

## الباب الثالث

### منهجية البحث

أ. مكان البحث، و مجتمعه، و عيّنته

#### 1. مكان البحث

تقوم هذا البحث في المدرسة الثانوية باب السلام جيوريل العنوان في

الشارع 5 Cibural Indah، قرية جيوريل، جي مين باندونج .

#### 2. مجتمع البحث

و مجتمع في هذا البحث هو تلاميذ الفصل السابع بالمدرسة الثانوية باب السلام

جيوريل ، للعام التعليمي 2015-2016. م وعددهم 60 تلميذا، و ينقسم

إلى ثلاثة فصول وهي فصل أ و ب و ج.

#### 3. عيّنة البحث

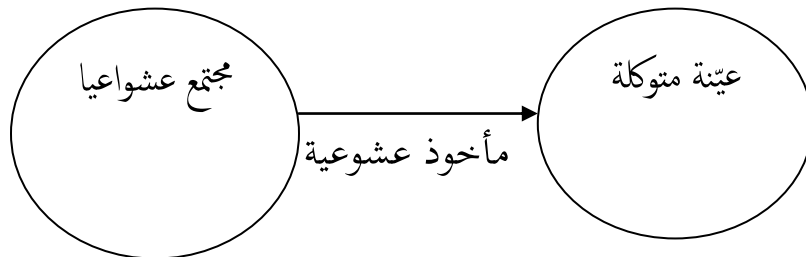
أخذ الباحث عيّنة لهذا البحث من تلاميذ فصل السابع بالمدرسة الثانوية باب السلام جيوريل. وعدد التلاميذ في الفصل الضابط هو 20 تلميذا و في الفصل التجريبي هو 20 تلميذا.

### ب. تصميم البحث

و تصميم مستخدم في هذا البحث هو *one-group-pretest-posttest design* والمقصود أنّ الباحث يستعمل إختبار القبلي و اختبار البعدى قبل إعطاء معاملة في وقت معيّن. المعاملة يعنى تطبيق بطاقة *Uno*. وأساليب مستعمل لهذا لبحث هو أخذ العيّنة عشوعية (*simple random sampling*) (سوغينو : 2012 : 120)

### صورة 3.1

اساليب هو أخذ العيّنة عشوعية



و كان الباحث يستخدم فصلين، هما فصل تجريبي و ضابط. و تحدهما الباحث بطريقة عشوائية. فيهما اختبار قبلي. أما الفصل بقيمة المتوسطة الأدنى فهو فصل تجريبي . و أما الفصل بقيمة المتوسطة العالية فهو فصل ضابط. في الفصل التجريبي يستخدم وسيلة لعبة بطاقة *Uno* في أثناء التعليم. اما وسيلة تعليمية تقليدية في الفصل الضابط . ويعتقد هناك اختبار البعد لمعرفة تأثير من استخدام هذه الوسيلة يعنى لعبة بطاقة *Uno* في الفصل كلاهما من الفصل.

### ج. طريقة البحث

و الطريقة في هذا البحث هو طريقة شبه تجريبية لأن غرض هذا البحث هو معرفة وجود تأثير شيء. و تحليل بيانات هذا البحث يتعلق بحصول البحث على بيانات الوثيقة. أما الطريقة فهو طريقة شبه التجريبية ( *quasi experiment* )  
(*research*).

و ذكر سوكماديناتا (2012:212) أن هدف شبه تجربة هو تدرج تأثير من شيء أو المتغير إلى متغير الآخر.

و الجدير بالذكر أن تصميم البحث المستخدم في هذا البحث هو تصميم مجموعات ضابطة غير متكافئة (*Group Design Nonequivalent Control*). و ذكر سوكمادينات/Sukmadinata (2012:207) أن مجموعات ضابطة غير متكافئة هي نوع التجريبي يستوى بتصميم المجموعات الضابطة فيها الاختبار القبلي و البعدي بطريقة عشوائية. و لم يتم اختيار افراد المجموعتين من التجريبية و الضابطة عشوائيا. بل تختار الباحث الخصائص من فرقة واحدة أو تأخذها بواسطة التركيب.

#### د. التعريف الاجرائي

#### أ) متغير البحث

و ينبغي للباحث أن يبين تعريف متغيرين موجودين في هذا البحث. و أهداف هذا البيان هو حفظ عن الأخطاء في تفسير موضوع البحث المتعلق بالمشكلة البحث. هذان متغيران هما:

#### 1) تعريف إجرائي من المتغير المستقل (X)

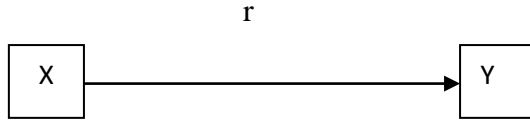
المتغير المستقل في هذا البحث هو استخدام وسيلة لعبة بطاقة *Uno*

(2) تعريف إجرائي من المتغير التابع (Y)

المتغير التابع في هذا البحث هو ارتفاع مهارة ترجمة جملة عربية بسيطة.

صورة للعلاقة بين متغيرين في هذا البحث على النحو التالي:

### صورة 3.2



بيان الصورة:

X = المتغير المستقل = استخدام وسيلة لعبة بطاقة *Uno*

Y = المتغير التابع = مهارة الطلاب في ترجمة الجملة العربية البسيطة

r = تأثير معامل متغير X نحو متغير Y

(ب) مفهوم المصطلحات

بيان عن مفهوم المصطلحات هو القاء فهم إلى قارئ ليفهم عن  
مضمون هذا البحث. أما بيان المصطلحات فهو:

### (1) فعّالِيّة

كما هو مكتوب في معجم الكبير للغة الإندونيسية/KBBI

(2008:352) أن كلمة "فعّالِيّة" تعني (اسم)

### (2) استخدام

كما هو المكتوب في المعجم الكبير للغة الإندونيسية/KBBI

(2008:466) أن كلمة "استخدام" تعني (اسم) عملية، طريقة، عمل

بواسطة الشيء، و استعمال.

### (3) وسيلة تعليمية

كما هو المكتوب في المعجم الكبير للغة الإندونيسية/KBBI

(2008:892) أن كلمة وسيلة تعني (اسم) آلة، وسائل الاتصالية

كالجرائد، و المجلات، و الراديو، و التلفاز، و الملصق، و الراية. و تقع

بين الفيثتين. و ذكر أرشاد/ Arsyad (3:2010) أن الوسائل هي وسيلة أو واسطة.

كما هو المكتوب في المعجم الكبير للغة الإندونيسية/ KBBI أيضا (23:2008) أن كلمة "تعليم" تعني (اسم) عملية، واسمة، عمل تجعل البشر متعلما.

و ذكر غاغني و برغس (في أرشاد، 4:2010) أن الوسائل التعليمية باعتبار الجسدية، تشمل على آلة يستعملها المدرس في إلقاء المادة تحتوي على الكتاب، ترقيم الراديو، الكسيت، ترقيم الفيديو، الأفلام، الانزلاق، الصور، الصورة، الرسم البياني، التلفاز، و الحاسوب. و الوسائل التعليمية المستخدمة في هذا البحث هي وسيلة لعبة بطاقة *Uno*

(4) وسيلة لعبة بطاقة *Uno*

و ذكر ويكيبيديا/ Wikipedia أن *Uno* هي لعبة ورق منتشرة من ألعاب العالم يلعبها شخصان أو أكثر. *Uno* لعبة أوراق أمريكية الأصل أما

كلمة *Uno* فتعني "واحد" باللغتين الإسبانية والإيطالية. تم تطوير اللعبة من قبل ميرل روبنز في عام 1971 في مدينة ريدينغ - ولاية أوهايو. شركة ماتيل هي منتجة أوراق *Uno* مندعام 1992. القوانين العامة للعبة *Uno* تندرج تحت الثمانيات المجنونة في عالم ألعاب الورق.

(5) ترجمة

كما هو المكتوب في المعجم الكبير للغة الإندونيسية/KBBI (2008:1452) أن كلمة ترجمة تعني نقل الشيء للغة الى للغة

الاخري;

(6) جملة بسيطة

كما هو المكتوب في المعجم الكبير للغة الإندونيسية/KBBI (2002:726) أن كلمة جملة تعني (اسم) وحدة القول تعبر عن مفهوم الأفكار و المشاعر، و الأقوال. و الجملة المنفردة هي جملة تتركب من بند واحد.



و ذكر اينجانج أن الجملة البسيطة هي جملة تمتلك معلومة واحدة و  
تتركب من مسند واحد، و كذلك مسند ألية. و هذه الجملة في هذا  
البحث هي أسلوب الجملة، مبتدأ و خبر.

## هـ. أدوات البحث

و الجدير بالذكر أن أداة البحث المستخدمة في هذا البحث هي اختبار. و نوع  
الاختبار المقدم هو اختبار موضوعي. و يحتاج البحث إلى الاختبار بنوعين هما  
اختبار الاختيارات المتعددة (*Multiple Choice Test*). أما اختبار الاختيارات  
المتعددة يستعمل الاختيارات الأربعة أي أ، ب، ج، د و فيه 30 سؤالاً. و  
هذا الاختبار يُعمل قبل عملية التعليم (اختبار قبلي) و بعدها (اختبار بعدي).  
كل سؤال يتركب من ثلاثة مستويات الصعوبة، و هي السؤال السهل، السؤال  
المعتدل، و السؤال الصعب. أما الدرجة من كل سؤال فهي:

### جدول 3.1

## درجة نتيجة الاختبار

درجة تامة	مجمع السؤال	درجة لكل سؤال		نوع الأسئلة
		خطاء	صحيح	الاختيارات المتعددة
11	11	0	1	ترجم الكلمة
5	5	0	1	ترجم باللغة الإندونيسيا
10	10	0	1	ترجم باللغة العربية
30	30			مجمع

و. عملية تطوير الأدوات

أ) اختبار الصدق

استخدم الباحث هذا الاختبار لتدريج مستوى صدق أداة تدريج. وفقا

كما قال رضوان/Riduwan (2010:109) إن الصدق هو مقدر يدل على تصحيح أداة التدريج.

في اختبار صدق الأداة، تستخدم الباحث software Anates Versi

4.0.5 لتدريج صدق أداة بنود الأسئلة. و هناك شرط لصدق الأداة. إذا كان

$t_{hitung}$  على نتيجة إيجابية و  $t_{hitung}$  أكبر من  $t_{tabel}$  فكانت الأداة صدقا. و

بالعكس، إذا كان  $t_{hitung}$  على نتيجة سلبية و  $t_{hitung}$  أقل من  $t_{tabel}$  فكانت الأداة

غير صدق. و  $t_{hitung}$  تنالها الباحث من تدريج الصدق. و كانت  $t_{tabel}$  مقررة. و

هي تنالها الباحث من مستوى الصدق 95% ( $\alpha=0,05$ ) درجة الحر  $n=(dk)$

.2.

## (ب) اختبار الثبات

و أهداف اختبار الثبات هو معرفة حواصل الاختبار. تعمل الباحث هذا

الاختبار مرارا بجاذبية سوية تدل على ثبات حواصل الاختبار النسبي. و

تستخدم الباحث software Anates Versi 4.0.5 لتدريج ثبات أداة بنود الأسئلة.

تقريراً لثبات الأداة، فلا بد للباحثة أن تقارن حاصل  $r_{hitung}$  و  $r_{tabel}$  بواسطة مستوى الصدق 95% و  $dk = n-2$ . إذا كان  $r_{11}$  أكبر من  $r_{tabel}$  فكانت الأداة ثباتاً. و بالعكس، إذا كان  $r_{11}$  أقل من  $r_{tabel}$  فكانت الأداة غير ثبات.

### ج) قوة التمييز

و مما يجدر ذكره أن الباحث تستخدم software Anates Versi 4.0.5 في تدريج قوة التمييز. و ذكر أريكونتو/Arikunto (2010:226) أن أهداف قوة تمييز السؤال هو معرفة قدرة سؤال للتمييز بين التلاميذ الذين لهم مهارة مرتفعة و بين التلاميذ الذين لهم مهارة منخفضة. تعييناً لتصنيف طاقة التمييز، تستخدم الباحث تصنيف الطاقة التالي، وهي:

## 3.2 جدول

### تصنيف طاقة التمييز

0,20 – 0,00	قبيخ
0,40 – 0,21	معتدل
0,70 – 0,41	جيد
1,00 – 0,71	جيد جدا

(أريكونتو، 2013:232)

و ذكر أريكونتو/Arikunto (2013:232) أن بنود الأسئلة الجيدة

هي بنود يمتلك مؤثر التمييز من 0,4 إلى 0,7

#### (د) تحليل درجة الصعوبة

في هذا الباحث، تحسب الباحث درجة صعوبة السؤال باستخدام

software anates versi 4.0.5. و أهداف هذا التدرج هو معرفة مستويات

السؤال الصعوبة، و المعتدلة، و السهولة.

و عدة درجة الصعوبة الجيدة هي 25% إلى 75%. و إذا كانت درجة

صعوبة بنود الأسئلة أقل من 25% فكانت تلك البنود سهلة. و بالعكس، إذا

كانت مستوى صعوبة بنود الأسئلة أكثر من 75% فكانت تلك البنود صعبة.

(عينين/Ainin، 2006:42)

### ز. طريقة جمع البيانات

أما طريقة جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث فهي اختبار. و هي آلة

تحسب مهارة التلاميذ بعد عملية تعلية. هناك اختباران هما اختبار قبلي و

اختبار بعدي. و تقوم الباحث بهما قبل التعلية و بعدها. و هدف هذا

الاختبار هو تحسب مهارة التلاميذ قبل إعطاء الموقف و بعده و معرفة تأثير

وسيلة لعبة بطاقة *Uno* في ترقية مهارة كتابة الجملة العربية البسيطة.

### س. البيانات

#### أ) اختبار التسوية

هذا الاختبار يحتاج إلى استعمال *software SPSS versi 17 for*

*windows* لاختبار العينة حتى تدل أن هذه مسوية أم لا. إذا كانت درجة

الدلالة أكبر من 0,05. فكانت البيانات مسوية, و بالعكس إذا كانت درجة الدلالة أقل من 0,05. فكانت البيانات غير مسوية.

### (ب) اختبار التجانس

هذا اختبار التجانس يحتاج إلى استعمال *software SPSS versi 17 for windows* لمعرفة تباين المجتمع. أ كان مجتمع له تباين متساوي أم غير متساوي. إذا كانت نتيجة sig أكبر من 0,05. فكانت البيانات متباينة أو تجانسة, و بالعكس إذا كانت نتيجة sig أقل من 0,05. فكانت البيانات غير متباينة أو متجانسة.

### (ج) اختبار الفروض

هذا اختبار الفروض يحتاج إلى استعمال *software SPSS versi 17 for windows*. أ كان الفروض في هذا البحث مقبولا أم مردودا. إذا كانت نتيجة الدلالة من حواصل الاختبار القبلي و البعدي أقل من 0,05

فكان الفروض مقبولا. و بالعكس، إذا كانت نتيجة الدلالة من حواصل

الاختبار القبلي و البعدي أكبر من 0,05 فكان الفروض مردودا.

#### (د) اختبار التقدّم

و مما يجدر ذكره أن أهداف هذا الاختبار هو معرفة تأثير في هذا البحث.

أما الصيغة للبحث عن التقدم فهي:

مؤثر تقدم = قيمة المتواسط للاختبار البعدي - قيمة المتواسط للاختبار القبلي

درجة عالية - قيمة المتواسط للاختبار القبلي

بالمعايير:

إذا كان نتيجة التقدم أكبر من 0,7 فكان التأثير عاليا

إذا كان 0,7 أكبر من نتيجة التقدم و أكبر من 0,3 فكان التأثير معتدلا

إذا كان نتيجة التقدم أقل من 0,3 فكان التأثير منخفضا