الباب الخامس

خاتمة

أ. الاستنتاج

يلعب تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية دوراً مهماً في تنمية المهارات اللغوية وفهم تعاليم الإسلام. ومع ذلك، لا تزال الأساليب التقليدية التي تركز على المعلم تؤثر سلباً على تحفيزية الطلاب ومشاركتهم في التعلم. ومع تطور التكنولوجيا الرقمية، أصبحت الوسائل التعليمية التفاعلية مثل Educaplay حلاً مبتكراً، لأنها تدمج عناصر اللعب والتحدي والتغذية الراجعة، مما يساعد على زيادة دافعية الطلاب وجعل التعلم أكثر جاذبية. لذلك، يهدف هذا البحث إلى تحليل تنفيذ استخدام Educaplay ومستوى تحفيز الطلاب، وتأثير هذه الوسيلة على تحفيزهم في تعليم اللغة العربية.

١. يُصنف تنفيذ تعليم اللغة العربية باستخدام منصة Educaplay في الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الأزهر ٥ في شربون ضمن الفئة «جيد» (مرتفع)، حيث بلغ متوسط الدرجات ٣,٨٧. ويجري التعليم بطريقة تفاعلية وتركز على الطالب، مدعومة بأبعاد التحدي والمكافأة والتفاعل والمشاركة، حيث يُعدّ عنصر المنافسة والنتائج/الترتيب عاملاً رئيسياً في تعزيز مشاركة الطلاب.
٢. يقع مستوى تحفيز الطلاب على تعليم اللغة العربية ضمن الفئة الجيدة (المرتفعة)، حيث بلغ متوسط الدرجة ٣,٨٨. ويشمل تحفيز التعليم جوانب الاهتمام، والأهمية، والثقة بالنفس، والرضا، والاستقلالية، والكفاءة، والترابط. وسُجلت أعلى القيم في جانب الرضا، في حين لا يزال جانب الثقة بالنفس بحاجة إلى تحسين.
٣. أظهر تأثير وسيلة التعليم القائمة على الألعاب التعليمية Educaplay على تحفيز الطلاب للتعليم نتائج إيجابية وذات دلالة إحصائية. وقد تم إثبات ذلك من خلال نتائج اختبار الفرضية، حيث بلغت قيمة الدلالة الإحصائية ٠,٠٠٠ <

٠,٠٥، وقيمة t الحسابية ٨,٨٧١ > t الجدولية ١,٩٦، وبالتالي تم قبول الفرضية البديلة (H_1). بالإضافة إلى ذلك، تشير نتيجة معامل التحديد (R Square) البالغة ٠,٤٣٣ إلى أن استخدام Educaplay يساهم بنسبة ٤٣,٣٪ في تحفيز الطلاب على التعليم، في حين أن النسبة المتبقية البالغة ٥٦,٧٪ تتأثر بعوامل أخرى خارج نطاق البحث.

وبالتالي، فإن استخدام وسائل التعليم القائمة على الألعاب التعليمية Educaplay يلعب دورًا مهمًا في تحسين تحفيز الطلاب للتعليم، على الرغم من وجود عوامل أخرى تؤثر أيضًا على تحفيز التعليم خارج نطاق هذا البحث.

ب. المقترحات والتوصيات

١. للمعليمين

يُنصح معليمو اللغة العربية بالاستفادة من الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا، ولا سيما الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية مثل Educaplay، كأحد البدائل في عملية التعليم. يستطيع أن يساعد استخدام الوسائل التفاعلية والجذابة في خلق جو تعليمي أكثر نشاطًا ومتعة، فضلاً عن قدرتها على تعزيز تحفيز الطلاب ومشاركتهم في دراسة اللغة العربية.

٢. للطلاب

يُتوقع من الطلاب الاستفادة من الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية كوسيلة لزيادة الحافز والحماس للتعليم، خاصة في تعليم اللغة العربية. من خلال الاستفادة من الوسائل التعليمية التفاعلية، يستطيع للطلاب أن يكونوا أكثر نشاطًا في فهم المواد، وأداء التمارين، وكذلك تعزيز الثقة بالنفس في عملية التعليم.

٣. بالنسبة للمدارس

يُتوقع من الجهات التعليمية دعم استخدام الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا من خلال توفير المرافق والمعدات المناسبة، مثل خدمة الإنترنت والأجهزة الداعمة للتعليم الرقمي. بالإضافة إلى ذلك، يُتوقع من المدارس أيضًا توفير التدريب للمعليمين حتى يتمكنوا من تطوير واستخدام الوسائل التعليمية الرقمية على النحو الأمثل في الأنشطة التعليمية.

٤. بالنسبة للباحثين في المستقبل

يُنصح الباحثون في الدراسات اللاحقة بتطوير أبحاث أوسع نطاقًا بإضافة متغيرات أخرى يستطيع أن تؤثر على تحفيزية التعليم لدى الطلاب، مثل طرق التعليم، وبيئة التعليم، وكذلك نتائج التعليم لدى الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يستطيع أن تستخدم الأبحاث اللاحقة أيضًا طرق بحث مختلفة، مثل التجارب أو الطرق المختلطة (mixed methods)، بحيث يستطيع الحصول على نتائج بحثية أكثر شمولية بشأن فعالية استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية في تحسين تحفيزية التعليم لدى الطلاب.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON