الباب الخامس

الاختتام

أ- الخلاصة

بعد أن تبحث الباحثة عن الدراسة النظرية و الميدانية لنيل البيانات عن فعالية استخدام لعبة "الغاز المفردات"(Puzzle kosakata) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الحكومية جونواعي كريان سيدوارجو، وكانت الخلاصة التى تجيب الأسئلة الموجودة فى قضايا البحث، هي:

١- إن استخدام لعبة "الغاز المفردات"(Puzzle kosakata) هو احد من محاولات الباحثة لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الحكومية جونواعي كريان سيدوارجو وهو اللعبة من العاب اللغة الأجنبية، فهي تساعد الطلاب حتى يشعرون بسرور ولايملل وبها توصل إلى اهداف تعليم اللغة العربية رآئت الباحثة أن هذه اللعبة مناسبة لحل المشكلات الموجودة فالمدرسة وسبب من اسباب ذلك أنها أي اللعبة مقدمة بالرموز العملية المألوفة فبها لايتصعب الطلاب لفهم ما علمه المعلم وكما حدثت فى التجربة أنهم يتفرحون عند تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة "الغاز المفردات" (Puzzle kosakata).

٢- يوجد فعالية استخدام اللعبة الغاز المفردات "(Puzzle kosakata) لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الحكومية جونواعي كريان سيدوارجو. وكان نتيجة التحليل بالإختبار (T_{test})التى تحصل بتأويل بيانات مخرجة الذى قد سبق بيانها (أنظر إلى الباب الرابع) فخلاصة كما يلى : اذا قيمة $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ تدل ان الفرضية الصفرية (Ho)مردودة و الفرضية البدلية (Ha) مقبولة . يعنى t_{tabel} = *2,0335* و t_{hitung} = 12,980

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

ب- الإقتراحات

١-فينبغى أن يرقي حماسة المعلمين فى تجديد عملية التعليم والتعلم أخصاها فى تعليم الكتابة لجميع الطلاب بمدرسة الثانوية الحكومية جونواعي كريان سيدوارجو

٢-ينبغى للمعلمين أن يختار المدخل والطرائق المناسبة بالأهداف التعليمية من عملية التعليم والتعلم.

٣-ينبغى للمعلمين أن يجعل عملية التعليم والتعلم اللغة العربية فى الفصل عملية فعالية حتى تصبح مهارة الكتابة جيدة وهم يشعرون فرحا ولاالملل والعبة فى تعلمها.

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