الباب الخامس

الخاتمة

أ. خلاصة نتائج البحث

بناء إلى نتائج البحث الذي أجراه الباحث في الصف الثامن بمدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين، يمكن استخلاص النتائج التالية:

١. قبل لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* في مهارة الاستماع، كانت مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الثامن بمدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين لا تزال منخفضة، حيث بلغ متوسط درجة الاختبار القبلي ٧٣,٨٥. وتشير هذه النتيجة إلى أن فهم الطلبة في مهارة الاستماع لم يبلغ حد الإتقان الجماعي. وبعد تطبيق تطبيق *Genially* في مهارة الاستماع من خلال لعبة السلم والثعبان، ثبتت فعاليته في تحسين مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الثامن. ويظهر ذلك من خلال ارتفاع متوسط درجة الاختبار البعدي إلى ٨٢,٦٩ مما يدل على تحقق الإتقان الجماعي.

٢. الناتج من اختبار الارتباط أو العلاقة بين البياناتين أو العلاقة بين متغيّر الاختبار القبلي ومتغيّر الاختبار البعدي. وبناء على الناتج المذكور أعلاه، تبيّن أن قيمة معامل الارتباط بلغت ٠,٦٨٠، وقيمة الدلالة الإحصائية بلغت ٠,٠١١. وبما أن قيمة الدلالة ٠,٦٨٠ أكبر من مستوى الاحتمال ٠,٠٥، فيمكن القول إنه لا توجد علاقة بين متغيّر الاختبار القبلي ومتغيّر الاختبار البعدي.

٣. في اختبار التوزيع الطبيعي باستخدام اختبار شابيرو–ويلك، تم استخدامه لأن عدد البيانات أقل من خمسين. ومن ناتج البيانات تبيّن أن قيمة الدلالة الإحصائية

للاختبار القبلي بلغت ٠,٠٥٩، وكذلك قيمة الدلالة للاختبار البعدي بلغت ٠,٠٥٩. وبما أن القيمتين كلتيهما أكبر من ٠,٠٥، فكما هو مذكور في قاعدة اتخاذ القرار في اختبار شابيرو–ويلك، فإن بيانات الاختبار القبلي والبعدي تتبع التوزيع الطبيعي.

٤. في الناتج الثالث لاختبار "t" للأزواج المترابطة، يعد هذا الجزء من أهم أجزاء هذا البحث، لأنه في هذا القسم سيتم النتائج على الجواب عن صيغة المشكلة، وهي: هل يوجد تأثير لاستخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* في مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين أم لا. وقد بلغت قيمة الدلالة الإحصائية في اختبار "t" للأزواج المترابطة ٠,٠٠١.

٥. في اختبار الفرضية، ووفقا لأساس اتخاذ القرار في الصيغة المذكورة، إذا كانت قيمة Sig. (2-tailed) أقل من ٠,٠٥، فإن الفرضية الصفرية (H0) ترفض وتُقبل الفرضية البديلة .(Ha) وبما أن القيمة ٠,٠٠١ أقل من ٠,٠٥، فهذا يعني أن هناك فرقًا في المتوسط بين نتائج اختبار القبلي والبعدي للطلبة، وبالتالي فإن استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* في مهارة الاستماع له تأثير لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين. وفي جدول نتائج اختبار "Paired Samples t-Test"، يظهر أن قيمة متوسط الفروق الزوجية (Mean Paired Differences) هي –٨,٨٤٦. وتشير هذه القيمة إلى الفرق بين متوسط نتائج اختبار القبلي ومتوسط نتائج اختبار البعدي، أي ٧٣,٨٥ – ٨٢,٦٩ = – ٨,٨٤٦. ويتراوح هذا الفرق بين –١٣,١٤٦ إلى –٤,٥٤٦ ضمن حدود فترة الثقة بنسبة ٩٥٪ (95% Confidence Interval of the Difference Lower and Upper).

٦. في اختبار-t الجدولي، وفقا لأساس اتخاذ القرار، إذا كانت قيمة t المحسوبة أكبر من قيمة t الجدولية، فإن الفرضية الصفرية (Ho) ترفض وتقبل الفرضية البديلة .(Ha) ومن خلال جدول نتائج اختبار "Paired Samples t-Test" تبيّن أن قيمة t المحسوبة هي -٤,٤٨٢، بينما قيمة t الجدولية هي ٢,١٧٩. وبناء على ذلك، يوجد فرق في استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* في مهارة الاستماع لدى طلبة الصف الثامن في مدرسة محمدية ٢ المتوسطة الإسلامية بنجرماسين.

٧. في قياس الفعالية على جدول متوسط قيمة N-Gain بلغ ٠,٣٣٢١، وهو ضمن الفئة المتوسطة، بينما متوسط قيمة N-Gain بالنسبة المئوية بلغ ٣٣,٢٠٪، وهو ضمن الفئة غير الفعالة.

ب. التوصيات والمقترحات

بناء على نتائج البحث والمناقشة والاستنتاجات التي توصل إليها الباحث، فهناك بعض التوصيات التي يقدمها الباحث، وهي:

١. بالنسبة لإدارة للمدرسة، يتوقع أن تسهم نتائج هذا البحث في تحسين جودة تعليم اللغة العربية، خاصة في مهارة الاستماع. يمكن للمدرسة أن تنظر في استخدام الوسائط الرقمية التفاعلية مثل تطبيق *Genially* كجزء من تطوير المنهج واستراتيجيات التعليم المبتكرة. إن دمج التكنولوجيا في التعليم يتماشى أيضا مع جهود رقمنة التعليم وزيادة جاذبية الطلبة للمادة.

٢. بالنسبة للمعلم، يمكن أن تكون نتائج هذا البحث مرجعا لهم في اختيار وتطوير استراتيجيات تعليمية جذابة وفعّالة. يتطلب استخدام لعبة السلم والثعبان من تطبيق *Genially* تخطيطا دقيقا، بدءا من تصميم المحتوى الصوتي المناسب، وتنظيم خطوات اللعبة بشكل منهجي، إلى إدارة الصف بطريقة تضمن سير النشاط بشكل فعّال، نشط، وممتع. كما يتوقع من المدرس أن يكون قادرًا على تكييف استخدام هذه الوسيلة مع خصائص الطلبة وظروف الصف.

٣. بالنسبة للطلبة، من المتوقع أن تساعد نتائج هذا البحث الطلبة في فهم مادة الاستماع بشكل أسهل وأكثر متعة. ومن خلال المنهج التفاعلي القائم على الألعاب، يمكن للطلبة أن يشاركوا بفاعلية أكبر في عملية التعليم، مما يسهم في تعزيز إتقانهم للمفردات ومهارات الاستماع. ويرجى أن يكون لذلك أثر إيجابي على تحصيلهم الأكاديمي بشكل عام.

٤. بالنسبة للباحثين القادمين، يتوقع أن يكون هذا البحث بمثابة نقطة انطلاق لتطوير دراسات مستقبلية، وأن يساهم في توجيه الجهود نحو تحسين أو استكمال أوجه القصور في هذا البحث.