الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- مدخل البحث و نوعه

قام الباحث بالمدخل التطويري .وأما نوعه البحثالتطوير ي في مجال التربية وهى طريقة بحثية مستخدمة للتطوير أو حصول و التصديق على الإنتاج التعليمي المعين .لذلك غرض أساسي من هذا المنهج تطوير إنتاج ما لترقية عملية التعليم أو التعلم ليس اختبار النظرية.[1]

فيحتاج الباحث إلى المدخل الكيفي والكمي، واستخدام المدخل الكيفي لوصف كيف خطوات تطوير مادة مهارة القراءة باستخدام لعبة " فلاش " لتنمية مهارة القراءة في مرحلة المتواسطة. وكذالك أن هذا البحث يستخدم المدخل الكمي أيضا، وهو لقياس فعالية مادة القراءة باستخدام لعبة " فلاش".

ب- مجتمع البحث و عينته

مجتمع هذا البحث و عينته هو جميع التلاميذ في فصل الثامن مدرسة سونان دراجات المتوسطة بلامونجان للعام الدراسي ٢٠١٤-٢٠١٥م، و أما عينته هم من تلاميذ في الفصل الثمانية مدرسة سونان دراجات المتو سطة بلامونجان وقد اختار الباحث هذا الفصل لأنه كل التلاميذ المبتدئين التي تريد أن تتعلم اللغة العربية و لكن ليس الوسائل لتعلم الذاتي. و لذالك يحتاج اهتماما كبيرا حتى أن يكون التلاميذ

---

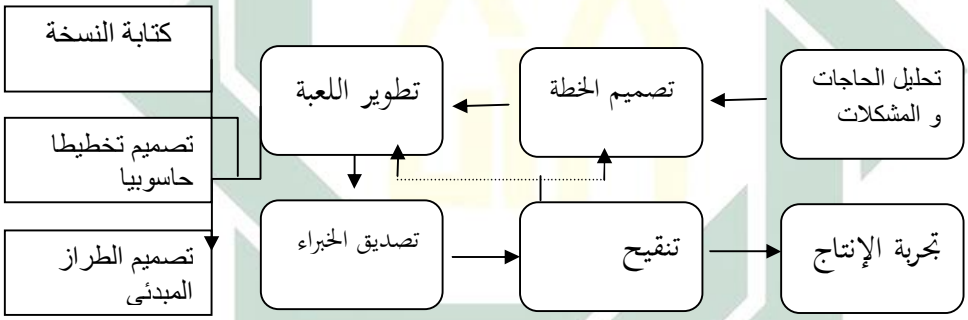
[1] Hendrayana, Aan, *Metodologi Penelitian dan pengembangan Pendidikan*, www.ditnaga _ dikti.org , diakses: 13 Februari 2015, h.3.

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

يحبون اللغة العربية ويستطعون اللغة العربية سهلا. فطريقة أخذ العينة في هذا البحث هو العينة القصدية الطبقة *(Purposive Sampling)* في هذا الفصل كالتجريبي.[٢]

ج- نموذج تطوير اللعبة اللغوية

لتطوير إنتاج تعليمي نماذج كثيرة التي تتكون من مجموعة عمليات فرعية، أو خطوات يتبعها المصممون عليها لإنجاز عملية تصميم البرامج التعليمية .وأما لتطوير هذه اللعبة، تستخدم نماذج التطوير بالمزج بين نموذج ديك و كاري [٣] ا لتي تتكون من ست مراحل .واختار بروغ و غال. الباحث هذين النموذجين لأن عملية التطوير على أساس تحليل الحاجات و حل المشكلات،و الإنتاج المقترح مناسبا للتعلم الذاتي.



١. تحليل الحاجات والمشكلات بجمع المعلومات المتصلة بأهمية تطوير اللعبة اللغوية لتنمية مهارة القراءة لدي التلاميذ.

٢. تصميم الخطة إعتمادا لتطوير اللعبة التي تتكون من المقدمة و يشتمل على المقدمة و محتوى المواد و التدريبات و التقويم.

---

[2] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013),h. 183

[3] Hafiz, *Pengembangan Sistem Pembelajaran Model Dick dan Cerrey* www.hafiztepum.blogspot.com, diakses 26 Janusiri 2010, h. 2-3.

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

٣. تطوير اللعبة للحصول على الإنتاج المبدئ، الذي تتكون من كتابة النسخة (Script) وتصميم الخطة تخطيطا حاسوبيا، والأخير تصميم الطراز المبدئى (Prototype)

٤. تصديق من تحكيم خبراء التعليم والوسائط المتعددة عن اللعبة المطورة.

٥. تنقيح الإنتاج المطور لترقية نتيجة الإنتاج على أساس تحكيم الخبراء.

٦. تجربة الفردية وهوكتو ّن من أربعة تلاميذ الفصل الثامن.

٧. تجربة الإنتاج الميدنيةهو تتكو ّن من أربعة وثلاثين تلاميذ الفصل الثامن.

د- تجربة الوسيلة

تصميم تجربة الوسيلة كما يالي

١. تجربة الخبراء أو التصديق من خبراء تعليم اللغة العربية و الوسائط المتعددة. وقامت هذه العملية لمراجعة المنتوج المصمم المبدئي، و إعطاء الحكم و التعليقات أو التعديلات للتنقيح.

٢. تحليل المفاهيم

٣. التنقيح بأساس على تحكيم الخبراء.

٤. التجربة المحددة بأربعة تلاميذ في المدرسة الثانوية اختار الباحث هذه عينة لأن تناسب بخصائص الوسيلة المصممة و عينة التجربة الميدانية.

٥. التنقيح بعد التجربة المحددة.

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

٦. التجربة الميدانية لمستهدف البحث.

٧. مراجعة أي تحليل التجربة الميدانية.

٨. التنقيح بعد التجربة الميدانية.

٩. الإنتاج النهائي.

هـ - البيانات ومصادرها

١. البيانات الكمية (Quantitative Data)

أ) تحكيم الجودة التربوية للإنتاج .والمعلومات هذه البيانات من النواحي: التعلمية، و المنهجية، مضمون المحتوى، والتفاعلية، و التعذية الراجعة. ومصدر البيانات من خبيري تعليم اللغة العربية. : مستور lc الماجستير

ب) تحكيم الجودة البرمجية ، والمعلومات هذه البيانات من ناحيية :ثبات اختيار المرنامج، وغرافولوجيا البرنامج، واستخدام العقدة التفاعلية، والصورة، والصوت، وعقدة البرنامج و رمزها.

أما مصادر هذه البيانات من خبراء الوسائط المتعددة، وهم : سيتي مجيدة الماجستير هي مدرسة في staifas

ج) تقدير الجودة الصناعية .والمعلومات هذه البيانات من ناحية :تنظيم البرنامج، و الإستجابة، وآمانة البرنامج، وتسهيل البرنامج. و مصدر هذه البيانات من العينات التجريبية المحددة.

د) تقدير إستجابة التلاميذ.

مصدر هذه البيانات المجموعة التجريبية الميدانية.

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

هـ) نتيجة قدرة التلاميذ، تشتمل على:

١) نتيجة الاختبار القبلي قبل استخدام الوسيلة لمعرفة الكفاءة المهارة القراءة عندهم.

٢) نتيجة الاختبار البعدي بعد استخدام الوسيلة المنتوجة لمعرفة نجاح تنمية مهارة القراءة باستخدام اللعبة.

ومصدر هذه البيانات المجموعة التجربية والضابطة.

٢. البيانات الكيفية (Qualitative Data)

أ) مواد اللعبة من الكلمات العربية لتجهزها في الوسيلة المصممة.

مصادر هذه البيانات الوثائق من الكتاب المدرسي للصف الثامن بالموضوع "الهواية"، و " المهنة ".

ب) المواد ما تتعلق باللعبة المصممة.

مصادر البيانات هي الوثائق من كتب برامج الحاسوب.

ج) التعليقات والاقترحات العامة عن الجودة التربوية للإنتاج.

مصدر هذه البيانات من خبير تعليم اللغة العربية.

د) التعليقات و الاقتراحات العامة عن الجودة البرمجية.

مصدر هذه البيانات من خبير الوسائط المتعددة.

هـ) التعليقات والاقتراحات العامة عن الجودة الصناعية.

مصدر هذه البيانات من العينات التجربية المحددة.

و) التعليقات والاقتراحات العامة عن إستجابة التلاميذ.

ومصدر هذه البيانات من المجموعة التجربية الميدانية.

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

ز) التعليقات والاقتراحات العامة عن اللعبة المصممة و تنمية الكفاءة لدى التلاميذ في تنمية مهارة القراءة بعد استخدام اللعبة عند عملية التعليم داخل الفصل و خارج الفصل .ومصدر هذه البيانات مدرسة اللغة العربية في هذا الفصل.

و- أدوات البحث

من البيانات السابقة استعمل الباحث حسب إحتياجها أدوات البيانات التى تتكون من:

١. ملاحظة

استخدم الباحث الملاحظة لجمع البيانات من الوثائق، التي تشمل على الكتاب المدرسي و القواميس لمعرفة محتوى الوسيلة المحتاجة .وكذلك الكتب ما تتعلق بالمرنامج المصمم.

٢. الاستبانة

أ. استخدم الباحث الاستبانة للتلاميذ لمعرفة احتياجهم عن المواد القراءة التي تتعلم عليها، **بقائمة التدقيق (Chek list)**

ب. استخدم الباحث الاستبانة لتحكيم أو التعليق على اللعبة من الخبراء و عينات التجربية المحددة و المجموعة التجربية الميدانية أثناء عملية التطوير.

٣. الاختبار (قبلي و بعدي)

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. استخدم الباحث الاختبار القبلى لمقياس قدرة المجموعة التجريبية الميدانية عن معارفهم عن مهارة القراءة قبل تجربة اللعبة المصممة.

ب. الاختبار البعدى لمعرفة أثر لعبة لغوية " فلاش "في تنمية مهارة القراءة لدي التلاميذ.

لجمع هذه البيانات قامت الباحث بتقديم الاختبار من الأسئلة المتعدد و الذاتية. (أدوات الاختبار ملحقة).

٤. المقابلة

استخدم الباحث المقابلة المفتوحة بالمدرسة بفحص البيانات عن تعليقاتها باللعبة المصممة و تنمية الكفاءة لدى التلاميذ في تنمية مهارة القراءة بعد استخدام اللعبة أثناء عملية التعليم داخل الفصل. واستخدم الباحث أيضا هذا الأسلوب لفحص بيانات إستبانة المجموعة التجريبية عن التعليقات واقتراحاتهم حول اللعبة.

ز- أساليب تحليل البيانات

إن مصادر البيانات التي يستخدمها الباحث نوعان، هما البيانات الكيفية و البيانات الكمية. و البيانات الكيفية هي التعليقات و الاقتراحات العامة للمنتاج من الخبراء و معلم اللغة العربية و التلاميذ، و كذالك الوثائق . و أما البيانات الكمية هي نتائج الاختبار من التلاميذ.

أ) البيانات الكيفية

تحليل تعليقات و اقتراحات المحللة و الموصفة من خبيري تعليم اللغة العربية و خبراء الوسائط المتعددة، والتلاميذ من العينات التجريبية المحددة، والمجموعة التجريبية

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

الميدانية ، وتنمية مهارة القراءة لدى التلاميذ بعد استخدام اللعبة بالأسلوب الوصفي الكيفي (Descriptive Qualitative) لتنقيح الوسيلة الإنتاجة المطورة.

ب) البيانات الكمية

تحليل البيانات من الاستبانة للخبراء و التلاميذ بالأسلوب الإحصائي الوصفي (Descriptive Analysis) و قد ثبت الباحث القيمة العالية من الاستبانة للخبراء هي "١٠٠" و القيمة العالية للتلاميذ هي " ١٠٠". و أما معيار نتيجة الاستبانة للخبراء و التلاميذ كما في الجدوال الآتي :

معيار نتيجة الاستبانة للخبراء من اريكونطا

رقم	الدرجة
١	ضعيف
٢	ناقص
٣	مقبول
٤	جيد

الجدوال : ٢

استخدم الباحث تحليل العرض لتقديم بيانات التي تشير تكرار استجابة موضوع التجريب على الإنتاج. تحلّل البيانات باستخدام رموزا للعرض لمعرفة صحة الإنتاج المطور. كانت البيانات التي تجمع من الإستبانات بيانات كمية سنعرف كيف يكون نتيجة استخدام لعبة " فلاش" في تعليم مهارة القراءة لتلاميذ في فصل الثامن مدرسة سونان دراجات المتوسطة بلامونجان برموز من اريكونطا (١٩٩٦ : ٢٤٤) الآتي.

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

$$\textbf{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\textit{Skor yang diharapkan}}{\textit{Skor yang diobservasi}} \times 100\ \%$$

الجدوال ٢. دليل لتفسير البينات من نتيجة الاستبانة

الرقم	المئوية	معيار النجاح	البيان
١	٨٠% - ١٠٠%	جيد جدا وصادق	يمكن استخدامه في التدريس بدون التصحيح
٢	٦٠% - ٧٩%	مقبول	يمكن استخدامه في التدريس بالتصحيح البسيط
٣	٥٠ % - ٥٩ %	ناقص	لا يمكن استخدامه في التدريس
٤	٥٠% >	مردود	يصلح كله أو يبدل

الجدوال ٣

ثم حسب الباحث النتيجة من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بأسلوب الاختبار القبلى والبعدى، لمعرفة فعالية استخدام لعبة " فلاش " عن تنمية مهارة القراءة للتلاميذ المتواسطة. فالأسلوب الأنسب لتحليل البيانات من البحث التجربى هو الرمز t-test الإحصائي وهو ما يلي : [٤]

[4] Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2006), hlm, 341 - 351

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

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

Md = المقياس المعدلي من الإختبار القبلي و البعدي (اختبار البعدي- اختبار القبلي)

xd – الانحراف من كل موضوع $(d - Md)$

$\sum x^2{}_d$ = مجموع الانحرافات التربيعية

N = المواضيع في العينة

$d.b.$ = معين من $N - 1$

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