الباب الثالث

منهجية البحث

أ. مكان البحث ومجتمعه و عينته

1. مكان البحث

كان المكان فى هذا البحث هو المدرسة الثانوية الحكومية الأولى باندونج، و عنوانه في طريق الحاج ألفي جيجرة برقم 40 و رقم الهاتف: 022-6027957، الرموز البريدي 40212 باندونج.

2. مجتمع البحث

المجتمع في هذا البحث هو جميع التلاميذ الفصل الحادى عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الاولى باندونج العام الدراسي 2015/2014.

3. عينة البحث

العينة في هذا البحث هي التلاميذ في الفصل IPS C بكونه فئة تجريبية و الفصل IPA D بكونه فئة ضابطة.

ب. تصميم البحث

التصميم المستخدم في هذا البحث هو المجموعة الضابطة غير المتكافئة (*Nonequivalent Control Group Design*).

قال ناسوتيون (2003:26)، إن هذا التصميم يشكل الفرقة التجريبية و الفرقة الضابطة. و في الفرقة التجريبية تجربها تقنيات لعبة لغز الكلمات الدائرية، وفي الفرقة الضابطة ولا تجربها.

الجدول 3.1

تصميم البحث

O_1	X	O_2
O_3		O_4

التفسير:

O1= نتائج الاختبار القبلى للفرقة التجريبية

O2 = نتائج الاختبار البعدي للفرقة التجريبية

X = تطبيق تقنيات لعبة لغز الكلمات الدائرية في تعليم كتابة اللغة العربية للفرقة التجريبية

03 = نتائج الاختبار القبلى للفرقة الضابطة

O4= نتائج الاختبار البعدي للفرقة الضابطة

ج. طريقة البحث

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة شبه التجريبية (Quasi Experimental Design). قال عابدين (2013) إن عملية البحث يهدف إلى تقيم تأثير المعالجة و العملية و معالجة التعليم فى سلوك التلاميذ أو اختبار الفرضية عن وجود تأثير هذه المعالجة إذا كان بالمقارنة مع المعالجة الأخرى. و قال أرى إن شبه التجريبية يهدف إلى تعبير العلاقة بين السبب والعاقبة بتوريط الفرقة التجريبية و الفرقة الضابطة.

التقريب في هذا البحث هو التقريب الكمي يعني البحث يؤكد على التحليل في بيانات العددية و بمعني أنّ البحث يؤكد على تحليل بيانات العددية حتى يكون أن يعرف العلاقة الدلالة في المتغير و يظهر الموضوع المبحوث فيه .

د. التعريف الإجرئي

1. متغير البحث

و ينبغي للباحثة أن تبين تعريف المتغيرين الموجودين في هذا البحث. و أهدف هذا البيان هو حفظ عن الأخطاء في تفسير موضوع البحث المتعلق بالمشكلة المبحوثة. هذان المتغيران هما:

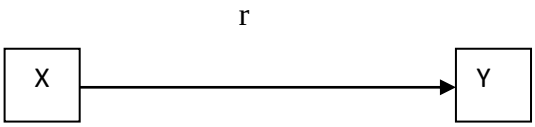
أ. تعريف إجرائيمن المتغير المستقل(X)

المتغير المستقل في هذا البحث هو استخدام تقنيات لعبة لغز الكلمات الدائرية

ب. تعريف إجرائيمن المتغير التابع (Y)

المتغير التابع في هذا البحث هو ارتفاع مهارة كتابة الجملة العربية البسيطة.

صورة للعلاقة بين متغيرين في هذا البحث على النحو التالي:



بيان الصورة:

X =المتغير المستقل = استخدام تقنيات لعبة لغز الكلمات الدائرية

Y =المتغير التابع = مهارة التلاميذ في كتابة الجملة البسيطة للغة العربية

r =تأثير معامل متغير X نحو مغير Y

2. مفهوم المصطلاحات

أ. التأثير

التأثير هو القوة أو القدرة من شخص أو اسم يشكل طبيعة الشخص و عمله. (KBBI، 2002: 849). أما المراد بالتأثير فى هذا البحث فهو معرفة

مستوي النجاح لتقنيات لعبة لغز الكلمات الدائرية إلى مهارة كتابة جملة البسيطة فى اللغة العربية.

ب. تقنيات لعبة لغز الكلمات الدائرية (*Circular Word Puzzle*)

تقنيات لعبة لغز الكلمات الدائرية هي تقنية تعليم اللغة التي تدرب التلاميذ القدرة على استيعاب مفردات اللغة العربية عن طريق اللعبة فرقة، ثم لغز الكلمات التى توصل باستخدام إلى جمل اللغة العربية البسيطة.

ج. كتابة الجملة البسيطة

الكتابة مهارة من مهارات اللغة. و الكتابة تكون فى الدرجة الآخرة ولكنها مهمة، بل الكتابة هي المهارة التى تشتمل على ثلاث مراحل من قبل.

الكتابة هي عملية كشف الذهن و الحسى عن موضوع. الكتابة ضرورية للحية في العصر الحاضر سواء بالنسبة للفرد أم بالنسبة للمجتمع، ولكي يستطيع الفرد أن يستخدم الكتابة استخداما فعالا في قضاء حاجاته، لابد أن تتكون لديه ثلاثة أنواع من القدرات: قدرة على الخط، وقدرة على الهجاء، وقدرة على تكوين الجمل والعبارات. (يونس، 1997:124).

الجملة البسيطة هي التي تحوي أخبارا ، أو تدور حول حادثة واحدة مثل: "نجح الطالب" وهدفها هو تركيز انتباه القارئ على فكرة واحدة أو سياق زمني

واحد. وتتركب الجملة البسيطة من مسند و مسند إليه، كأن يكون النجاح هنا مسند، والتلاميذ مسند إليه. (التيتون، 2009:98).

هـ. أداة البحث

1. الاختبار

تستخدم الباحثة اختبارا موضوعيّا في شكل أسئلة متعددة الخيارات. خياراتها هي أ،ب ، ج ، د و هـ، بعدد 25 سؤالا. إذا جواب السؤل صحيح فتعطى درجة 1 لكل السؤال، ثم درجة 0 لإجابة خاطئة. تنفيذ الاختبار مرتين، قبل عملية التعليم (الاختبار القبلي) بعد الانتهاء من عملية التعليم (الاختبار البعدي).

الجدول 3.2

تصميم تصحيح الاختبار

النتيجة	جواب التلاميذ	أسئلة	
1	صحيح	خيارات الإجابة (أ، ب، ج، د، هـ)	بنود الأسئلة
0	خطأ		

الخطوات في تأليف الأداة كما يلي:

- تأليف السؤال

- تعمل الباحثة اختبار الأداة لمعرفة نوع الأسئلة. لتقويم حصول على الاختبار، تستخدم الباحثة على مقياس التصنيف :

الجدول 3.3

مقياس التقييم

الشرح	مقياس التقييم
ممتاز	**5،8– 10**
جيد جدا	**5،7 – 8،4**
حيد	**6،0 – 7،4**
مقبول	**4،0 – 5،9**
راسب	**0 – 3،9**

2.الاستفتاء

في هذا البحث استخدمت الباحثة مقياس Likert، قال سوغيونو (2014:135) إن مقياس Likert لها الدرجة من إيجابية جد إلى سلبية جد.

الجدول 3.4

سؤال الاستفتاء

رقم	مجموعة السؤال	رقم بنود السؤال	مؤشر
1	1	1	يحب التلاميذ تعليم اللغة العربية
2	2	2،3	يحب التلاميذ أنشطة كتابة اللغة العربية
3	2	4،5	يعرف التلاميذ عن الجملة اللغة العربية
4	2	6،7	آراءالتلاميذ عن تقنيات لعبة لغز الكلمة الدائرية
5	3	8،9،10	آراءالتلاميذعن تأثير تقنيات لعبة لغز الكلمة الدائرية

و. عملية تطوير الأداة

1. اختبار الصدق

في هذا البحث، كان اختبار الصدق يستخدم (*software AnatesV4-New*) لادراك مرحلة الصدق لكل الأسئلة لتكون أدوات في جمع البيانات.إذا كانت قيمة ت حساب (t_{hitung}) إيجابيا و قيمة ت حساب > ت جدول ($t_{hitung} > t_{tabel}$) فمعامل كل السؤال هو صادق و إذا كانت قيمة ت حساب (t_{hitung}) سلبيا و قيمة ت حساب< ت جدول ($t_{hitung} < t_{tabel}$) فمعامل كل السؤال هو غير الصادق، لأن التحصيل قيمة ت جدول (t_{tabel}) من مستوى الصدق 95% ($\alpha = 0,05$) با(dk) = n-2.

2. اختبار الثبات

في هذا البحث استخدمت الباحثة (*softwareAnatesV4-New*) في تأدية اختبار الثبات ولتفسير حواصل الثبات معايير فيما يلى:

جدول 3.5

معايير الثبات

معايير الثبات	معامل الارتباط
مرتفع جدّا	$0,81 \leq r \leq 1,00$
مرتفع	$0,61 \leq r \leq 0,80$
كاف	$0,41 \leq r \leq 0,60$
منخفض	$0,21 \leq r \leq 0,40$
منخفض جدّا	$0,00 \leq r \leq 0,20$

أريكونتو (2006: 75)

3. مستوى الصعوبة

مستوى الصعوبة هو تعيين تلك الأسئلة من جهة السهولة والصعوبة . في هذا البحث استخدمت الباحثة (*software AnatesV4-New*) كلّما زادت قيمة مستوى الصعوبة فسهلت بنود الأسئلة، ومعايير هذا مستوى الصعوبة فيما يلى:

جدول 3.6

مستوى الصعوبة

تفسير	قيمة مستوى الصعوبة
أصعب	%15 – %0
صعب	%30 – %16
متوسط	%70 – %31

سهل	%71 – %85
أسهل	%86 – %100

مسرورة (2013:40)

4. طاقة التمييز

في هذا البحث، رقم الحساب لتناول البيانات طاقة التمييز باستخدام (*Software Anatesv4-New*) الّذي يهدف إلى تعيين جودة السؤال مستخدما. وهذا يقدم في الجدول فيما يلى :

جدول 3.7

تصنيف طاقة تمييز

رقم	مسافة القيمة د (D)	تصنيف
1	0,20 – 0,00	قبيح(*poor*)
2	0,40 –0,21	كاف (*satisfactory*)
3	0,70 –0,41	جيّد(*good*)
4	1,00 – 0,71	ممتاز(*excellence*)
5	سالب	كلها غير جيدة. جميع البنود الذي نال قيمةد (D) سلبيّا مخذوفا

أريكونتو (2012: 232)

ز. طرق جمع البيانات

1. الاختبار

هذا الاختبار لمعرفة القدرة التلاميذ على كتابة اللغة العربية قبل استخدام تقنيات لعبة لغز الكلمة الدائرية وبعده. ولمعرفة تأثير تقنيات لعبة لغز الكلمة الدائريةفي مهارة كتابة الجملة البسيطة للغة العربية.

2. الاستفتاء

سيعطى الاستفتاء للفصل التجربي فقط و بعد الاختبار البعديّ. الهدف من هذا الاستفتاء هو معرفة استجابة التلاميذ إلى تقنيات لعبة لغز الكلمة الدائرية في مهارة كتابة اللغة العربية. و لنيل البيانات عن الرغبة التلاميذ في تعليم اللغة العربية، معرفة التلاميذ عن الجملة اللغة العربية، الصعوبة و الإنهاء في الكتابة اللغة العربية و الرئي التلاميذ في تقنيات لعبة لغز الكلمة الدائرية.

ح. تحليل البيانات

1. جهاز الإختبارات (القبلية، البعدية، والترقوية)

حصل على الزيادة (ترقية) من الفرق القيمة بين الاختبار القبلي و البعدي. ويهدف تحليل الترقية لإجابة على فرضية البحث، وهي لينظر إلى التأثير من

الاستخدام تقنيات لعبة لغز الكلمة الدائرية في مهارة كتابة اللغة العربية. بعد حصلت الباحثة قيمة الاختبار القبلي و البعدي ثم تختبر الاختبار الإحصاء عليهما و مؤشر الترقية التطبيعة بالصيغة:

نتيجة الترقية (غ) : $\frac{\text{قيمةالاختبارالبعدي} - \text{قيمة الاختبار القبلي}}{\text{قيمةالاختبارالبعدي} - \text{قيمة أعلي}}$

تصنّف درجة مكسبة ترقية قيمة التطبيعةإلى ثلاث صنف،وهي:

غ : أعلى غ < 0،7

غ :متوسط 0،7< غ < 0،3

غ : منخفض : غ <0،3

2.اختبار التسوية

في هذا البحث، تستخدم الباحثة (*software SPSS versi 16for windows*) في اختبار التسوية لادراك تسوية عينة البحث. أما الاختبار الاحصائي المستخدم فهو الاختبار (*Shapiro-Wilk*) بالمستوى الفعالى sig (α)= 0،05بمعايير اختبار الفرضية الصفرية (H_o) مقبولة لو قيمة الفعالى> sig0،05و المردودة لو قيمة الفعالى sig<0،05.

Ho الفرضية الصفرية : أن العينتين من مجموع التوزيعات الطبيعية

Ha الفرضية الخيارية : أن العينتين ليست من مجموع التوزيعات الطبيعية

3. اختبار التجانس

استخدمت الباحثة (*software SPSS versi 16 forwindows*) في اختبار التجانس لادراك متخالف العينة، هل العينة تستحق المتخالف الآخرى أو المتساوى. لو كانت القيمة>0،05sig فتلك البيانات متجانس، لو كانت القيمة <0،05 sig فتلك البيانات غير متجانس.

4. اختبار *t*

في هذا البحث، يحصل اختبار *t* البحث من الفصل التجريبى و الفصل الضبطي، من قيمة الاختبار القبلى وقيمة الاختبار البعدى و هذا اختبار تستخدم (*software SPSS versi 16 for windows*). لو كانت القيمة(2-tailed)sig<0،05 فالفرضية الصفرية Ho مقبولة و الفرضية الخياريةHa مردودة، لو كانت القيمة-2) sig (tailed< 0،05 فالفرضية الصفريةHo مردودة و و الفرضية الخياريةHa مقبولة.

5. اختبار الاستفتاء

تحسب الباحثة حصول على الإستفتاء بطريقة حساب مجموع التلاميذ الذي يختار والبنود المتوفر، ثم يتغيّر المجموع إلى شكل نسبة مئوية بطريقة كما يلي:

$$\frac{f}{n} \times 100\,\%$$

الشرح:

f = تكرر خيار إجابة

n = مجموع التلاميذ

100 ٪ = نسبة مئوية (وريستو، 1992:52)