الباب الخامس

خاتمة

يبحث الباحث في هذا الباب تأثير لعبة لغوية "اختبر معلوماتك" على مهارة الكلام لدى تلاميذ في معهد التلابية الإسلامية مالالو تانه داتر وهو ينقسم إلى قسمين، هما الخلاصة و الاقتراحات.

أ. الخلاصة

من نتيجة البحث السابق، فيستطيع الباحث أن يأخذ الخلاصة كما تلي:

١. أن استخدام لعبة لغوية "اختبر معلوماتك" مؤثر في مهارة الكلام، هذا الحال على النتيجة الأعلى في الفصل التجريبي هي ٩٥ والنتيجة الأدنى هي ٦٥ بالمتوسط٨٣,٠٧. والنتيجة الأعلى في الفصل الضابط هي ٨٥ والنتيجة الأدنى هي ٦٥ بالمتوسط٧٧,١١. من هذه البيانات، تتضح لنا أن هناك فرق بين نتيجة التلاميذ الذين يتعلمون اللغة العربية خصوصا تعليم مهارة الكلام باستعمال لعبة لغوية "اختبر معلوماتك" والتلاميذ الذين يتعلمون اللغة العربية خصوصا تعليم مهارة الكلام بغير استعمال لعبة لغوية "اختبر معلوماتك".وجد

UIN IMAM BONJOL PADANG

الباحث نتيجة من تحليل Uji t أن t_{hitung} =2,682 و t_{tabel} = 2,01 ، فلذلك، $t_{hitung} > t_{tabel}$ ومن هذه البيانات، يخلص الباحث أن H_0 مردود و H_1 مقبول المراد بها هناك أن يكون تأثير تعليم مهارة الكلام باستخدام لعبة لعوية "اختبر معلوماتك.

٢. استخدام لعبة لغوية "اختبر معلوماتك" فعال لترقية مهارة الكلام لدى التلاميذ في معهد التربية الإسلامية مالالو تانه داتر. هذا الحال على قيمة المتوسط في الفصل التجريبي قبل استخدام لعبة لغوية "اختبر معلوماتك" فهي ٧٠ وقيمة المتوسط بعد استخدام لعبة لغوية "اختبر معلوماتك" فهي ٨٣،٠٧.

ب. الاقتراحات

UIN IMAM BONJOL PADANG

بعد إنهاء البحث فيقدم الباحث بعض الاقتراحات، و هي ما يلي:

١. يرجو الباحث من رئيس معهد التربية الإسلامية مالالو تانه داتر ومدرسة اللغة العربية أن يهتموا بعملية تعليم اللغة العربية خصوصا فيما يتعلق بتعليم مهارة الكلام لدى التلاميذ.

٢. يرجو الباحث من مدرسة اللغة العربية في معهد التربية الإسلامية مالالو تانه داتر أن يهتم بمشكلات التلاميذ عند عملية التعليم، ينبغي للمدرسة أن يستعمل

الألعاب الغوية المناسبة لتعليم اللغة العربية خصوصا تعليم مهارة الكلام مثل اختبر معلوماتك وغيرها.

UIN IMAM BONJOL
PADANG