

الباب الثالث

طريقة البحث

طريقة البحث هي الطريقة التي استخدمتها الباحثة في تحليل بحثها^{٣٤}. إذ تنبغى للباحثة أن تعين مصادر الحقائق التي تأخذ منها للحصول إلى الحقائق التي تقصد إليها في هذا البحث العلمي. والطريقة المعينة التي استخدمتها الباحثة بما يلي:

أ- نوع البحث

كما عرفنا أن طريقة البحث تنقسم إلى قسمين وهما الطريقة الكيفية (Kualitatif) والطريقة الكمية (Kuantitatif).

طريقة البحث التي استخدمت الباحثة هي الكمية. وهي طريقة العملية في نيل معرفة باستعمال البيانات الرقمية كآلة في إيجاد البيان عن الشيء المنشود.^{٣٥} وأما نوع هذا البحث فهو بحث تجريبي، وأهدافه إستقصاء إمكان العلاقة بين السبب والعقوبة بإجراء التجربة إلى الفرقة التجريبية، ويقارن نتائجها مع الفرقة الضابطة التي لا تجري فيها التجربة.^{٣٦}

إن الفرضية إجابة مؤقفة على مسألة البحث حتى مثبتة بالبيانات المجموعة. و قد قسم سوهرسمي اريكونطا فرضية البحث إلى نوعان و هي الفريضة البدلية (Ha) و الفريضة الصفرية (Ho).

^{٣٤} يترجم من:

Syaodih Nana Sukmadinata. 2009. "Metode Penelitian Pendidikan". Bandung: PT Remaja Rosdakarya. hal. 52

^{٣٥} يترجم من:

Sugiyono, *Metode Penelitian*,hal. 14

^{٣٦} يترجم من:

Sumardi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hal.

١- الفرضية البدلية

دلت الفرضية أن فيها علاقة بين متغير مستقبل أو "variable x" الذي يكون في هذا البحث يعني ألعاب كلمة غامضة (Mysterious Word) غير مستقبل أو "variable y" الذي في هذا البحث يعني مهارة الكلام، و الفرضية البدلية لهذا البحث هي وجود التأثير استخدام ألعاب كلمة غامضة (Mysterious Word) لترقية مهارة الكلام لطلاب فصل العاشر بالمدرسة العالية الحكومية ريجاصا فتيرونجان جومبانج.

٢- الفرضية الصفرية

دلت الفرضية أن ليس فيها العلاقة بين متغير مستقبل "variable x" و متغير غير مستقبل "variable y". و الفرضية الصفرية لهذا البحث هي دلت على عدم التأثير استخدام ألعاب كلمة غامضة (Mysterious Word) لترقية مهارة الكلام لطلاب فصل العاشر بالمدرسة العالية الحكومية ريجاصا فتيرونجان جومبانج.

ب- هيكل البحث

تتكون هذا البحث على مرحلتين

١- مرحلة الإعداد وهي عرض موضوع البحث وإعداد اقتراح البث وامتحان الإقتراح والبحث طلب الترخيص وإعداد أدوات البحث والمواد التعليمية وتجريبية أدوات البحث.

٢- مرحلة التنفيذ وهي اختيار الطبقة التجريبية وإعطاء الاختبار القبلي. وكان الاختبار الأول ليعرف كفاءة الطلاب في مهارة الكلام قبل استخدام هذه الطريقة، و يعمل أنشطة التعلم باستخدام ألعاب كلمة غامضة، وتقديم الاختبار البعدي المستخدمة ليعرف نتائج تعلم الطلاب

بعد تلقي العلاج المختلفة، وجمع البيانات ومعالجة بيانات البحوث، وتحليل نتائج البيانات التي سيتم وصفها في تقنيات معالجة البيانات، وتقديم نتائج البحث على اختبار الفرضية.

ت- مجتمع البحث وعينته

المجتمع هو جميع المقاصد في البحث.^{٣٧} ومجتمع البحث أن تبحث جميع مجتمع البحث فأخذت الباحثة عينة البحث نيابة عن الجميع، إن كان عدد المجتمع ناقصا من مائة نفر فحسن أن يؤخذ جميعه فيسمى ذلك البحث ببحث المجتمع، وإن كان أكثر من مائة نفر فيؤخذ منه بين ١٠% - ١٥% و ٢٠% - ٢٥% ٣٨.

وأما المجتمع في هذا البحث جميع التلاميذ في الفصل العاشر بالمدرسة العالية ريجاصا الإسلامية الحكومية فيترونجحان جومبانج ٢٦٠ تلميذا في سبعة فصول.

أما عينة البحث هي بعض من مجتمع البحث الذي يكون نائبا منه.^{٣٩} واستخدام الباحثة هذه الطريقة لأنها لا تمكن للباحثة أن تبحث كل مجتمع البحث بسبب محدودة القدرة والوقت. فلذلك أخذ الباحثة لذلك أخذ الباحثة في هذا البحث العينة القصدية (Purposive Sample). وأما العينة في هذا البحث هي جميع الطلبة في فصل العاشر "ب" كفرقة التجريبية و فصل العاشر "" كفرقة الضبطية.

^{٣٧} يترجم من:

Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: RinekaCipta, 2002), hal. 102

^{٣٨} يترجم من:

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta :PT. Rineka Cipta 2002,),hal.111-112

^{٣٩} نفس المرجع:

Arikunto, *Prosedur.....*, hal. 102

ث- طريقة جمع البيانات

البيانات هي كل ما تحتاج البحث من هذا البحث و قد استعمل الباحثة طريقة كثيرة موافقة بهذا البحث كما يلي:

١- طريقة المشاهدة (Observasi)

و هي الوسيلة في اكتساب الخبرات و المعلومات من خلال من يشهد أو يسمع عنه^{٤٠}. و المقصود في الملاحظة هو لمعرفة سلوك الشخص كالواقعة الفعلية حيث ينظر سلك العملية. و كذلك لأعرض تصوير الياة الاجتماعية. تستعمل الملاحظة إن لم تكن البيانات كثيرة حيث تكون المسئلة مكثفية. و الملاحظة إما أن يكون الباحثة مشتركا في هذه المسئلة أو غير مشترك. بهذه الاستراتيجية يريد الباحثة أن يعرف عملية التعليم و في استخدام ألعاب كلمة غامضة (Mysterious Word) لترقية مهارة الكلام لطلاب فصل العاشر بالمدرسة العالية الحكومية ريجاصا فتيرونجان جومبانج

٢- طريقة المقابلة (Interview)

المراد بها البيانات بالتسائل من جهة واحدة منظّمة بإعتماد على أهداف البحث،^{٤١} و قام الباحثة بها لجميع البيانات و تكملها. و هي الاستراتيجية التي تسلكها الباحثة بوسيلة المحاورة شفويا مع الطلبة في المدرسة و المدبرات المحاركة اللغوية و الأساتيد للحصول على الأخبار أو الوثائق عن قدرة الطلاب على التكلم بالعربية و عن المحاولات التي قام بها المدرسة نحو ترقية مهارة الكلام و كذلك المشكلات المواجهة و حلها و عن تأسيس المدرسة و ما إلى ذلك.

^{٤٠} يترجم من:

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 144

^{٤١} يترجم من:

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 126

٣- طريقة الوثائق (Dokumentasi)

هي طريقة جمع البيانات و مصدرها مكتوبة من الكتب و المجالات و الجرائد و غيرها^{٤٢}. استخدام الباحثة هذه الطريقة للحصول على المعلومة عن تاريخ تأسيس المدرسة و حالة المعلم و المتعلم.

٤- طريقة الاختبار (tes)

هي آلة مقدمة التي يعطى على الفرد لنيل الأجوبة و المطلوبة مسطورا أو لسانا أو فعلا. باستخدام الباحثة هذه الوسائل لنيل الحقائق و المعلومات عن استخدام ألعاب كلمة غامضة (Mysterious Word) لترقية مهارة الكلام لطلاب فصل العاشر بالمدرسة العالية الحكومية ريجاصا فتيرونجان جومبنج. الاختبار قبل و بعد استخدام ألعاب كلمة غامضة (Mysterious Word)

ج- بنود البحث

بنود البحث هو آلة استخدمتها الباحثة لجمع بيانات^{٤٣}.

واستعملت الباحثة أدوات البحث الكثيرة منها:

- ١- صفحة الملاحظة لمعرفة عملية التعليم و استعمال ألعاب التعليمية كلمة غامضة لترقية مهارة الكلام بالمدرسة العالية ريجاصا الإسلامية الحكومية فتيرونجان جومبنج.
- ٢- الوثائق المكتوبة و الصور والإلكترونية في طريقة الوثائق للوصول للبيانات والمعلومات عن أحوال المدرسة وتاريخها وجملة المعلمين والطلاب في هذه المدرسة.

^{٤٢} يترجم من:

M. Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, hal. 131

^{٤٣} يترجم من:

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2006), hal. 130

٣- مجموعة الأسئلة و التمرينات لنيل الحقائق والمعلومات عن فعالية استخدام ألعاب كلمة غامضة لترقية مهارة الكلام لطلاب الفصل العاشر بالمدرسة العالية ريجاصا الإسلامية الحكومية فتيرونجان جومبنج

ح- طريقة تحليل جمع البيانات

هي طريقة إجابة الأسئلة المستخدمة في البحث. ولإجابة المشكلة في استخدام ألعاب كلمة غامضة (Mysterious Word) لترقية مهارة الكلام بالمدرسة العالية الحكومية ريجاصا فتيرونجان جومبنج. و يستخدم الباحثة النسبة المئوية. كما يلي:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

البيان: (P) النسبة المئوية

(F) تكرار الأجوبة

(N) عدد المستجيبين

وأما التفسير أو التعيين في تحليل البيانات المجموعة والافتراض العلمي،

فيستعمل الباحثة المقدارة التي قدمته سوهار سمي أريكونطا فكما يلي:

جيدا = ٨٦-١٠٠%

مقبولا = ٦٥-٨٥%

ناقصا = ٤٠-٥٥%

قبيح = ٣٩-٠%

وأما رمز المقارنة المسمى T-Test يستخدم الباحثة هذا الرمز لنيل المعرفة عن مقارنة استخدام ألعاب كلمة غامضة (Mysterious Word) لترقية مهارة الكلام بالمدرسة العالية الحكومية ريجاصا فتيرونجان جومبنج. وأما رمز المقارنة (T-Test) ^{٤٤}.

$$T_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

المقارنة = T_o

M_1 = المتوسط (MEAN) من المتغير X (variable x)

M_2 = المتوسط (MEAN) من المتغير Y (variable y)

M_1 المتوسط (Mean) من متغير X (قبل استخدام ألعاب كلمة غامضة)

M_2 = المتوسط من متغير Y (بعد استخدام ألعاب كلمة غامضة)

SEM_1 = المتوسط فساد المتغير X (قبلا استخدام ألعاب كلمة غامضة)

SEM_2 = المتوسط فساد المتغير Y (بعد استخدام ألعاب كلمة غامضة)

H_o = عدم فعالية استخدام ألعاب كلمة غامضة لترقية مهارة الكلام للطلاب.

H_a = وجود فعالية استخدام ألعاب كلمة غامضة لترقية مهارة الكلام للطلاب.

^{٤٤} يترجم من: