REPOSITORI IAIN KUDUS

الباب الخامس

الخاتمة

أ. نتائج البحث

وبناء على نتائج البحث التي ناقشها الباحثة "تأثير طريقة اللعبة التعليمية (*Strip story*) على مهارة الكتابة لطلاب الصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية النور دارين جفارا للسنة الدراسية ٢٠٢٣/٢٠٢٤" ثم الباحثة تمكن استخلاص الاستنتاجات التالية:

١. إن قدرة الطلاب على كتابة المهارات دون استخدام طريقة اللعبة التعليمية (*strip story*) في الفصل الضابط والتجريبي منخفضة، ويتجلى ذلك من خلال نتائج الاختبار القبلي بمتوسط ٦٣.٤، حد أدنى ٤٠، حد أقصى ٩٢. وفي الوقت نفسه، فإن النتائج في تجربة الفصل هي متوسط ٦٩، متوسط، الحد الأدنى ٤٦، الحد الأقصى ٩٠.

٢. قدرة الطلاب على مهارة الكتابة باستخدام طريقة اللعبة التعليمية (*trip storyS*) في الفصل الضابط منخفضة والفصل التجريبي مرتفعة، ويتجلى ذلك من خلال نتائج الاختبار القبلي للفئة الضابطة بمتوسط ٧٧.٥، متوسط الحد الأدنى ٥١، الحد الأقصى ٩٨. وفي الوقت نفسه، كانت النتائج في الفصل التجريبي متوسط ٨٤.٧، الحد الأدنى ٧٥، الحد الأقصى ٩٨.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

٣. يوجد تأثير معنوي للمعالجة في قدرات الطلاب في مهارة الكتابة باللغة العربية باستخدام طريقة اللعبة التعليمية (*strip story*). تم إثبات ذلك من خلال حسابات الانحدار البسيطة باستخدام تحليل SPSS 26. طلاب في الفصل "أ" قبل استخدام الطريقة حصلوا على درجة إتمام جيدة جدًا بنسبة ٠%، و٣ على درجة إتمام جيدة بنسبة ١٠%، و١١ طالبًا على درجة إتمام عادلة ٣٦.٦%، و١٦ طالباً على قيمة الاكتمال أقل من ٥٣.٤%. وبعد استخدام الطريقة هناك ٥ طلاب حصلوا على درجة إتمام جيدة جدًا بنسبة ١٦.٧%، و١٨ طلابا على درجة إتمام جيدة بنسبة ٦٠%، و٧ طلابا على درجة إتمام جيدة جدًا درجة ٢٣.٣%، و٠ طالب على درجة اكتمال أقل من ٠%. والذي ينص على أن تأثير المتغير المستقل (*Strip story*) على المتغير التابع (مهارة الكتابة) بنسبة ٤٢%. النتائج التي تم الحصول عليها من هذه الحسابات هي أن قيمة t_{hitung} (٦.٤٨٥) أكبر من t_{tabel} (٤٠٨،٢)، مما يعني مرفوض Ho ومقبول Ha.

ب. اقتراحات البحث

واستناداً إلى نتائج البحث التي تم الحصول عليها من البيانات الميدانية، فقد سار هذا البحث بشكل جيد. ولكن ليس من الخطأ أن ترغب الباحثة في طرح عدة اقتراحات نأمل أن تكون مفيدة

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

لتقدم التعليم بشكل عام. أما المقترحات التي طرحها الباحثة فهي كما يلي:

١. للمدرسة

من المتوقع أن تكون المدرسة المتوسطة الإسلامية، وخاصة مدير المدرسة المتوسطة الإسلامية، قادرة على تعزيز تعاون المعلمين في أنشطة التعلم من خلال تطبيق أي أساليب تعليمية مستخدمة في المدرسة المتوسطة الإسلامية بحيث يمكن التغلب على المشكلات التي يواجهها المعلمون في الفصل الدراسي معًا.

٢. للمعلمين

يمكن للمعلمين تطبيق طريق اللعبة التعليمية (*Strip story*) في عملية التعلم وخاصة لمعلم اللغة العربية. وفي الوقت نفسه، يمكن للمعلمين الآخرين أيضًا محاولة تطبيق هذه الطريقة في دروس أخرى، حتى تتنوع أساليب التعلم التي يطبقها المعلمون ولا يشعر الطلاب بالملل. ويمكن للطلاب المشاركة بنشاط في أنشطة التدريس والتعلم.

٣. للطلاب

ومن المؤمل أن يتعلم الطلاب استخدام طريق اللعبة التعليمية (*Strip story*) بجدية، لما لها من فوائد عديدة في المستقبل. على سبيل المثال: زيادة نشاط الطلاب، وتدريب

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

الطلاب على أن يكونوا أكثر تركيزًا، وأن يكون لديهم منظور أوسع في حل المشكلات معًا.

٤. للباحث المستقبل

ومن المتوقع أن يواصل الباحثة الآخرون تطوير هذا البحث العملي في الفصول الدراسية سواء في دروس اللغة العربية أو دروس أخرى لتحسين جودة التعليم.

REPOSITORI IAIN KUDUS