الباب الخامس

الخاتمة

أ. الخلاصة

بناءً على نتائج البحث وتحليل البيانات حول فعالية استخدام لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament (TGT)* في تعليم التركيب لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية مفتاح الخيرية بنجربارو، يمكن استخلاص النتائج الآتية:

إن تعليم التركيب باستخدام لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament (TGT)* قد نُفِّذ بصورة جيدة وفعّالة. ومن خلال تطبيق هذه اللعبة، شارك الطلبة مشاركةً فعّالة في عملية التعليم، وتعاونوا داخل مجموعاتهم، وشاركوا في المنافسات التعليمية بحماس، مما جعل عملية التعليم أكثر جاذبية ومتعةً، وأبعدها عن الرتابة والملل. شهدت نتائج تعليم التركيب لدى طلاب المجموعة التجريبية تحسنًا أكبر من نتائج المجموعة الضابطة. ويتضح ذلك من خلال متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية الذي بلغ (٨٦,٩٦)، في حين بلغ متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة (٧١,٤٠). كما بلغت الزيادة في متوسط درجات المجموعة التجريبية (٢٣,٨٨) درجة، بينما بلغت الزيادة في المجموعة الضابطة (٨,٣٢) درجات فقط.

وبناءً على نتائج اختبار T للعينات المستقلة *(Independent Samples T-Test)*، بلغت قيمة الدلالة الإحصائية *(Sig. (2-tailed))* أقل من (٠,٠٠١)، وهي أقل من مستوى الدلالة المعتمد (٠,٠٥). وبذلك تُرفض الفرضية الصفرية *(H_0)* وتُقبل الفرضية البديلة *(H_1)*. وعليه، يمكن الاستنتاج أن استخدام لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament (TGT)* فعّال وله أثر إيجابي في تحسين نتائج تعليم التركيب لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية مفتاح الخيرية بنجربارو.

ب. الاقتراحات

في ضوء نتائج هذا البحث، يقدِّم الباحث الاقتراحات الآتية:

١. للمعلمين والمعلمات في مادة اللغة العربية، يُوصى باستخدام لعبة البحث عن الكلمات باستراتيجية *Team Games Tournament (TGT)* بوصفها إحدى البدائل التعليمية في تدريس التراكيب؛ لأنها أثبتت قدرتها على تنمية مشاركة الطلبة ودافعيتهم للتعلم، وتعزيز التعاون بينهم، وتحسين نتائجهم الدراسية في مادة التراكيب.

٢. للطلاب والطالبات، يُرجى المشاركة الفعّالة في الأنشطة التعليمية، والتعاون مع أعضاء المجموعة، والاستفادة من الوسائل التعليمية المبتكرة؛ من أجل تنمية فهمهم لمادة التراكيب وتحسين نتائج تعلمهم.

٣. لإدارة المدرسة، يُوصى بدعم تطبيق النماذج والاستراتيجيات التعليمية المبتكرة والممتعة، ولا سيما الألعاب التعليمية واستراتيجيات التعلم التعاوني، من أجل الارتقاء بجودة تعليم اللغة العربية وجعل عملية التعلم أكثر فاعلية وجاذبية.

٤. لمطوري الوسائل التعليمية والمبرمجين والباحثين اللاحقين، يُوصى بتطوير منصة أو تطبيق للعبة البحث عن الكلمات باللغة العربية يُصمَّم خصيصًا لتعليم اللغة العربية. ويعود ذلك إلى عدم توفر تطبيقات للبحث عن الكلمات تدعم بصورة متكاملة البحث عن المفردات أو العبارات أو الجمل باللغة العربية باستخدام الحروف الهجائية. فمعظم التطبيقات المتوافرة حاليًا تقتصر على البحث عن الكلمات باللغة الإندونيسية أو باستخدام الحروف اللاتينية، ولا تزال غير مناسبة للاستفادة منها على النحو الأمثل في تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مادة التركيب.

ولذلك، هناك حاجة إلى تطوير تطبيق البحث عن الكلمات قائم على الحروف الهجائية العربية، بحيث يتيح للمستخدمين البحث عن الكلمات والعبارات والجمل التي تتضمن أنماطًا متنوعة من التراكيب، مثل التراكيب الإضافية والتراكيب الوصفية والتراكيب الأخرى. ومن المؤمل أن يسهم هذا التطبيق في توفير وسيلة تعليمية رقمية أكثر تفاعلية

وابتكارًا، تتوافق مع احتياجات تعليم اللغة العربية في المدارس، وتدعم عملية التحول الرقمي في تعليم اللغة العربية في العصر الحديث.