الباب الثالث

طريقة البحث

طريقة البحث هي الطريقة التي استخدمتها الباحثة في تحليل بحثها. إذ ينبغى للباحثة أن يعين مصادر الحقائق التي تأخذ منها للحصول إلى الحقائق التي تقصد إليها في هذا البحث العلمي. و الطريقة المعينة التي استخدمها الباحثة بما يلى:

أ- نوع البحث

كما عرفنا أنّ طريقة البحث ينقسم إلى قسمين هما الطريقة الكيفيّة (Kualitatif) و الطريقة الكمّيّة (Kuantitatif) الطريقة الكيفيّة هي طريقة البحث التي استغنى فيها الحساب و الأرقام العدديّة . وعكسها طريقة كمّية فإنّها يكون فيها الحساب و الأرقام العدديّة.

و طريقة البحث التى استخدمتها الباحثة هي" طريقة الكمّيّة". وهي طريقة العملية في نيل المعرفة باستخدام البيانات الرقميّة كآلة في إيجاد البيان عن الشيئ المنشود.[١]

فيمكن على الباحث أن يترجم المادة العلمية على الأرقام التى يتم تحليلها بوسيطة الحاسوب الآلية المتطورة باستعمال برنامج س.ب.س.س. (SPSS) **أو** بطريقة الإحصائية اليدوية.

ب- هيكل البحث

و فيما يلي جدول الأنشطة الميدانية لبرنامج التعليم التجريبي التي قامت الباحثة في تلك المدرسة:

---

[١] يترجم من،

Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 1997), h. 15

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

الرقم	التاريخ	الأنشطة
١	٢٥- ٠٤- ٢٠١٥	المقابلة
٢	٢٥ – ٠٤- ٢٠١٥	الإختبار القبلى
٣	٢٨ – ٠٤ - ٢٠١٥	تعليم مهارة القراءة على الموضوع " بيتي"
٤	٠٥ – ٠٥ – ٢٠١٥	تعليم مهارة القراءة على الموضوع " بيت واسع و نظيف"
٥	١٢ – ٠٥ – ٢٠١٥	تعليم مهارة القراءة على الموضوع " من يوميات الأسرة"
٦	١٩ – ٠٥ – ٢٠١٥	تعليم مهارة القراءة على الموضوع " من يوميات الأسرة أحمد"
٧	٢٣ – ٠٥ – ٢٠١٥	الإختبار البعدي و الاستبيانات عن مهارة قراءة و عن استخدام لعبة "*Picture Game*" في تعليم اللغة العربية
٨	٢٥ – ٠٤ – ٢٠١٥ حتى ٢٥ – ٠٥ – ٢٠١٥	الملاحظة

ج- مجتمع البحث و عينته

مجتمع البحث هو جميع الأفراد والأشخاص فى البحث [٢].والمجتمع فى هذا البحث يتكوّن من جميع التلاميذ بمدرسة محمّدية ١ المتوسطة باري ، وعدده ٢٠ طالبا.

[٢] المرجع السابق , h. 17

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

عينة البحث هي بعض من مجتمع البحث الّذي يكون نائبا منه. و أخدت الباحثة كلّ مجتمع البحث مؤسّسا على ما رأى سومارسيمي أريكونطا قال : إذكان مجتمع البحث لم يبلغ مائة فأحسن للبحث ان يأخذ كلهم حتى يسمى هذا البحث بحثا مجتمعا.[٣]

و اما عينه البحث في هذا البحث هو جميع الطلاب في الفصل السّابع بمدرسة محمّدية ١ المتوسطة باري هي " ٢٠ " طالبا. فطريقة أخد يعينة المشبعة (*Sampling Jenuh*), تكون حيث جميع أعضاء السكانية كالعينة.

د- طريقة جمع البيانات

البيانات هي كل ما تحتاج اليه الباحثة في هذا البحث .ولنيل البيانات إستخدمت الباحثة طرائق كثيرة موافقة بهذا البحث وهي :

أ). طريقة الملاحظة (Observasi)

هي الملاحظة المنهجيّة المقصودة التى تواجهة الإنتباه إلى الظواهر والوقائع مباشرة [٤] .تقدمت الباحثة هذه الطريقة مباشرة لنيل البينات عن حالة المدرسة وبيئتها وقدرة المعلم في إلقاء المعارف والمعلومات وآراء الطلبة عن عملية تعلّم الّلغة العربيّة، أخصّها عملية التعليم بإستخدام لعبة *"Picture Game"*.

ب). طريقة المقابلة (Wawancara)

المراد بها البيانات بالتسائل من جهة واحدة منظّمة بإعتماد على أهداف البحث.[٥] المقابلة هي واحد من تقنية جمع البيانات إذا أراد الباحث أن

---

[٣] يترجم من,
Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 12

[٤] يترجم من,
Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta: Fakultas Psikologi UEM, 1993), h. 13

[٥] يترجم 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

يفعل دراسة الأولية لنيل المشاكل البحوث ولنيل المعلومات العميقة من المستجيبين في عدد صغير.[٦] فيستعمل الباحث هذه الطريقة المعرفة البيانات فعالية استخدام لعبة "*Picture Game*" لترقية مهارة قراءة اللغة العربية عند طلاّب الفصل السّابع بمدرسة محمّدية ١ المتوسطة باري. والأخبار الآخر التي تتعلّق كثيراً بهذا البحث العلمي.

ج). طريقة الوثائق أو الكتاب (Dokumentasi)

والمراد بها جميع البيانات المكتوبة مثل الكتب والمجلاّت الجرائد والوثائق ومحضر الإجتماع والنظام والمذكورات اليوميّة وما الى ذلك. [٧]

إستعملت الباحثة هذه الطريقة للوصول إلى البيانات والمعلومات عن أحوال المدرسة وتاريخها وجملة المعلّمين والطلاّب في هذه المدرسة.

د). طريقة الاستبيانات (Angket)

هي طريقة لتقديم الأسئلة المكتوبة المستعملة لحصول اجابة المستحبين.[٨] استعملت الباحثة هذه الطارقة لمعرفة فعالية إستخدام لعبة "*Picture Game*" في دراسة اللّغة العربية لترقية مهارة قراءة في مدرسة محمّدية ١المتوسطة باري.

الاستبيانات يستخدام مقياس *likert* مع تحديد القيمة. المقياس *likert* هو مقياس يمكن استخدامها لقياس المواقف, الآراء والتصورات لشخص أو مجموعة من الناس حول هذه الظاهرة للتعليم.[٩] وهناك شكلان من مسألة

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 128

[٦]يترجم من:

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012) hal. 194

[٧]المرجع السابق , h. 131

[٨] يترجم من,

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 124

[٩]يترجم من:

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011) hal. 92

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

إيجابية أي سؤال لقياس موقف الأسئلة الإيجابية والسلبية لقياس الموقف السلبي. وهذا مقياس *likert* ينفي الإجابات الفئة في شك استناداً إلى ٣ اسباب .

١. هذه الفئة لها معنى مزدوج، يمكن أن يكون أرتيكانبيلوم يمكن أن تقرر أو إعطاء إجابات.
٢. توفر جوابا في وسط فإنه يطرح المركزي الإجابة على الميل، خاصة بالنسبة لأولئك الذين هم المشكوك في تحصيلها على الجواب نحو اتفق أو لا أوافق.
٣. قصد الإجابات الفئة ألف، باء، جيم ودال هو أساسا لرؤية هذا اتجاه رأي المجيبين تجاه اتفق أو لا أوافق.

ولذلك القضاء الباحثين على إجابات الشكوك في المستجيبين يمكن أن لا تقلق بشأن اتخاذ قرار بإعطاء إجابات التي تميل إلى أن تكون الأجوبة محايدة إلى المنتصف. بالإضافة إلى رؤية وجود اتجاه نحو جواب اتفق أو لا أوافق.[١٠]

يستخدم المؤلف في هذه الدراسة مجموعتين دعم أيتيم يعنى أيتيم جيدة وأيتيم ليست جيدة. هذه النتيجة مقياس يتراوح من واحد إلى أربعة، على وجود نظام جيد لتقييم أيتيم يعنى أ = ٤، ب = ٣، ج= ٢، و د = ١، بينما عدم أحسنت أيتيم بدلاً من ذلك.

و). طريقة الإختبار (Tes)

هي جملة من الأسئلة المقدمة الى الشخص أو الأشخاص لإظهار درجة. قال سوهرسمي إنه اختبار يجري لمعرفة نتائج درس التلاميذ. توزّع هذا الاختبار الأوّلي و الاختبار النهائي.

---

[١٠] يترجم من:
Sutrisno Hadi, *Statistik jilid II*, (Yogjakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM, 1991) hal. 19

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

في هذا البحث استعملت البا حثة طريقة الاختبار من المدرس .ولم يمتحن مرة كثيرة حتى لاتعرف عيوبة ومميزانه.[١١] استعملت الباحثة هذه الطريقة لمعرفة ترقية مهارة القراءة بعد إستخدم لعبة "*Picture Game*" عند طلاّب الفصل السّابع بمدرسة محمّدية ١ المتوسطة باري.

هـ- بنود البحث

بنود البحث هو المقياس في البحث الذي استخدمه الباحث ليقيس صدق و ثبوت متغيّر البحث. الصدق بمعنى أن تلك البنود يستطيع أن يستعمل ليقيس ما يقيس. و الثبوت بمعنى الإتساق أو التمسك لتقيس مرات عديدة في موضوع واحد فنتيجته ثابتة[١٢]. الاختلافات في نوع أداة البحث كان استبيان، تحقيق قائمة، والملاحظة مقابلة المبادئ التوجيهية. واستعمل الباحث أدوات البحث كثيرة منها:

١- صفحة الملاحظة لمعرفة عملية تعليمية اللغة العربية في المدرسة.

٢- الوثائق المكتوبة و الإلكترونية في طريقة الوثائق للوصول إلى البيانات و المعلومات عن المدرسة.

٣- التمرينات لنيل الحقائق والمعلومات عن فعالية استخدم لعبة "*Picture Game*" عند طلاّب الفصل السّابع بمدرسة محمّدية ١ المتوسطة باري.

و- طريقة تحليل البيانات

استخدم الباحث الطريقة الإحصائية بالقاعدة:"Uji T" لامتحان طريقة البحث ولمعرفة فعالية إستخدم لعبة "*Picture Game*" لترقية مهارة قراءة اللغة العربية عند طلاب الفصل السابع بمدرسة محمّدية ١ المتوسطة باري.

---

[١١] المرجع السابق , h. 123

[١٢] المرجع السابق h. 136

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

بعد نيل البيانات من المتغيرين فعالية استخدام لعبة "*Picture Game*" (X) لترقية مهارة القراءة (y) بطريقة تقسيم الملاحظة , المقابلة , الوثائق أو الكتاب , الاستبيانات, الإختبار . فحلل الباحثة البيانات بطريقة البحث الكمية وهي طريقة البحث التي تستخدم الأرقام الإحصائية في تقديم البيانات وتحليلها . أما الرمز التي تستعملها الباحثة فيما يلى:

أ) رمز المأوية(Prosentase)

رموز المأوية (P) لتحليل البيانات عن عملية التعليم اللغة العربية في المدرسة محمّدية ١ المتوسطة باري. التي حصلت عليها الباحثة بطريقة الإستبيانات وهي [13]:

$$P = \frac{\text{تكرير الأجوبة}(F)}{\text{عدد المستجبين}(N)} \times 100\ \%$$

أمّا التفسير والتعيين في تحليل البيانات المجموعة وتحقيق الإفتراض العلمي ,فيستعمل الباحثة المقدار الذي قدمتها سوهارسيمي أريكونطا فيما يلي[١٤]:

جيد جدا	**١٠٠-٨٥%**
جيد	**٨٤-٧٠%**
مقبول	**٦٩-٦٠%**
ناقص	**٥٩-٣٠%**
ضعيف	**٢٩-٠%**

[١٣] يترجم من,
Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2006), h. 40

[١٤] يترجم من,
Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 246

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

ب) رمز المقارنة (Tes "t")

رمز المقارنة يسمى أيضا "Tes t" تستخدم الباحث هذا الرّمز لنيل المعرفة عن مقارنة الوصول إلى كفائة الطلاّب بين في الإختبار الأولي و النهائي فى تدريس القراءة. إذا بعد التحليل يوجد الفرق بين الوصول الى كفائة الطلاّب للفرقة في الإختبار الأولي و النهائي. فهذا يدلّ على أنّ الفرضية الصفريّة (H_0) مردودة، بمعنى وجود فعالية بين إستخدام لعبة "*Picture Game*" و الوصول الى كفاءة الطلاب في تدريس القراءة بمدرسة محمدية ١ المتوسطة باري ، أو بالعكس إذا بعد التحليل لا يوجد الفرق بين الوصول إلى كفائة الطلاّب للفرقة في الإختبار الأولي و النهائي. فهذا يدلّ على أنّ الفرضيّة الصفريّة (H_0) مقبولة، بمعنى ليس هناك فعالية بين استخدام لعبة "*Picture Game*" والوصول إلى كفائة الطلاّب بمدرسة محمدية ١ المتوسطة باري.

إنّ عينة هذا البحث العلمي تعد العينة الصغيرة أو أقلّ من ثلاثين. وفي هذا البحث ما فيه إرتباط بين المتغير(x) والمتغير (y), لأنّ هذا البحث العلمي يستعمل فرقتين أو مصدرين. يقال "هناك إرتباط بين المتغيرين" إذا النتيجة التي نحصل عليها من المصدر الثابت أو سواء.[١٥]

وأمّا رمز المقارنة (Tes "t") للعينتين الكبيرين ولاإرتباطا بينهما, فيستعمل رمز فيما يلى:[١٦]

$$t_{0=\frac{M_D}{SE_{MD}}}$$

---

[١٣] يترجم من:
Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hal. 297

[١٦] يترجم من,
Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2006), h. 289

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

البيان:

t_0 = المقارنة

M_D = المتوسّط (Mean) من D

SE_{MD} =(Deviasi Error dari Mean of Difference)

وأمّا رمز : M_1 (Mean)

M_D = $\frac{\sum D}{N}$

$\sum D$ = مجموع من *Difference* : Perbedaan

N = عدد المستجيبين من المتغيّر X

وأمّا رمز D

D = D= X-Y

D = *Difference* : Perbedaan

X = عدد المستجيبين من المتغيّرX

Y = عدد المستجيبين من المتغيّرY

Deviasi Standar Variabel

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left[\frac{\sum D}{N}\right]}$$

$\frac{\sum D}{N}$ = انحراف النتيجة (Deviasi skor) من المتغيّرX

N = عدد المستجيبين من المتغيّرY

Deviasi Standar dari Perbedaan

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left[\frac{\sum D}{N}\right]^2}$$

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

Nilai rata-rata hitung dari beda

$$M_{D=}\frac{\sum \mathrm{D}}{\mathrm{N}}$$

Deviasi Error dari Mean of Difference

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

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