## الباب الثالث
## طريقة البحث

للوصول إلى الحقائق التي تحتاج إليها الباحثة في هذا البحث العلمي, ينبغي للباحثة أن تعين مصادر الحقائق التي تأخذها الباحثة بالطريقة التالية :

### أ. نوع البحث

كما عرفنا أنّ طريقة البحث تنقسم إلى قسمين هما الطريقة الكيفيّة (Kualitatif) والطريقة الكمّيّة (Kuantitatif). الطريقة الكيفيّة هي طريقة البحث التي تستغني عن الحساب والأرقام العدديّة. وعكسها طريقة كمّية فإنّها يكون فيها الحساب والأرقام العدديّة.

وطريقة البحث التي استخدمتها الباحثة هي"الطريقة الكمّيّة". وهي طريقة البحث لنيل المعرفة حتى تجد الباحثة إجابة عن المشكلة.

أن الفرضية هي إجابة مؤقتة عن أسئلة البحث التي تحتاج إلى تبين العلمي.[٢٩] أما فروض البحث في هذا البحث فهو إن تطبيق لعبة Typed Game إذا صح استخدامه يمكن أن ترقي مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ موراوودي – كرسيك.

### ب. هيكل البحث

قسمت الباحثة هذا البحث إلى خمسة أبواب :

الباب الأول : خلفية البحث و قضايا البحث و أهداف البحث و منافع البحث و توضيح بعض المصطلحات و الدراسة السابقة.

[٢٩] يترجم من : Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuanlitatif dan Kualitatif* , (Bandung:Alfabeta 2010) hal 96.

الباب الثاني : دراسة نظرية يشتمل على فصلين فصول :

أ) يحتوى على اللعبة "Typed Game" لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ موراوودي – كرسيك.

**ب)** يحتوى على تعريف مهارة الكتابة, وأهمية الكتابة, وأهداف تدريس الكتابة, وأنواع مهارة الكتابة, ومشكلات تعليم مهارة الكتابة.

الباب الثالث : طريقة البحث، هيكل البحث، مجتمع البحث وعينته، طريقة جمع البيانات، بنود البحث و تحليل البيانات.

الباب الرابع : يبحث هذا الباب دراسة ميدانية على غرض البيانات وتحليلها وينقسم هذا الباب إلى فصلين:

١. لمحة عن المدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ موراوودي – كرسيك

٢. عرض الحقائق وتحليلها يشتمل على :

أ) تطبيق اللعبة "Typed Game"

ب) فعالية تطبيق اللعبة "Typed Game" لترقية مهارة الكتابة

الباب الخامس **:** خاتمة, يحتوى هذا الباب على الخلاصة و المقترحات.

**ت. مجتمع البحث و عينته**

١. مجتمع البحث

مجتمع البحث هو جميع الأفراد و الأشخاص في البحث.[٣٠] و المجتمع في هذا البحث يتكوّن من جميع الطلاّب في الفصل الثامن بالمدرسة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ موراوودي – كرسيك.

٢. عينة البحث

عينة البحث هي بعض من مجتمع البحث. [٣١] والفرض لنيل البيان عن عينة البحث بطريقة الملاحظة من بعض مجتمع البحث. وأما عينة البحث في هذا البحث فهي جميع الطلاب في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ وهي "٤٣" طلابا. فطريقة اخذ العينة في هذا البحث هي Purposive Sampling

**ث. طريقة جمع البيانات**

ولمعرفة تطبيق لعبة Typed Game إلى ترقية الطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ لا تأخذ الباحثة طريقة واحدة بل الطريقة المتنوعة وهي: المقابلة والملاحظة والوثائق والاستبيانات والاختبار. وعرضت الباحثة البيانات أو المعلومات التي حصل عليها كما يلي:

١. طريقة المقابلة (Interview)

هي عملية الأسئلة و الأجوبة بين شخص أو أكثر شفويا.[٣٢] في هذا المنهج تتناول الباحثة التصريح من أستاذ محمد أوسط غفاري وحي كمعلم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ ، عن تدريس اللغة العربية في هذه المدرسة. ومن هذه المقابلة، حصلت الباحثة على أن في تدريس

---

[٣٠] يترجم من : Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2007), hal 61

[٣١] نفس المراجع : ٦٢

[٣٢] يترجم من : Suharsimi Arikanto, *Prosedur Penelitia Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal 198-199

اللغة العربية يستعمل المدرس بطريقة تناسب أربع مهارات. تعمل عملية المقابلة في التاريخ ٢٢ أبريل ٢٠١٤.

٢. طريقة الملاحظة (Observasi)

الملاحظة هي عملية مشاهدة و ندون بنظام على الظواهر التي بحثتها الباحثة. بعد عملية التجربة تتناول الباحثة البيانات عن تطبيق لعبة Typed Game بمشاهدة أحوال الطلاب في الفصل التجريب، وعرفت الباحثة أن وجود الفرق بين مفهوم الطلاب بعد أن يستخدموا لعبة Typed Game وقبلها. واستخدمت الباحثة هذه الطريقة لجمع البيانات عن وجود فعالية تطبيق لعبة Typed Game لترقية مهارة الكتابة, و فيها عملية المدرس و الطلاب في تدريس اللغة العربية.

٣. طريقة الاستبيانات (Angket)

هي الأسئلة للحصول على البيانات من المستجيبين باختيار الإجابة الصحيحة لهم مجموعة الإجابات بالصفة المغلقة, [٣٣] عن تطبيق لعبة Typed Game لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ موراوودي –كرسيك.

٤. طريقة الوثائق (Dokumentasi)

هي طريقة جمع البيانات و مصدرها مكتوبة من الكتب و المجلاّت و الجرائد و غيرها.[٣٤] استخدمت الباحثة هذه الطريقة للحصول على المعلومة عن

---

[٣٣] يترجم من : Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 199

[٣٤] يترجم من : Suharsimi Arikanto, *Prosedur Penelitia Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal 274

تاريخ تأسيس المدرسة وحالة المعلم و التعلم و لمعرفة الصورة الفكريّة العامّة عن موضوع البحث.

٥. طريقة الاختبار (Tes)

الاختبار هو آلة أو إجراء أو أنشطة معقدة لتناول قدرة سلوك الشخص التي تصور الكفاءة يملكها في المادة الدراسية الدعينة. واستخدمت الباحثة في هذه الدراسة نوعين من الاختبار: أولا، الاختبار القبلي، قامت الباحثة بهذا الاختبار قبل تطبيق لعبة "Typed Game " لمعرفة كفاءتهم قبل أن يمروا بالتجريب. وثانيا، الاختبار البعدي، وقامت الباحثة بهذا الاختبار البعدي لمعرفة فعالية تطبيق لعبة "Typed Game " لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ موراوودي –كرسيك.

**ج. بنود البحث**

بنود البحث هي المقياس الذي استخدمته الباحثة لتقيس الصدق و تثبيت متغير البحث. الصدق بمعنى تلك البنود تستطيع أن تستعمل لتقيس ما تقيس. و الثبات بمعنى الاتساق أو التمسك لتقيس مرات عديدة في موضوع واحد فنتيجته ثابتة.[٣٥]

واستعملت الباحثة أدوات البحث الكثيرة منها:

١. صفحة الملاحظة لمعرفة عملية التعليم و تطبيق لعبة Typed Game لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ موراوودي –كرسيك.

---

[٣٥] يترجم من:
Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*. (Bandung : Alfabeta. 2009). Hal 121

٢. الوثائق المكتوبة و الصور و الإلكترونيكية في طريقة الوثائق للوصول إلى البيانات و المعلومات عن المدرسة و تطبيق لعبة Typed Game لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ موراوودي –كرسيك.

٣. مجموعة الأسئلة و التمرينات لنيل الحقائق والمعلومات عن فعالية تطبيق لعبة Typed Game لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ موراوودي –كرسيك.

**ح. تحليل البيانات**

تحليل البيانات هو إحدى الطرائق للإجابة من المسئلة المستخدمة في البحث. في هذه الفرصة قدمت الباحثة حقائق الكمية وهي حقائق من الأرقام المردة بالطريقة الإحصائية.[٣٦]

ولكن لا يخلو من الحقائق الكيفية لذلك قدمت الباحثة طريقتين من الطرائق الإحصائية يعنى لإجابة السؤال الأول عن مهارة الكتابة لطلاب فصل الثامن في تعلم اللغة العربية استخدمت الباحثة النسبة المأوية،[٣٧] أمّا معادلتها فما يلي:

١. **رموز المأوية (P)**: $\frac{\text{تكرار الأجوبة (F)}}{\text{عدد المستجبين (N)}} X\% \ ١٠٠$

أما التفسير و التعيين بكلمة الكيفية من المعادلة السابقة فكما يلي[٣٨] :

---

[٣٦] ترجم من

Saiful Anwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), Hal 50

[٣٧] ترجم من:

Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), 40

| | |
|---|---|
| جيدا | ٧٦%-١٠٠% |
| مقبولا | ٥٦%-٧٥% |
| ناقصا | ٤٠%-٥٥% |
| قبيحا | ١٠%-٣٩% |

٢. باختبار- T

واستخدمت الباحثة في هذه الدراسة نوعين من الاختبار: أولا، الاختبار القبلي، قامت الباحثة هذا الاختبار قبل تطبيق لعبة "Typed Game " لمعرفة كفاءتهم قبل أن يمروا بالتجريب. وثانيا، الاختبار البعدي، وقامت الباحثة هذه الاختبار البعدي لمعرفة تأثير تطبيق لعبة "Typed Game " لترقية مهارة الكتابة لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة لمؤسسة دار السلام الإسلامي ٢ موراوودي -كرسيك.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N\,(N-1)}}}$$

[٣٨] يترجم من : Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*,(Jakarta: Rineka Cipta), hal 246

لتحصيل $t_o$ له خطوات فهي : [٣٩]

١. أعدّ اللوحة توزيع F (frekuensi) نتيجة الكتابة بعد و قبل تطبيق Typed Game

٢. بحث قيمة المتوسط (Mean), شبه المعيار (Deviasi Standar) و جملة المربع من شبه المعيار.

[٣٩] نفس المراجع : ٣٤٩