

الباب الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

استنادًا إلى نتائج تحليل البيانات التي تم الحصول عليها، يمكن استخلاص الاستنتاجات التالية :

الخلاصة التي توصل إليها الباحث تتوافق مع أهداف مشكلة البحث التي تم صياغتها مسبقًا، وبناءً على نتائج تحليل البيانات، يمكن عرض النقاط التالية من خلال تحليل البيانات التي حصل عليها الباحث من طلاب مدرسة "المعهد العالي مفتاح القلوب".

١. استنادًا إلى تحليل بيانات نتائج اختبارات ما قبل (*pre-test*) في المدرسة الثانوية مفتاح القلوب، لوحظ وجود تحسن في نتائج تعلم الطالبات بعد تطبيق لعبة "تحدي الكلام". فقد كان متوسط درجة اختبار ما قبل التجربة في الصف التجريبي هو 46,19، بينما كان في الصف الضابط 48,19 وتُظهر هذه القيم انخفاضًا قبل استخدام اللعبة، مما يدل على أن فهم الطلاب للمادة كان لا يزال ضعيفًا. ويُعد هذا أمرًا طبيعيًا؛ لأن الطلاب لم يتلقوا أي معالجة أو تدريب قبل ذلك.

٢. استغرقت عملية التعلم باستخدام لعبة "تحدي الكلام" (بطاقات تحدث أو تجرؤ) في الفصل التجريبي مرتين من التطبيق. وقد أضفت هذه الطريقة نشوة وحماسًا للطلاب، وزادت جرأتهم للتحدث باللغة العربية. وقد ساعد ذلك في تحسين نتائجهم في مدرسة "مدرسة مفتاح القلوب" الثانوية، حيث كان متوسط درجة الاختبار اللاحق (*post-test*) للفصل التجريبي 67.62، بينما بلغ متوسط الفصل الضابط 50.48.

٣. تعلم اللغة العربية من خلال لعبة "تحدي بالكلام" فعال في تحسين مهارة الكلام (المهارة الشفوية) لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة معهد مفتاح القلوب الثانوية - موجوكرتو . وقد ثبت ذلك من خلال اختبار (*t*) باستخدام درجات الاختبار القبلي والبعدي في الصف التجريبي والصف الضابط (حيث تم الحصول على الفرضية التالية القيمة المحسوبة $t = 5.575890323$ والقيمة الجدولية (*t*) 1.683851013، ومن ثم يتضح من نتيجة اختبار (*t*) أن $t_{hitung} > t_{table}$ ، أي $5.575890323 > 1.683851013$ ، مما يدل على

أن تعلم "تحدي بالكلام" له تأثير في تحسين مهارة الكلام لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة المذكورة.

وبالنظر إلى نتيجة اختبار N-Gain، فإن متوسط درجة الصف التجريبي هو 69.71428571، بينما متوسط درجة الصف الضابط هو 50، ويقع ضمن فئة "فعال إلى حد ما". وبالتالي، يُرفض الفرض الصفري (H_0) ويتم قبول الفرض البديل (H_1).

ب. التوصيات

فيما يلي بعض التوصيات التي يقدمها الباحث إلى الأطراف المعنية بنتائج هذه الدراسة

١. للباحث نفسه

يُتوقع من الباحث أن يكون أكثر إبداعاً وابتكاراً في تصميم بطاقات "كلام" أو يجرى "باستخدام ألوان

زاهية وجذابة

٢. للمعلم

يُنصح المعلم بأن يُحسن إدارة الوقت أثناء عملية التعلم، وذلك لكي يتمكن جميع الطلاب من المشاركة

الفعالة في الصف

٣. للباحثين القادمين

يُفضل أن يستخدم الباحثون القادمون فترة ملاحظة أطول بهدف الحصول على نتائج أفضل وأكثر دقة

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM