الباب السادس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بناء على نتائج البحث حول فاعلية لعبة نوروكيزو على القدرة على حفظ طلبة الصف السابع في اللغة العربية في في المدرسة المتواسطة الحكومية الثاني عانجوك يمكن استنتاج ما يلي:

١) عملية تطبيق لعبة "Nurokizu" على قدرة حفظ مفردات اللغة العربية لطلاب الصف السابع في مدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الثاني عانجوك

تم تنفيذ التعلم باستخدام طريقة لعبة nurokizu من ٢ مرات العلاج في هذه الدراسة في الصف السابع في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الثاني عانجوك للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ بمادة البيت على المفردات ، والتي ركزت فقط على فصلين ، وهما فئة التحكم باستخدام طريقة المحاضرة والفئة التجريبية باستخدام طريقة لعبة .nurokizu كلا الفصلين لهما نفس الخصائص حيث يحصل الطلاب على مادة البيت على المفردات بنفس المنهج ، ويتم تدريسها من قبل نفس المعلم.

يبدأ التعلم في الاجتماع الأول في الفصل التجريبي بنشاط أولي مليء بالمقدمات للطلاب ويستمر من خلال إخبار التعليمات للعمل على أسئلة ما قبل الاختبار، ثم في النشاط الأساسي يتم إعطاء الطلاب اختبارا مسبقا لقياس القدرة الأولية للطالب. في النشاط النهائي، يقوم المعلم بتعيين المهام وإبلاغ مادة الاجتماع التالي حتى يتعلم الطلاب مادة المفردات حول البيت.

في الاجتماع الثاني والثالث، بدأ التعلم بنشاط أولي في شكل توفير دافع التعلم للطلاب للتحقق من حضور الطلاب. في النشاط الأساسي ، قام المعلم بتسليم وشرح مادة البيت أولا ثم شكل مجموعة دراسة طلابية مقسمة إلى ١٤ مجموعة، كل مجموعة منها بها ٢-٣ أطفال. ثم طلب المعلم من الطلاب التجمع وفقا لمجموعاتهم. بعد تقسيم المجموعات، يقوم المعلم بتقسيم مفردات واحدة ومعناها المحفوظ لكل مجموعة بمفردات مختلفة. يمنح المعلم الطلاب ٥ دقائق لقراءة وتذكر المفردات التي تم تحديدها. يبدأ المعلم اللعبة بقول "Nurokizu"، ثم يجيب الطلاب "Nurokizu Nabda'u" وهم يربتون على أفخاذهم

ويصفقون بأيديهم ويعضون أصابعهم اليمنى واليسرى بعد إجابة الطلاب، قام المعلم بتعيين مجموعات عشوائيا بقول مفردات محددة مسبقا في كل مجموعة. يجب أن تذكر كل مجموعة كلمة مفردات واحدة ومعناها من المجموعة الأخرى. وبالنسبة للمجموعة المعينة، يجب على المجموعة إعادة تسمية المجموعة الأخرى من خلال قول مفردات المجموعة مصحوبة بحركات التربيت على الفخذ والتصفيق باليدين وعض الإصبع الأيمن وعض الإصبع الأيس. يتم النقر بالإصبع الأيمن عندما يتحدث الطالب المفردات العربية، ويتم النقر بالإصبع الأيسر عندما يتحدث الطالب بمعنى المفردات. ثم يجب على كل مجموعة تسمية إحدى كلمات المفردات مع معناها من الخصم أو المجموعة الأخرى. وبالنسبة للمجموعة التي ذكرت المفردات المذكورة سابقا، فقد كان الخاسر وحصل على العقوبة التي حددها المعلم. في النشاط الأخير قبل حل المجموعة، طرح المعلم أسئلة تتعلق بالمفردات المحفوظة. في الأساس، تكون عملية التعلم في الاجتماعين الثاني والثالث هي نفسها تقريبا، أي من خلال منح الطلاب الوقت لتذكر المفردات التي تم تعلمها من قبل والتي سيتم تعلمها أولا، وبعد ذلك يطبق المعلم طريقة لعبة nurokizu في التعلم الصفي.

المرحلة الأخيرة في عملية البحث في الفصل التجريبي هي إجراء اختبار بعدي. بدءا من النشاط الأولي المليء بالتعليمات الإخبارية للعمل على أسئلة ما بعد الاختبار، ثم في النشاط الأساسي، يتم إعطاء الطلاب اختبارا بعديا لقياس قدرات الطلاب النهائية لمعرفة قدرة الطلاب على حفظ المفردات بعد تطبيق عملية التعلم باستخدام طريقة لعبة nurokizu مقارنة بالتعلم باستخدام طريقة المحاضرة.

أثناء وجوده في الفصل الضابط ، وبالتحديد في الاجتماع الأول في الفصل الضابط ، بدأ بنشاط أولي مليء بالمقدمات للطلاب واستمر بإخبار التعليمات للعمل على أسئلة ما قبل الاختبا، ثم في النشاط الأساسي، تم إعطاء الطلاب اختبارا مسبقا لقياس القدرة الأولية للطالب. في النشاط النهائي، يتم إعطاء الطلاب شرحا بسيطا حول مادة المفردات حول البيت. في النشاط النهائي، يناقش المعلم المادة التي ستتم مناقشتها في الاجتماع التالي ويعين المهام للطلاب. بعد ذلك ينهي المعلم الاجتماع بقراءة الصلوات والتحية.

في الاجتماع الثاني والثالث، بدأ التعلم بأنشطة أولية في شكل توفير دافع التعلم للطلاب

والتحقق من حضور الطلاب. ثم راجع المواد السابقة. واصل الباحث نشاطه الأساسي وشرح وناقش مادة المفردات عن البيت. وتابع الباحث بشرح ٨ إلى ١٥ كلمة مفردة بالكتابة على السبورة، ثم قرأ الباحث المفردات أولا ثم طلب من الطلاب تقليد المفردات التي قرأها الباحث. علاوة على ذلك ، يطلب من الطلاب حفظ المفردات التي تم تعلمها معا وبالنسبة للطلاب الذين حفظوا المفردات ، يتم تطويرها وإيداعها في الباحث. في النشاط الأخير ، تم عقد أسئلة تتعلق بالمفردات التي تم تعلمها وحفظها معا واستخلصت استنتاجات حول التعلم وأعطت واجبات منزلية للطلاب في شكل حفظ المفردات التي حددها الباحثون لمعرفة إلى أي مدى تمكن الطلاب من الحفظ بشكل مستقل. استمر الاجتماع التالي مع تنفيذ التعلم الذي بدأ بفتح الدروس من قبل المعلم من خلال توفير الإدراك والتحفيز، وكذلك تحقيق أهداف التعلم. اجمع الواجبات وناقش الصعوبات التي يواجهها الطلاب معا. علاوة على ذلك، في عملية التعلم باستخدام طريقة المحاضرة في الفصل، يمنح المعلم الوقت للطلاب لتعلم المواد التي سيتم تقديمها. بعد ذلك، يشرح المعلم مادة المفردات حول البيت التي تعلمها الطلاب. بعد ذلك، يكون النشاط التالي هو نفسه تقريبا مثل الاجتماع الثاني، أي من خلال منح الطلاب الوقت لتذكر المفردات التي تم تعلمها من قبل وسيتم تعلمها. بعد ذلك ينهي المعلم الاجتماع بقراءة الصلوات والتحية.

المرحلة الأخيرة في عملية البحث هي عقد اختبار بعدي لتحديد قدرة الطلاب على حفظ المفردات بعد عملية التعلم باستخدام طريقة المحاضرة مقارنة بالتعلم باستخدام طريقة لعبة نركز.

٢) فعالية تطبيق لعبة "Nurokizu" على قدرة حفظ مفردات اللغة العربية لطلاب الصف السابع في مدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الثاني عانجوك

بناء على نتائج ملاحظات أنشطة التعلم في فئة التحكم (VII-1) والفئة التجريبية (VII-2) التي أجريت خلال اجتماعين في مادة البيت حول المفردات ، توجد فروق بين فئة التحكم والفئة التجريبية. من المرجح أن يكون الفصل الضابط سلبيا وأقل حماسا أثناء عملية التعلم بينما يكون طلاب الفصل التجريبي أكثر نشاطا وحماسا أثناء عملية التعلم. يوضح هذا الاختلاف أن الفئة التجريبية أفضل من فئة التحكم لأنها ناتجة عن استخدام الأساليب المستخدمة في عملية التعلم. استخدام أسلوب المحاضرة في

عملية تعلم المعلمين أكثر نشاطا من الطلاب ، لذلك يصبح الطلاب بسهولة بالملل والسلبي والكسل لحفظ المفردات العربية. هذا يجعل نتائج التعلم التي يحققها الطلاب أقل من المستوى الأمثل. باستخدام طريقة لعبة nurokizu ، يمكن تدريب الطلاب على أن يكونوا نشطين ومتحمسين في حفظ المفردات العربية مادة البيت.

قبل إعطاء العلاج ، تم إعطاء كل من العينات من كل من فئات التحكم والفئات التجريبية اختبارا مسبقا أولا لتحديد القدرات الأولية لكل فئة. بناء على نتائج الاختبار القبلي ، كان متوسط الفصل الضابط ٣١.٢٥٪ من الطلاب الذين أكملوا و ٦٨.٧٥٪ الذين لم يكملوا ، في حين كان الفصل التجريبي ٢٥.٧٩٪ مكتملا و ٧٤.١٨٪ لم يكتملوا. في هذه الحالة ، لا يوجد فرق كبير في القدرة الأولية بين فئة التحكم والفئة التجريبية ، وبعبارة أخرى ، فإن فئة التحكم والفئة التجريبية لهما نفس القدرة الأولية نسبيا.

في تنفيذ البحث باستخدام طريقة لعبة nurokizu ، كان هناك زيادة في التفاعل بين المعلمين والطلاب ، حيث أصبح هؤلاء الطلاب أكثر سعادة وحماسا في عملية التعلم ، وأصبحت ظروف الفصل أكثر حيوية لأن العديد من الطلاب كانوا يجيبون بنشاط على أسئلة المعلم أو يسألون المعلم عن المواد التي لم يتم فهمها وحفظها.

بالإضافة إلى وجود الخير في استخدام طريقة لعبة nurokizu ، وجد الباحثة أيضا نقاط ضعف. من بينها إذا لم تكن معتادا على استخدام طريقة لعبة nurokizu هذه ، فسيجد المعلم صعوبة في تكييف جو الفصل الدراسي بحيث يصبح الفصل مزدحما أو غير موات. بالإضافة إلى ذلك ، يؤدي تخصيص الوقت غير الكافي إلى عدم اكتمال المواد التي يجب استهدافها للاستكمال.

واستنادا إلى نتائج البحوث التي أجريت تبين وجود فروق في مخرجات التعلم لدى الطلبة الذين يستخدمون طريقة لعبة نوروكيزو في عملية تعلم اللغة العربية لمادة البيت عن المفردات عند مقارنتها باستخدام طريقة المحاضرة. بناء على تحليل أوصاف البيانات بعد الاختبار ، من المعروف أن هناك زيادة كبيرة في نتائج التعلم في المفردات بين تعلم طريقة لعبة nurokizu وطريقة المحاضرة. يمكن ملاحظة ذلك

من خلال متوسط الدرجات الأفضل بعد الاختبار البالغ ٩٧.١٢ ومتوسط درجة ما قبل الاختبار البالغ ٥٣.٢٥ فقط. بالإضافة إلى ذلك ، زاد مستوى اكتمال الطلاب بعد إعطائهم التعلم باستخدام طريقة لعبة nurokizuبشكل ملحوظ ، أي أن ١٠٠٪ من الطلاب في الفصل التجريبي قد وصلوا إلى الحد الأدنى من معايير الاكتمال مقارنة بما كانوا عليه قبل التعلم باستخدام طريقة لعبة nurokizu ، والتي كانت ٢٥.٧٩٪ من الطلاب الذين وصلوا إلى الحد الأدنى من معايير الاكتمال.

يعد التعلم باستخدام طريقة لعبة nurokizu أكثر فعالية من طريقة المحاضرة ، ويمكن إثبات ذلك من تحليل أوصاف البيانات أن متوسط درجة ما بعد الاختبار لطلاب الفصل التجريبي أفضل عند ٩٧.١٢ من الفصل الضابط الذي يبلغ ٨٦ فقط. بالإضافة إلى ذلك ، كان معدل اكتمال التعلم للفصل التجريبي أعلى بنسبة ١٠٠٪ ، بينما كان معدل اكتمال التعلم للفصل الضابط ٨١.٢٤٪. علاوة على ذلك ، لمعرفة التعلم الأكثر فعالية في تحسين مهارات تحفيظ المفردات. لدى الطلاب ، تم إجراء تحليل استنتاجي لبيانات ما بعد الاختبار للفصل الضابط والفصل التجريبي. تم إجراء هذا التحليل باستخدام اختبار مان ويتني باستخدام SPSS 16.ومن المعروف أن قيمة سيج. *(tailed-2)* هو ٠.٠٠٠ وأقل من ٠.٠٥ ، وبالتالي يمكن استنتاج أن هناك فرقا بين قيمة الاختبار اللاحق للفئة التجريبية وفئة التحكم. بينما بناء على حساب اختبار درجة N-Gain ، فإنه يوضح أن متوسط درجة N-Gain للفئة التجريبية هو ٩٣.٥٠٨٧ أو ٩٣.٦٪ بما في ذلك الفئة الفعالة. بحد أدنى من نقاطN-Gain ٥٢.٩٤ % وبحد أقصى ١٠٠٪. بينما كان متوسط درجة اختبار N-Gain Score للفئة الضابطة ٦٤.٢٨٥٩ أو ٦٤.٢٪ بما في ذلك فئة فعالة للغاية. بحد أدنى من نقاط N-Gain٠.٠٠٠٠٪ وبحد أقصى ١٠٠٪. لذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام طريقة لعبة nurokizu فعال في قدرة حفظ مفردات اللغة العربية لطلاب من الصف السابع في المدرسة المتواسطة الحكومية الثاني عانجوك. في حين أن استخدام طريقة المحاضرة فعال للغاية القدرة على حفظ مفردات لطلاب من الصف السابع في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الثاني عانجوك

بناء على نتائج الملاحظات وتحليل أوصاف البيانات والاستدلالات ، يمكن للباحثين استنتاج أن التعلم باستخدام طريقة لعبة nurokizu يمكن أن يحسن مهارات تحفيظ المفردات لدى الطلاب عند

مقارنته بطريقة المحاضرة على مادة البيت حول مواد اللغة العربية المفردات في الصف السابع في المدرسة المتواسطة الإسلامية الحكومية الثاني عانجوك.

استخدام طريقة لعبة nurokizu قادر على تحسين مهارات تحفيظ المفردات لدى الطلاب. هذه الطريقة طوال العملية هي نشاط لتدريب تماسك الطلاب بحيث يكون الطلاب أكثر نشاطا ويتعاونون مع أعضاء مجموعتهم في عملية التعلم. في هذه الحالة ، يتم منح الطلاب الفرصة لتحسين القدرة على حفظ المفردات للمادة من خلال العمل مع أعضاء مجموعتهم وتذكر المفردات التي تم تعلمها. عندما تتم عملية التعلم ، يبدو الطلاب أكثر ملاءمة وحماسا في عملية التعلم.

وبحسب نتائج تحليل واختبار البيانات استنتج الباحث ان القدرة على حفظ المفردات لدى الطلبة باستخدام طريقة لعبة نركز ثبت انها تزيد من قدرة الطلبة على التحفيظ مقارنة باستخدام طريقة المحاضرة.

ب. الإقتراحات

بناء على الاستنتاجات المذكورة أعلاه ، فإن الاقتراحات التي يمكن نقلها هي كما يلي:

١. يجب على الطلاب أخذ طريقة لعبة nurokizu على محمل الجد لأن تعلم لعبة nurokizu له مزايا بما في ذلك القدرة على تحسين مهارات تحفيظ مفردات لدى الطلاب ، ويمكن أن يزيد من الحماس والتعاون مع الطلاب مع بعضهم البعض.

٢. نوصي أنه قبل استخدام طريقة لعبة nurokizu ، يخطط المعلم لتخصيص جيد للوقت بحيث يمكن تنفيذ الوقت والمواد التي تم تحديدها في تطبيقه كما هو متوقع في عملية التعلم.