الباب الخامس

الخاتمة و النّتائج

أ. النّتائج البحث

وأساس على مبحث نتائج البحث الّذي مقدّم في الباب الرّابع، فتوجدان نتيجتان البحث خطوطا عرضيّة فيما يلي:

١. تطبيق لعبة كارف (كارت الصّرف)

قامت تجربة الوسيلة لعبة كارف (كارت الصّرف) في تعليم علم الصّرف إلّا مرّة واحدة و استخدام ٨٠ بطاقات اللّعبة بأنواع ٧ بطاقات فيها. نشاط الأول شرح جملة البطاقات وأنواعه و محتويات البطاقة ثمّ النّظام اللّعبة وبعده تجربة لعبة البطاقة كارف و يختمّ آخر باختبار بحدي.

٢. الحالة الطلّاب في تطبيق لعبة كارف (كارت الصّرف)

كان الطلّاب بمستوى ٤ بمرحلة ٢٠١٨ عندما إقامة التّجربة في لعبة البطاقة كارف أكثر منهم اهتمّوا و اشتركوا و ركّزوا في عملية و تطبيقها. وهم مدفوع بعضهم بعضا عندما احد منهم استطاع لفهم و حفظ قاعدة صرفيّة و أمثلتها سراعا.

٣. استنباط تنيجة فروض البحث

يوجد طبقة ومقارنة درجة الّتي محصول من النّشاط اختبار قبلي وبعدي. ودون ذلك، طبقة الذّهنيّ الطلّاب ترقّي أيضا من طبقة أقلّ جدّا – جيّد في نتيجة اختبار قبلي، يكون في طبقة يكفي – جيّد جدّا في نتيجة اختبار بعدي لمراجعة مادة الصّرف وردّ يعلّم بسهولة عن طريق وسيلة لعبة كارف. ثمّ، في أخذ معنويّة عن طريق اختبار t الأعلى توضّح أيضا موجودة فعّاليّة الوسيلة لعبة البطاقة الذاكية كارف (كارت الصرف) في تعليم علم الصّرف مدلّل بنتيجة تحليل معنويّة قبله.

حتّى ذلك الحال مناسب أنّ وسائل البصري في هذا الحال أي بطاقة الصّور تستطيع أن تسهل الفهم عن طريق توسيع النّظام وتنظيم مع تقوّي الذّكرة (أرشد، ٢٠١٦: ٨٩).

فلدلك، يوجد فعّليّة تعليم مادة الصّرف بوسيلة اللّعبة كارف إلى عيّنة البحث بعض من الطلّاب قسم تعليم اللّغة العربيّة مستوى ٤ مرحلة ٢٠١٦.

٤. المزايا و النّقائص في تطبيق لعبة كارف (كارت الصّرف)

١. من ناحية المزايا

أ. مناسبة محتويات مادة في وسيلة لعبة كارف (كارت الصّرف) مع مادة علم الصّرف الّذي علّم الطلّاب قسم تعليم اللّغة العربيّة مستوى ٤ مرحلة ٢٠١٦ في مستوى ٢

ب. أسهل الطلّاب في مراجعة مادة بوسيلة لعبة كارف

٢. من ناحية النّقائص

أ. قلّة وقت تجربة لأنّ شغلوا طلّاب مستوى ٤ بمرملة ٢٠١٦ بمحاضر و النّشاط اتّحاد طلّاب جامع و الآخرين

ب. قلّة وقت يسبّب استخدم نوع واحد لعبة كارف

ج. حدّدت محتويات بطاقات كارف إلى ربّ فروع الأبواب البحث

د. لا ترى الباحثة إلى طروق تعليم الطلّاب متنوّعة لأنّ ليسوا كلّهم راغب في تعليم لعبة البطاقة

ب. الاقتراحات و المدخّلات

كشكل لتّرقّي الّذي وجب متمّ لكي أداء الإصلاح والتحويل من أي نقيص واحترام من خير أيّ حتّى يستمر أن يعتبر و لا تستسلم، فتوجد الاقتراحات فيما يلي:

١. **للطلّاب**

مقترح الطلّاب تعاوني في اتّباع النّشاط لعبة لكي يستطيع أن يساعد تمّ لعبة جعلت جهة و ممتعة. ودون ذلك، لأنّ لعبة كارف بأساس وسيلة تعليم الّتي تتعلّق بتعليم، فاحسن متمّ بأنعم حتّى سيأثر معنويّة منافع لعبة كارف الّتي تطبّق.

٢. **للباحثة**

يستحب وسيلة كارف أن يشتريك كلّ جهة في تخطيطه لكي أقوى محتويات البطاقة وتطبّق شدّا، يمارس أن يعتبر ويحوّل. جهّزت الباحثة البيانات القويّة للبحث جهّزا، كوجود صحفة الصّدق المعط إلى خبرة الوسيلة و المادة في تمّ النشاط التّصحيح و التقويم المحتويات البطاقات، حتّى تلك الصّحفة تستطيع ان تقوّي بيانات البحث.

٣. **للباحثين الآخرين**

ولباحثين الآخرين يهدف أن يبحث في موضوع البحث سويا، مهمّ لاستعداد إرادة وحريّة لكي في عمليّة تمّه يستطيع أداء بالتصبير، ودون ذلك بأكثر مراجع أي نظريّات وآخرين مستخدم أن يغني آفاق الاقتراض القويّ بحثكم.