

الباب الخامس

خاتمة البحث

أ. الاستنتاج

بناءً على نتائج البحث وتحليل البيانات المتعلقة بتأثير استخدام وسائل التعليمية Educaplay على نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب الصف السابع في مدرسة المتولي المتوسطة الإسلامية كوننجان، يمكن استخلاص الاستنتاجات التالية:

١. استخدام الوسائل التعليمية Educaplay في تعلم اللغة العربية في مدرسة المتولي المتوسطة الإسلامية كوننجان

لقد تم تنفيذ وسيلة التعليم Educaplay كأداة داعمة للتعلم التفاعلي بفعالية كبيرة. وقد تم إثبات ذلك إحصائيًا من خلال متوسط درجة تقييم الطلاب البالغ ٦٨,٣٧ مع توزيع بيانات يميل إلى الإيجابية (يسود في الفئة العالية). قدم ٣٦ طالبًا (٦٩,٢٣%) ردودًا إيجابية للغاية، مما يشير إلى أن ميزات الألعاب مثل Matching Game و Froggy Jumps نجحت في تلبية جوانب الانتباه والاحتفاظ بالمعلومات لدى الطلاب وفقًا لنظرية التعلم الاجتماعي المعرفي Albert Bandura. تنعكس هذه الفعالية في قدرة الوسيلة على تقليل التوتر المعرفي وتحويل المواد اللغوية المعقدة إلى تجربة تعليمية ملموسة.

٢. نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب في مدرسة المتولي المتوسطة الإسلامية كوننجان

أظهرت نتائج تعلم اللغة العربية لدى الطلاب تحسنًا ملحوظًا بعد استخدام هذه الوسائل الرقمية، حيث بلغ متوسط الدرجات (الوسط الحسابي) ٧٣,٣٥ ووصلت أعلى درجة إلى الدرجة الكاملة ١٠٠,٠٠. ومن الناحية الإحصائية، يشير

معامل الانحراف السلبي (-٠,١٤٧) إلى أن غالبية الطلاب حصلوا على درجات أعلى من المتوسط الكلاسيكي. يتوافق هذا الإنجاز مع نظرية Jean Piaget المعرفية، حيث يؤدي التفاعل النشط في Educaplay إلى تحفيز عملية استيعاب المعرفة وتكييفها.

٣. تأثير استخدام الوسائل التعليمية Educaplay على نتائج تعلم اللغة العربية للطلاب في مدرسة المتولي المتوسطة الإسلامية كوننجان

استنادًا إلى نتائج اختبار الفرضية اختبار (t)، تم الحصول على قيمة (t- الحسابية) البالغة ٥,٠٠٩ بمستوى دلالة ٠,٠٠٠ > ٠,٠٠٥، مما يعني قبول الفرضية البديلة (Ha). أظهر تحليل معامل التحديد (R^2) قيمة قدرها ٠,٣٣٤، مما يشير إلى أن استخدام وسائل التعليمية Educaplay يساهم بنسبة ٣٣,٤% في نتائج تعلم الطلاب. وتعزز هذه النتائج نظرية السلوكية لـ B.F. Skinner، حيث ثبت تجريبيًا أن تقديم المحفزات التفاعلية والتعزيز (reinforcement) في شكل ردود فعل فورية على النتائج في Educaplay قادر على تحسين الأداء الأكاديمي للطلاب بشكل متسق.

ب. المقترحات والتوصيات

بناءً على الاستنتاجات المذكورة أعلاه، يقدم الباحث التوصيات التالية:

١. بالنسبة لمعلمي اللغة العربية: بالنظر إلى أن معادلة الانحدار تُظهر قيمة موجبة (١,٢٧٣ X)، يُنصح المعلمون بزيادة وتيرة استخدام Educaplay مع تنويع الميزات بشكل أكبر. ويهدف ذلك إلى أن يتبع كل تحسن في جودة استخدام الوسائل تحسنًا أكبر في نتائج التعلم.

٢. بالنسبة لإدارة المدرسة: نظرًا لأن نموذج الانحدار هذا قد ثبتت صلاحيته (fit) بقيمة F تبلغ ٢٥,٠٩٥، يُنصح بأن تجعل المدرسة دمج الوسائل الرقمية معيارًا في تعليم اللغة، مدعومًا بتوفير بنية تحتية مستقرة للإنترنت للطلاب.

٣. بالنسبة للباحثين في المستقبل: نظرًا لأن متغير *Educaplay* يساهم بنسبة ٣٣,٤٪، فلا يزال هناك ٦٦,٦٪ من العوامل الأخرى التي تؤثر على نتائج التعلم. ولذلك، يُنصح الباحثون في المستقبل بدراسة متغيرات أخرى مثل الدافع الداخلي، أو البيئة الأسرية، أو استخدام وسائل إعلام تفاعلية أخرى مقارنة.

