

## التجريد

أما موضوع هذا البحث فهو "فعالية استخدام لعبة الغميضة لترقية مهارة الكلام بمدرسة "الحكمة" المتوسطة فوجانج سيمو جومبانج". وخلفية هذا الموضوع يصعبون الطلاب في تدريس الكلام. لذلك فاستخدمت الباحثة لعبة الغميضة لترقية كلام الطلبة. واهداف هذه البحث ليعرف كيف تطبيق لعبة الغميضة، وكيف كفاءة مهارة الكلام عند الطلبة وهل وجد في استخدام لعبة الغميضة لترقية مهارة الكلام.

تستخدم هذا البحث الطريقة الكمية ومجتمع البحث جميع الطلاب فصل الثاني. وأخذت الباحثة 30 طلاب من 60 طلاب. ولنيل البيانات استخدمت الباحثة طريقة الملاحظة و طريقة المقابلة و الوثائق والاستبيانات والاختبار. ونتيجة من الاستبيانات 66، 6 % وقعت هذه القيمة في 56% - 75% مقبولة. نظرا إلى نتيجة التحليل باختبار  $t$  تحصيل بقيمة  $t_t$  على درجة  $5 = 2, 00$  وعلى درجة  $1 = 2, 65$  وهذه تدل على  $(t_0)$  اصغر من  $(t_t)$ ، وهي  $2, 65 < 1, 51 > 2, 00$ . فالفرضية البديلة مردودة والفرضية الصفرية مقبولة. فلذلك ما وجد فعالية استخدام لعبة الغميضة لترقية مهارة الكلام بمدرسة الحكمة المتوسطة فوجانج سيمو جومبانج. لعل هذا البحث منفعة وبركاة في التربية.