

الباب الخامس

أ. الخلاصة

بنسبة إلى هذا البحث العلمي عن فعالية تطبيق اللعبة التعليمية جدار الكلامي في ترقية مهارة القراءة لطلاب الفصل السابع بمدرسة منبع الحكم الثانوية تانجولانجين سيدوارجو التي قامت الباحثة بإجراء الدراسة النظرية إلى الدراسة الميدانية وتحليلها وتصدر به الخلاصة والاقتراحات.

أ. الخلاصة

١. كان تطبيق اللعبة التعليمية جدار الكلامي هي اللعبة التي تستخدم فيها الحاسوب و برنامجها يسمى "بوور بوينت". و خطوات استخدامها هي تنقسم المعلمة الطلاب إلى عدة المجموعات و شرحت ان تتكون مرحلتين، الأول يترجم الطلاب القصة و الثاني يطلب الطلاب عن كثير المفردات في القصة و يعطي المعلم القصة القصيرة في الجدار بوسيلة بوور بوينت بسرعة و يطلب المعلم المرحلة الأول من المجموعات أن يكتب ثم يحكي أو يترجم القصة باللغة الإندونيسية و الثاني أن يجمع المفردات التي كتبها الطلاب. ثم يعطي هدية للمجموعة التي تكتب القصة صحيحةً و يجمع المفردات أكثر. في هذه المدرسة تكون هذه اللعبة موافقة بأحوال الطلاب, بنظر إلى شعور الطلاب الذين لا يشعرون بالملل و الكسل.

٢. كانت النتيجة التلاميذ في الاختبار البعدي, بعد تطبيق اللعبة التعليمية جدار الكلامي أحسن من النتيجة في الاختبار القبلي. وهم ينالون النتيجة مناسبة المقياس أو فوق المقياس (٧٠). وتدلل هذه البيانات على أن اللعبة التعليمية جدار الكلامي تستطيع أن ترقى مهارة قراءة التلاميذ في الفصل السابع على الرغم قليل من الطلاب ما زال ينالون النتيجة تحت المقياس.

٣. إن تطبيق اللعبة التعليمية جدار الكلامي لطلاب الفصل السابع بمدرسة منبع الحكم الثانوية تانجولانجين سيدوارجو تستطيع أن ترقى مهارة القراءة, هذا بنظري إلى ارتفاع نتائج

