الفصل الخامس

الخاتمة

بعد أن يبحث الباحث البيانات في الفصل الرابع، تقدم الباحث الفصل الخامس. ويحتوى الفصل الخامس على نتائج البحث، التوصيات والإقتراحات المرتبطة بالبحث في هذا الموضوع.

أ. ملخص نتائج البحث

بعد تطوير اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام بر نامج فلاش، ويحكمها الخبراء، ويجربها التلاميذ، يستطيع الباحث أن يستخرج النتائج التالية:

١. تطوير اللعبة اللغوية كاللعبة الحاسوبية ، و اسم اللعبة هي ABA (Ayo Baca Arab يتكون هذه اللعبة من الشاشات بالموضوعين " المهنة " و " الهواية ". اللعبة تتكون من اللعبة ترتيب الكلمات، اكمال الجملة و السؤال صحيح أو خطأ مع الوقت.

١. تحصل هذا البحث عن خطوات التطبيق اللعبة للمدرس و التلاميذ ويتكون هذه خطوات تطبيق اللعبة للمدرس كما يلي :

الأنشطة

❖ ***المقدمة:***

- تسأل التلاميذ عن المهنة
- تطلب التلاميذ لتراعي المفردات في الجهاز

❖ ***الأنشطة الأساسي***

- تطلب التلاميذ لقراءة النص و تحليل المفردات الصعوبة فيه
- شرح المفردات الصعوبة في القراءة.

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

- تقسيم التلاميذ إلى المجموعات
- تطلب التلاميذ لترتيب الكلمات واحد فواحد في استخدام اللعبة.
- تطلب التلاميذ لإكمال الجملة واجابة السؤال في شاشة اللعبة.

❖ ***الخاتمة***

- يعطي القيمة الاعلى للمجموعة التي تنتهي اللعبة اولا.
- تسأل عن نص القراءة (السؤال المتعددة و المقالة عن تحديد الموضوع و تحليل الفكرة الرائيسية)

ويتكون هذا خطوات تطبيق اللعبة للتلاميذ كما يلي :

١) تحميل برنامج swf player من playstore.
٢) تثبيت ذالك البرنامج في الهواتف الذكية.
٣) نسخ ملف اللعبة من الحاسوب إلى الهواتف الذكية.
٤) ابحث ملف اللعبة في المجلد في برنامج swf player.
٥) اضغط مرتين ثم تلعب اللعبة من البداية الى النهاية.

تطبيقات الألعاب على الحاسوب.

١) اضغط ملف اللعبة مرتين ثم تلعب اللعبة يبدأ من شاشة الصفحة الرئيسية.
٢) اختار العقداة " لعبة و قراءة "
٣) تعلم المفردات و تزويجها بالمعنى المناسب
٤) ترتيب الكلمات الى الجملة من مستوى ١-١٠.
٥) اقراء نص القراءة ثم اكمال الجملة من مستوى ١١-١٣ .
٦) جواب السؤال صحيح أو خطأ.

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

٢.اعتمادا على نتائج الإستبانة الموجودة، أعطى الخبراء النتيجة لهذا الإنتاج اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة باستخدام فلاش حصلت إلى ٩٠.١١ %، حتى تدل تلك النتيجة بأن هذا البرنامج صالح للاستخدام في تعليم مهارة القراءة.

وبعد أن يقدم الباحث الإستبانة إلى التلاميذ والمدرس يتحقق الباحث بأن أكثر التلاميذ يحب هذا اللعبة، ويشجعهم في التعلم الذاتي عن مهارة القراءة، ويرقي رغبتهم في عملية تعلم مهارة القراءة. وحصلت النتيجة المئوية عن قبول التلاميذ لهذا البرنامج التعليمي إلى **٩٦.٦٢ %**. وهذا بمعنى أن آراء التلاميذ عن هذا البرنامج التعليمي جيد جدا. وحصلت النتيجة المئوية عن قبول المدرس لهذا البرنامج التعليمي إلى **٩٠ %**. وهذا بمعنى أن آراء المدرس عن هذا البرنامج التعليمي جيد جدا.

اعتمادا على نتائج الإختبار القبلي والبعدي في مجموعة التجريبة والضابطة، ثم يدخلها الباحث إلى الإختبار *t-test* باستخدام *SPSS Stastistic 18* ، فتخلصها على نتيجتين، وهما:

قد اتضع من الجدول independent sampel T test، درجة الأهمية من تلك البيانات فهي ٠٥٠٦ أو أكثر من ٠،٠٥ . فلذلك H0 مردود. الخلاصة منها بأن المجموعة الضابطة و المجموعة التجريبة غير متساو أو خلاف (H1).

ومعدال الاختبار القبلي هي ٥٧، ومعدال الاختبار البعدي هي ٧٥. وتدل تلك النتيجة على أن الاختبار البعدي أنجح من الاختبار القبلي.

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

اعتمادا على النتيجة قد فرق ظاهر بين نتيجة من المجموعة الضابطة و المجموعة التجريبية. أو بعبارة أخرى أن استخدام اللعبة فلاش فعالية في تنمية مهارة القراءة.

ب. التوصية والإقتراح

ومن نتائج البحث المذكورة، ركز الباحث على هذه التوصية، هي تطوير البرنامج الذي صممه الباحث لكل المهارات (كتابة، كلام و استماع)، وجعله أكثر جذابة للتلاميذ، وأسهل في استخدامه.

تأمل الباحث هذا البحث أساسا للبحوث المستقبلة لتطويره في المجال الأوسع، لإن هذا البحث محدود في تعليم مهارة القراءة فقط وفيه نواقص وتقصير. وعسى الله أن يجعل هذا البحث عملا يتقبله الله من الباحث ويستفيد منه المدرسون والآخرون. واقترح الباحث على الباحثين اللاحقين أن يتطوروا برنامج اللعبة الحاسوبية للمهارات اللغوية الأخرى والمستوايات التعليمية المتعددة.

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