

الباب الخامس

الخاتمة

أ. نتائج البحث

تم الحصول على نتائج هذا البحث والمناقشة بخصوص فعالية لعبة اللغة *Magic Box* على نتائج تعلم مهارة القراءة لدى الطلاب، ويمكن الاستنتاج أن وسائط التعلم باستخدام *Magic Box* فعالة جدا في نتائج التعلم لمهارة القراءة لدى طلاب الفصل العاشر. يمكن ملاحظة ذلك من حساب اختبار T للعينة المستقلة التي تم الحصول عليها ٠،٠٠ وهو أقل من ٠،٠٥. لذلك يمكن القول إن H_a مقبول ورفض H_0 . ويمكن أن نرى في اختبار N -Gain نتائج لفئة التجريبية بعد الحصول على علاج ٧٥،٧١ في فئة الكافية. بينما تم تضمين لفئة الضابط ٤٧،٩٣ في فئة أقل فعالة. يمكن الاستنتاج أن فعالية الفصل التجريبي بعد إعطائهم لعبة اللغة *Magic Box* زادت، بينما في فئة الضابط لم تكن فعالة.

كما توجد فروق في نتائج التعلم بين الفئة التجريبية والفئة الضابطة. بشكل عام يمكن ملاحظته من متوسط الاختبار القبلي للفئة التجريبية ٥٥،٢١ ومتوسط درجات الفئة التجريبية بعد الاختبار ٨٩،٧٦، بينما متوسط الاختبار القبلي للفئة الضابطة ٣٨،٢٦ ومتوسط الاختبار البعدي للفئة الضابطة ٦٨،٦٩. الزيادة من نتائج الإختبار البعدي تصويرا أو معيارا على أن استخدام وسائل *Magic Box* يمكن أن تكون محلول من المشكلات التي يواجهها الطلاب. بحيث يمكن استنتاج أن وسائط لعبة

Magic Box تستخدم بشكل فعال لتحسين نتائج التعلم لمهارة القراءة للطلاب في الصف العاشر المدرسة الثانوية نور السلام الإسلامي بقدس.

ب. إقتراحات البحث

١. بالنسبة للطلاب، يجب أن يكون حماس كبير في المشاركة في التعلموا ستكشف المعلومات المادية دائما، خاصة في تعليم اللغة العربية التي تم تقديمها في المنزل أو في البيئة خارج المدرسة حتى يتعاد الطلاب عليها ولا ينسون بسهولة.
٢. بالنسبة للمعلمين اللغة العربية أن يكونوا قادرين على تعظيم استخدام نماذج التعلم والوسائط القادرة على دعم توصيل المواد التي سيتم تدريسها. يمكن أن يساعد ذلك في زيادة فهم الطلاب للمواد المقدمة بحيث يكون لها تأثير على نتائج التعلم الخاصة بهم. إحدى وسائط التعلم التي يمكن تطبيقها هي وسائط ألعاب *Magic Box*. حيث سيشعر الطلاب بمزيد من الاهتمام نظرا لوجود المزيد من التركيز على التعاون، كما أن وسائط الصندوق السحري تثير فضول الطلاب.
٣. بالنسبة للباحثين المستقبليين، من المأمول أن يتمكنوا من تطوير وسائط الصندوق السحري في مواضيع أخرى من خلال إشراك متغيرات أخرى.