الباب الخامس

خاتمة البحث

أ- نتائج البحث

بعد أن يبحث الباحثة على دراسة نظرية ودراسة ميدانية فنال الباحثة الخلاصة من هذا البحث تحت الموضوع فعالية تطبيق لعبة صندوق الكتابة(*writing case*) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

١. إنّ تطبيق لعبة صندوق الكتابة لطلاب الفصل السابع (هـ) جيّد جدّا. وهذا الأمر يظهر من نتائج الاستبيانات التي حصل عليها الطلاّب من الاستبيانات في اللوحات التالية كما يلي :

أنّ ٨٣,٦٧ % من الطلاّب يختارون الإجابة (أ) و يختارون الإجابة (ب) ١٤,٦٧ %. هم موافقون باستخدام هذه الطريقة ويرغبون فيها ويشعرون بسهلٍ في فهم درس اللغة العربية بتطبيق لعبة صندوق الكتابة. والباقي، يختارون الإجابة (ج) ١,٦٧ %.

٢. كثير من الطلاب لايستخدمون اللغة الجيدة في الكتابة. أكثرهم يستخدمون اللغة اليومية غير رسميا. الطلاب قبل أن يستخدم تطبيق نلعبة صندوق الكتابة(*writing case*) ليس جيدا, كتابتهم أكثر الخاطئ. ثم بعد أن يستخدمتطبيق لعبة صندوق الكتابة(*writing case*), حماسة الطلاب لكتابة اللغة العربية حسنا جيدا. أولا, الطلاب مملا و نوما و عندما يستخدم تطبيق لعبة صندوق الكتابة (*writing case*) لتدريس اللغة العربية, هم فريحا جدا.

٣. أن تأثير تطبيق لعبة صندوق الكتابة (*writing case*)لطلاب الفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

تأثير من لعبة صندوق الكتابة(*writing case*)هي مؤثر على الإنجازات الطلاب وخاصة في مهارة الكتابة. لذالك، يستطيع الطلاب للتفكير والتواصل مع الأصدقاءوالمعلمينوحتى مع أنفسهم.

والطريقة على وصول المعرفة عن تطبيقلعبة صندوق الكتابة(*writing case*), واستعملت الباحثة الرموز T-Tes وهي:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

إعطاء التفسير إلىdf= ٢٩، تحصل الباحثة قيمة t_t كما يلي:

- في درجة المغزى ٥% t_t =٢،٠٤
- في درجة المغزى ١% t_t = ٢،٧٦

ومن هنا يعرف أن t_o أكبر من t_tجدول رقم أما في ٥% أو في ١% ٢،٧٦<٨,٢١>٢،٠٤.

ذلك يدل على أن الفرضية الصفرية (Ho) مردودة والفرضية البدلية (Ha) مقبولة، بمعنى يوجد فرق بين نتيجة الفرقة التجريبية (x)تطبيق لعبة صندوق الكتابة(*writing case*)(y) بدون تطبيق لعبة صندوق الكتابة(*writing case*)لترقية مهارة الكتابة لطلابالفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

والتلخيص الذي نأخذه من هذا الباب أن هناك وجود العلاقة والتأثير بين فعالية تطبيق لعبة صندوق الكتابة(*writing case*)لترقية مهارة الكتابة لطلابالفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

فالفرضية البديلة (Ha) مقبولة فهذا البحث بمناسبة النظرية السلوكي teori behavioristik بنظرية واتسون. لأنه، قال واتسون أن التعلم كعملية تفاعلبينا لتحفيز و الإجابة، ولكنيجب مراعاة التحفيز الإجابة

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

فيمسألة(ملاحظتها) ويمكن قياسها. و هذا البحث النتيجة t_{hitung}أكبر من t_{tabel}حتى تدل على وجود متغير السلوك عن النتيجة. تعطي المعلم التحريز إلى الطلاب، والطلاب الإجابة و نتيجتهما يمكن حساب أو قياس.

ب– الاقتراحات

بعد عملية البحث عن علاقة فعالية تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)* لترقية مهارة الكتابة لطلابالفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان فتقدم الباحثة الاقتراحات كما يلي :

١. لمدير المدرسة

فينبغي عليه أن يرقي حماسة المعلمين في تنفيذعملية التعليم والتعلم خاصة في تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)*لترقية مهارة الكتابة لطلابالفصل السابع بمدرسة المتوسطة بيلينجوال ترفادو كريان.

٢. لمدرس اللغة العربية

لأن تطبيق لعبة صندوق الكتابة *(writing case)*له مؤثر قوي نحوى ترقية مهارة الكتابة، لذلك ينبغي على مدرس اللغة العربية أن تستخدم هذه لعبة حتى تساعد فهم التلاميذ الدرس، وتنشأ رغبة التلاميذ وحماستهم في درس اللغة العربية وخاصة لمهارة الكتابة.

٣. للتلاميذ

ينبغي عليهم أن يجهدوا وينشطوا في عملية تعلم اللغة العربية خاصة في تعليم مهارة الكتابة ويجعلون مادة اللغة العربية مادة محبوبة حتى تكون إرادتهم أن تكتبوا مسرورة ولاتستحيوا إلى زملائكم ليسأل عن قدرة مهارتها في اللغة العربية خاصة في الكتابة.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id