الباب الثالث

طريقة البحث

طريقة البحث هي طريقة التى استخدمها الباحثة في تحليل بحثها[٣٧]. إذا تنبغي للباحثة أن تعين مصادر الحقائق التي تأخذ منها للحصول إلى الحقائق التي تقصد إليها في هذا البحث العلمى. والطريقة المعينة التي استخدمها الباحثة بما يلى:

أ- نوع البحث

كما عرفنا أن طريقة البحث ينقسم إلى قسمين هما الطريقة الكيفيّة (Kualitatif) والطريقة الكميّة (Kuantitatif). الطريقة الكيفيّة هي طريقة البحث التي استغنى فيها الحساب والأرقام العدديّة. وعكسها طريقة كميّة فإنها يكون فيها الحساب والأرقام العدديّة.

وطريقة البحث التى استخدمتها الباحثة هي " طريقة الكميّة " وهي طريقة العملية في نيل المعرفة باستخدام البيانات الرّقمية كالة في إيجاد البيان عن شيئ المنشود.[٣٨] الكيفية هي لنيل البيانات عن:

– لمحة عامة عن الميدان للفصل الثّامن (ب) بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

–استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)*

* والبيانات الكمية لنيل البيانات عن :

- عدد التلاميذ

– عدد المدرسين

---

[٣٧] يترجم من:
Suharsimi Arikunto, “Prosedur Penelitian”, (Jakarta: Rineka Cipta, cet ke IV, ٢٠٠٦), hlm. ٦٢

[٣٨] يترجم من:
Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, ٢٠٠٧), hlm. ١٠٥

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

– فعالية استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

وأمّا فروض البحث هي إجابة مقيّدة على مسألة البحث ومقرّرة بالبيانات المجموعة.[٣٩] وقال سوهارسيمي أريكونطا أن فروض البحث نوعان وهما:

١– الفرضية البدلية (Ha)

هي توضيح وجود العلاقة بين متغيّر مستقبل(Variabel x) ومتغير غير مستقبل (Variabel Y). والفرضية البدلية لهذا البحث هي: وجود فعالية استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

٢– الفرضية الصفرية (Ho)

هي توضح عدم العلاقة بين متغير مستقبل(Variabel x) ومتغير غير مستقبل(Variabel Y) [٤٠]. والفرضية الصفرية لهذا البحث هي: عدم فعالية استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

ب– خطة البحث

قسمت الباحثة هذه البحث العملي إلى خمسة أبواب، و تخطها الباحثة كمايلي:

---

[٣٩] يترجم من:
Suharsimi Arikunto, prosedur penelitian suatu pendekatan praktik, (Jakarta : PT.Rineka Cipta,٢٠١٠) hlm. ١١٠

[٤٠] ترجم من:
Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D,*(Bandung : Alfabeta,٢٠١٣) hal ٦٤

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

الباب الأول : المقدمة

خلفية البحث و قضايا البحث و أهداف البحث و منافع البحث ومجال البحث وحدوده وتوضيح الموضوع وتحديده و الدراسة السابقة و هذا الباب مهم لأنه سيكون وسيلة التالية.

الباب الثاني : الدراسة النظاريّة

في هذا الباب تبحث الباحثة عن الدراسات النظارية من موضوع الباحث الذي قدمته الباحثة و يحتوى هذا الباب على ثلاثة فصول:

الفصل الأول : النظارية التعليمية

الفصل الثانى : تعريف اللعبة اللغوية، أهمية اللعبة اللغوية، أهداف الألعاب اللغوية، تعريف لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)*، أهداف استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)*، خطوات استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)*، مزايا وعيوب لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)*.

الفصل الثالث : تعريف مهارة الكلام، أهمية مهارة الكلام، أهداف مهارة الكلام، خطوات تدريس مهارة الكلام، مشكلات تعليم الكلام، طريقة تدريس مهارة الكلام، أهمية الوسائل التعليمية في مهارة الكلام، الاختبار في مهارة الكلام.

الفصل الرابع : فعالية استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام.

الباب الثالث :الطريقة البحث

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

طريقة البحث تتكون من نوع البحث وفروض البحث وخطة البحث و مجتمع البحث وعينته وطريقة جمع البيانات وبنود البحث وتحليل البيانات.

الباب الرابع : الدراسة الميدنية

قسمة الباحثة هذا الباب الى فصلين عن لمحة المدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو وتبحث عن عرض البيانات وتحليلها عن فعالية استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

الباب الخامس : خاتمة وفيها خلاصة البحث والاقتراحات.

ج- مجتمع البحث وعينته

مجتمع البحث هو جميع الأفراد والأشخاص في البحث. وزاد سوهرسيمي أريكونطا بأن الأفراد أو الأشخاص والأشياء التي تكون في موضوع البحث. والمجتمع في هذا البحث يتكوّن من جميع الطلاب في الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو. جملته "٥٠" طالبا ويتركب اثنان فصل (أ ، ب)

وعينة البحث هي بعض من مجتمع البحث الّذي يكون نائبا منه.[٤١] وأما عينة البحث في هذا البحث هو جميع الطلاب في الفصل الثّامن "ب" بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو. وهي "٢٥" طالبا. فطريقة أخذ العينة في هذا البحث هو العينة القصدية الطبقية *(Purposive Sampling)* في هذا الفصل كالتجربي.

---

[٤١] يترجم من :
Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,٢٠٠٧), hlm. ١٢١

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

د- طريقة جمع البيانات

البيانات هي كل ما تحتج اليها الباحثة في ها البحث. لنيل البيانات استعملت الباحثة طرائق كثيرة موافقة بهذا البحث وهي :

١) طريقة الملاحظة (Observasi)

هي جمع البيانات باستخدام العيون مباشرة دون الآلات الأخرى.[٤٢] وتكون الملاحظة مباشرة وغير مباشرة. استخدمت الباحثة هذه الطريقة لمعرفة عملية تعليم اللغة العربية بإستخدام لعبة"عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

وهذه الطريقة مستخدمة أيضا لجمع البيانات عن أحوال المدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو. عامة تاريخية كانت أو موقعها الجغرافي وغير ذلك.

٢) طريقة المقابلة *(Interview)*

هي المحادثة بين الباحثة والمبحوث عليه في نيل الاستعلامات لمعرفة حال المبحوث عليه.[٤٣] وفي هذا البحث كانت الباحثة طريقة المقابلة مع رئيس المدرسة لمعرفة التريخ في هذه المدرسة وغيرها. والمقابلة مع مدرّس لمعرفة عملية تعليم اللغة العربية في هذه المدرسة. والمقابلة مع الطلاب لمعرفة مشكلات الطلاب في تعليم اللغة العربية وحلّها بإستخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية

---

[٤٢] يترجم من :

Moh. Nazir, Metode Penelitian, (Bogor : Ghalia Indonesia, ٢٠٠٩), hlm. ١٧٥

[٤٣] يترجم من :

Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian . . . . hlm. ١٥٥

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

٣) طريقة الوثائق (Dokumentasi)

هي طريقة جمع البيانات مصدرها المكتوبة والكتب والمجلات والجرائد وغيرها.[٤٤] استعملت الباحثة هذه الطريقة للوصول إلى البيانات والمعلومات عن احوال المدرسة وتاريخها وجملة المعلّمين والطّلاب في هذه المدرسة.

٤) طريقة الاستبيانات (Metode Angket)

هي طريقة لتقديم الأسئلة المكتوبة المستعملة لحصول إجابة المستجبين.[٤٥] والاستبيانات المستخدمة في هذا البحث هي الاستبيانات المعلقة. هي اختيار الإجابة المصممة من مجموعات الأجوبة التى تقدم الى المستجيبين. وتعطى الباحثة هذه الأسئلة إلى طلاب المدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو الذين تختار هم الباحثة كالعينة في الفرقة التجربية (Kelompok Eksperimen) فقط.و استخدمت هذه الطريقة لمعرفة مشكلات استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

٥) طريقة الإختبار (Tes)

هي مجموعة الأسئلة والتمرينات التي تستخدم لقياس المهارة والمعرفة والذكاء والقدرة أو الكفاءة عند الفردية أو المجموعة.[٤٦] استخدمت الباحثة هذه الطريقة لنيل الحقائق والمعلومات عن فعّالية استخدام "لعبة عليك بالتخمين" *(Please Guess)*

---

[٤٤] يترجم من :

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, ٢٠١٠), hlm. ٢٧٤

[٤٥] يترجم من :

Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian . . . . hlm. ١٥١

[٤٦] يترجم من :

Subana, dkk. Statistik Pendidikan. (Bandung : Pustaka setia, ٢٠٠٠), hlm. ٢٨

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

أما الاختبار الذي استخدمت الباحثة في هذا التجريبية فوقع باختبارين يعني الاختبار قبلي *(Pretest)* وإختبار بعدي *(Postest)*.

هـ- بنود البحث

بنود البحث هي آلة استخدمتها الباحثة لجمع بيانات.[٤٧] واستعملت الباحثة أدوات البحث الكثيرة منها :

١- صفحة المقابلة والإختبار (الإختبار القبلي) لمعرفة كفاءة الطلاب على مهارة الكلام قبل استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

٢- صفحة الملاحظة لمعرفة عملية التعليم واستخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

٣- صفحة الاستبيانات والملاحظة والإختبار(الإختبار البعدي) لمعرفة فعّالية استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

و- طريقة تحليل البيانات

تحليل البيانات هو إحدى الطرائق للإجابة السؤال المستخدمة في قضايا البحث. في هذه الفرصة قدمت الباحثة حقائق الكمية وهي حقائق من الارقام باطريقة الاحصائية.[٤٨] أما الرموز تستعملها الباحثة وهي:

---

[٤٧] يترجم من :

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, ٢٠٠٦), hlm. ١٣٠

[٤٨] ترجم من :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

أ. رمز المأوية

رمز المأوية لتحليل البيانات عن لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* في إنجاز مهارة الكلام لطلاب بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو. التي حصلت عليها الباحثة بطريقة الاستبيانات وهي:

$$P = \frac{F}{N} \times ١٠٠\%$$

البيان :

P= النسبة المأوية

F= تكرار الأجوبة

N=عدد المستجيبين.[٤٩]

أمّا التفسير و التعيين في تحليل البيانات المجموعة وتحقيق الإفتراض العلمي، فيستعمل الباحثة المقدار الذي قدمه سوهارسيمي أريكونطا فيما يلي[٥٠] :

٧٦ % - ١٠٠%	جيد
٥٦ % - ٧٥ %	مقبول
٤٠ % - ٥٥ %	ناقصا
١٠ % - ٣٩ %	قبيحا

ز- رمز المقارنة ("T" tes)

Zaenal Arifin, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Lentara Cendikia:٢٠١٠) , hlm. ١١٤

[٤٩] يترجم من :

Anas Sudijono, *Pengantar Statistik pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, ١٩٨٧), hlm. ٤٣

[٥٠] يترجم من :

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*.....hlm. ٢٤٦

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

التجريبة في هذه البحث هي تستعمل الباحثة استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

وهذه طريقة لنيل المعلومات عن فعّلية استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

وأما رمز المقارنة المسمى T-Test تستخدم الباحثة هذا الرمز لنيل المعرفة عن مقارنة استخدام لعبة "عليك بالتخمين" *(Please Guess)* لترقية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية لطلاب الفصل الثّامن بمدرسة معارف المتوسطة الإسلامية كدنغ كندو جندي سيدوارجو.

وأما رموز المقارنة (T-Test)[٥١]:

$$t=\frac{X_{١}-X_{٢}}{\sqrt{\frac{s_{١}^{٢}}{n_{١}}+\frac{s_{٢}^{٢}}{n_{٢}}-٢r\left(\frac{s_{١}}{\sqrt{n_{١}}}\right)\left(\frac{s_{٢}}{\sqrt{n_{٢}}}\right)}}$$

المصطلحات:

t =المقارنة

$\bar{X}_{١}$ =مستوى وسائل التعليم١

$\bar{X}_{٢}$ =مستوى وسائل التعليم ٢

$S_{١}$ =الإنحراف المعاير وسائل التعليم ١

[٥١] ترجمة من:

Anas Sujono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Raja Grafindo Persada, ٢٠٠٧) . Hal. ٣٢٤

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$S_٢$ =الإنحراف المعاير وسائل التعليم ٢

$S_١^٢$ =عينة التباين ١

$S_٢^٢$ =عينة التباين ٢

r =ارتباط بين مجموعتين من البيانات

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id