الباب الخامس

الاختتام

أ. ملخص النتائج

من نتائج البحث حول تأثير استخدام وسائط لعبة Uno Stacko على دافعية التعلم لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون، يمكن استخلاص ما يلي:

١. دافعية التعلم لدى الطلاب قبل استخدام وسائط لعبة Uno Stacko في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون، بناءً على نتائج الاختبار القبلي، كانت في الغالب في الفئة المتوسطة بتكرار ٦٠٪. وكان إجمالي متوسط الدرجات في الاختبار القبلي ٤٥،٦٧ من أعلى مجموع ٦٨. وهذا يدل على أن دافعية التعلم لدى الطلاب لا تزال منخفضة نسبيًا.

٢. دافعية التعلم لدى الطلاب بعد استخدام وسائط لعبة Uno Stacko في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون، بناءً على نتائج الاختبار البعدي، كانت في الغالب في الفئة المتوسطة بتكرار ٦٠٪. وكان متوسط الدرجات الإجمالية في الاختبار البعدي ٥٥،٥٧، وهذا يدل على أن دافعية التعلم لدى الطلاب تصنف على أنها متوسطة.

٣. تأثير استخدام وسائط لعبة Uno Stacko على الدافعية لتعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة السلفية المتوسطة الاسلامية شربون، استنادا إلى نتائج الحسابات الإحصائية الوصفية، بلغ متوسط قيمة الاختبار القبلي ٤٥،٦٧، في حين بلغ متوسط الاختبار البعدي وكانت القيمة ٥٥،٥٧، يثبت الفرق في نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي أن هناك تأثيراً بين دافعية التعلم لدى الطلاب قبل وبعد استخدام وسائط لعبة Uno Stacko أي ٩،٩٪.

ب. المقترحات والتوصيات

بناءً على الأبحاث التي تم تنفيذها، وتحديداً تأثير استخدام وسائط لعبة Uno Stacko على دافعية التعلم لدى الطلاب العرب، ترى الباحثة ضرورة تقديم المقترحات التالية:

١. تعد وسائط التعلم Uno Stacko أحد أنواع التعلم الذي يجب دعمه عند تنفيذه في المدارس.

٢. يمكن أن يكون هذا البحث مرجعًا للباحثين الآخرين الذين سيجرون أبحاثًا تتعلق بمشاكل مماثلة نسبيًا، ومن المأمول أن يتمكنوا من مواصلة البحث للحصول على نتائج أكثر أهمية.

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON