجة معايير الاكتمال يعنى ٧٠. تنال الدرجة المتوسط في قبل الدورة ٥،٥٢ مع نسبة الاكتمال بلغت ٢٩٪ بالكفاءة ضعيف. وتنال الدرجة المتوسط في الدورة الأولى ٦٠،٧ مع نسبة الاكتمال ٤٤٪ الكفاءة مقبول. وتنال الدرجة المتوسط في الدورة الثانية ١،٨٦ مع نسبة الاكتمال بلغت ١٠٠٪ بالكفاءة ممتاز.

الكلمات المفتاحية: تحسين، لعبة *K-W-L (Know Want To Know Learned)*، فهم القراءة