الباب السادس

إختتام

أ. خلاصة

بناءً على نتائج البحث والمناقشة ، يتم الحصول على الاستنتاجات التالية:

١. عملية تنفيذ طريقة لعبة سلسلة الهمس لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم لها عدة مراحل. المرحلة الأولى هي إعداد خطة تنفيذ التعلم (RPP) ، وإعداد المواد التعليمية في شكل كتاب حزمة باللغة العربية ، ثم التحضير للاختبار الأولي قبل إجراء العلاج وإجراء الاختبارات اللاحقة بعد إعطاء العلاج عن طريق إعطاء استبيانات إلى طلاب. تم تنفيذ عملية التعلم لمدة ٤ اجتماعات في كل فصل ، أي ٤ مرات للفئة الضابطة ، والاجتماع الأول للاختبار التمهيدي ، ثم الاجتماعان الثاني والثالث لإتقان المواد باستخدام الطرق التقليدية ، وفي الاجتماع الأخير لـ الاختبار اللاحق والفئة التجريبية ٤ مرات ، الاجتماع الأول للاختبار التمهيدي ثم الاجتماعان الثاني والثالث لإتقان المواد باستخدام الطرق التقليدية ، وفي الاجتماع الأخير للاختبار اللاحق. بينما كان الاجتماع الأول في الفصل التجريبي للاختبار التمهيدي ، ثم كان الاجتماعان الثاني والثالث لإتقان المادة باستخدام طريقة لعبة الهمس المتسلسل ، وفي الاجتماع الأخير للاختبار اللاحق لتعلم istima لقياس اهتمام الطلاب به. مهرة الاستقامة بعد العلاج

٢. استنادًا إلى اختبار t المستقل أعلاه استنادًا إلى بيانات عن درجات الطلاب في فئة التحكم والفئة التجريبية ، يمكن رؤيتها في العمودين السفلي والعلوي ، ولكل منهما قيمة سالبة ، وهي أقل -٥.٨٠٥ وأعلى -.٩٢٩ . بينما sig(٢-tailed) لها قيمة ٠.٠٠٨ و ٠.٠٠٩. لذلك يقال من بيانات الإخراج أنه يظهر أن H٠ مرفوض ، مما يعني قبول Ha. وهذا يعني أن اختبار الفرضية يظهر أن هناك فروقاً في مستوى الاهتمام بالنصمة التعليمية

بين طلاب الفصل التجريبي وفئة الضبط. بناءً على نتائج حساب اختبار Gain Score-N ، يُظهر أن متوسط قيمة درجة Gain-N للفئة التجريبية (طريقة لعبة الهمس المتسلسل) هي ٦٢.٣١٨٨ أو ٦٢٪ والتي تم تضمينها في فئة فعالة إلى حد ما . بحد أدنى من نقاط Gain-N ٢٢٥٪ وبحد أقصى ٣٧٥٪. أما متوسط درجة Gain-N لفئة التحكم (الطريقة التقليدية) فهو ٣٢.٥٨٩ أو ٣٢.٦٪ ضمن فئة غير فعالة. بحد أدنى من Gain-N بنسبة -٢٠٪ وبحد أقصى ٨٣.٣٣٪. مما يعني أن تطبيق طريقة لعبة الهمس المتسلسل فعال في زيادة اهتمام الطلاب بتعلم المهرة في العام الدراسي ٢٠٢٣. وفي الوقت نفسه ، فإن الأساليب التقليدية ليست فعالة في زيادة اهتمام الطلاب بتعلم مهارة الاستقامة في الفصل X MBI Amanatul Ummah Pacet في العام الدراسي ٢٠٢٣.

ب. اقتراحات

بناءً على الاستنتاجات الموضحة في هذه الدراسة ، يتم تقديم الاقتراحات التالية:

١. تقدم نتائج هذه الدراسة فوائد لتطور العلم ، وخاصة في التعلم الاستثماري.

٢. يمكن استخدام نتائج هذه الدراسة كدليل على أنه ليس من الصعب دائمًا تطبيق طريقة جديدة على التعلم من أجل تغيير جو الفصل الدراسي. ويمكن لنتائج هذه الدراسة أن توفر فوائد ومساهمات للجهات منها:

أ) لكي يتمكن المعلمون من فهم حالة الطلاب في الفصل بشكل أفضل ، والتمكن من فهم احتياجات الطلاب في الفصل بشكل أفضل حتى لا يشعروا بالملل. يُنصح المعلمون باستخدام طريقة الهمس المتسلسل لزيادة عدد الطلاب "الاهتمام بتعلم istima".

ب) بالنسبة للطلاب ، يجب أن يكون طلابهم قادرين على متابعة الدروس باستخدام طريقة لعبة سلسلة الهمس بشكل صحيح ودقيق

ج) للمدارس أن تدعم بشكل كامل أنشطة التدريس والتعلم من حيث ظروف الفصل المريح وتوفير المرافق الجيدة.

بالنسبة للباحثين المستقبليين ، من المأمول أن يتم تنفيذ استخدام طريقة لعبة سلسلة الهمس بشكل صحيح واحتياجات التصميم للبحث وتنفيذها في فترة طويلة بما يكفي حتى يمكن تعظيم نتائج البحث