

الباب الثالث

منهج البحث

أ. موقع البحث و مجتمعه و عيّنته

1. موقع البحث

استخدم الباحث موقع البحث في المدرسة الثانوية العناية باندونج،
بشارع جراكص باندونج. في العام الدراسي 2016 / 2017.

2. مجتمع البحث

مجتمع البحث مهم جدًا، لأنّه يحتاج اليه البحث لتحصيل البيانات
التي تتعلّق بالبحث. كان مجتمع البحث في هذا البحث هو كلّ التلاميذ في
الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية العناية باندونج عليهم 159 تلميذا.

3. عيّنة البحث

بعد مجتمع البحث، قرّرت عينة البحث المبحوثة. وعينة البحث هي
بعض من مجتمع البحث. وبمناسبة تلك الحال، يأخذ الباحث عينة البحث
و هي بعض من عدد المجتمع الأصلي بالطريقة القصدية *Purposive*
Sampling، وعينة البحث في هذا البحث هي التلاميذ في الفصل الثامن (أ)
والتلاميذ في الفصل الثامن (ج) بالمدرسة الثانوية العناية باندونج عليهم 79
تلميذا.

ب. تصميم البحث

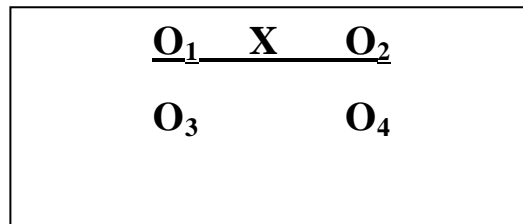
في هذا البحث يستخدم الباحث الطريقة شبه التجريبية بتصميم المجموعة
الضابطة غير المعادلة. هذا التصميم سواء كان الاختبار القبلي و الاختبار البعدي

Control group ، الفرق في هذا التصميم كانت المجموعة التجريبية أما المجموعة الضابطة فهي بالعيّنة العشوائية. يستخدم الباحث الطريقة لعبة الهمس المتسلسل في المجموعة التجريبية، و يستخدم الباحث الطريقة التقليدية في المجموعة الضابطة حينما عملية التعلم والتعليم.

في هذا البحث، يجعل الباحث مجموعتين ان تكون العيّنة التي ستعطى الاختبار القبلي لمعرفة المهارة الاولى. اذا حصل الباحث على الاختبار القبلي فتعيّن كمجموعة تجريبية أو كمجموعة ضابطة. الذي يحصل الاختبار القبلي على قيمة صغيرة يجعلها للباحث كمجموعة تجريبية، واذا كانت القيمة كبيرة يجعلها للباحث كمجموعة ضابطة. بعد معرفة المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة، فاستخدم الباحث طريقة لعبة الهمس المتسلسل في المجموعة التجريبية و لطريقة التقليدية في المجموعة الضابطة. بعد تنهي العملية التعليمية فيعطى الباحث الاختبار البعدي بالغراض لمعرفة أو لتقويم استخدام طريقة لعبة الهمس المتسلسل في مهارة استماع اللغة العربية مع الطريقة التقليدية.

التصميم المستخدم في البحث يعنى :

Nonequivalent Control group Design



(سغيون، 2015 ص 116)

التعليق:

o1: الاختبار القبلي في الفصل التجريبي

x1: استخدام طريقة لعبة الهمس المتسلسل في الفصل التجريبي

o2: الاختبار البعدي في الفصل التجريبي

o3: الاختبار القبلي في الفصل الضابط

o4: الاختبار البعدي في الفصل الضابط

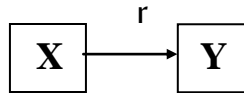
ج. منهج البحث

منهج البحث المستخدم في هذا البحث هو دراسة شبه تجريبية (*quasi experimental*) باستخدام المنهج الكمي. في الحقيقة نوع التجربة هذا تساوي التجربة الحقيقية. الفرق بينهما أنّ العينة في شبه تجريبية لا تنتخب عشوائياً، لكن باستخدام الفصل الموجود. كما قال سغيون (2015 ص 116) إنّ العينة في تصميم هذه المجموعة التجريبية أو المجموعة الضابطة لا تنتخب عشوائياً.

د. التعريف الإجرائي

1. تعريف الإجرائي لمتغير البحث

تعلّقاً بالموضوع السابق، يقسم الباحث هذا البحث إلى متغيرين، هما: المتغير المستقل يعني استخدام طريقة لعبة الهمس المتسلسل المتغير التابع يعني مهارة الاستماع. يصوّر كلا المتغيرين في نموذج كما يلي:



والبيان من ذلك المتغيرين هو:

X : المتغير المستقل (طريقة لعبة الهمس المتسلسل)

Y : المتغير التابع (مهارة الاستماع)

r : معامل المتغير X إلى المتغير Y (تأثير)
(سغيون، 2015 ص 61)

2. التعريف الإجرائي لمتغير البحث

لتباعد عن الخطأ في فهم موضوع الرسالة، يحتاج الباحث إلى إعطاء البيان عن موضوع الرسالة الذي يستخدمه الباحث، والموضوع هو "تأثير استخدام طريقة لعبة الهمس المتسلسل في مهارة الاستماع (دراسة شبه تجريبية على تلاميذ الفصل الثامن في المدرسة الثانوية العناية باندونج)"، حتى ما يقصد الباحث في هذا البحث أن يسهل على القارئ فهمه.

أ. اللعبة

ذكر مجيب (2011 ص 26) أن اللعبة هي أنشطة لهدف تنول المهارة المعينة ولتفريح المرء.

ب. الهمس المتسلسل

ذكر سفروتو (2007 ص 21) أن لعبة السماع أو الهمس المتسلسل هي إلقاء المعلومات بطريقة الهمس من التلميذ إلى الآخر تحت السرعة والصحيحة.

ج. الاستماع

ذكر تاريغان (1983 ص 19) أن الاستماع يعنى عملية الاستماع يعنى عملية الاستماع رموز لفظية بكل فهم واهتمام واستجابة وتفسير لنيل المعلومات وفهم محتوى الرسالة وفهم الاتصالات التي يبلغها المتكلم بواسطة اللسان.

هـ. أداة البحث

في هذا البحث يستخدم الباحث أداة يعني الاختبار الموضوعي في شكل أسئلة متعددة الخيارات (الاختيار من متعدد) ب 4 خيارات هي أ، ب، ج، د عددهم 18 سؤالاً. إذا أجيب السؤال إجابة صحيحة تعطى له درجة 1 (واحد) لكل السؤال، وسوف تعطى درجة 0 (صفر) لإجابة خاطئة. وأجري الاختباران مرتين، قبل عملية التعلم (الاختبار القبلي) وبعد الانتهاء من عملية التعلم (الاختبار البعدي). يجوز نمط التأليف والتقييم لنظر في الجدول 3.1

الجدول 3.1

يجوز نمط التأليف والتقييم

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

الخطوات في تأليف الأداة كما يلي:

تأليف السؤال. يؤلف الاسئلة وفقا للشعرية المثبوتة
يعمل الباحث اختبار الأداة لمعرفة نوعية الأسئلة. لتقييم حصول
على الاختبار، يستخدم الباحث مقياس التصنيف :

الجدول 3.2

مقياس التقييم

مقياس التقييم	الشرح
5,8– 10	جيد جداً

5,7 – 8,4	جيد
6,0 – 7,4	مقبول
4,0 – 5,9	ضعيف
0 – 3,9	ضعيف جدا

بعد الاختبار الأداة سيظهر نوعية الأداة الصدق ام لا، أما الأسئلة غير الصادقة فيجب على الباحث تبديلها.
بعد أن عرف الباحث نوعية الأداة، فتستطيع الأسئلة استخدام للاختبار في الفصلين المختلفين. يستخدم الاختبار القبلي لتعيين الفصل التجريبي و الضابط حيث أن يستخدم الاختبار البعدي لمعرفة حصول على مهارة الاستماع عند التلاميذ بعد استخدام التعلم طريقة لعبة الهمس المتسلسل في الفصل التجريبي وبالطريقة التقليدية في الفصل الضابط.

و. عملية تقنين الأداة

1. صدق الأداة

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

2. ثبات الأداة

لتفسير هذه نتيجة الثبات، استخدم الباحث (*software AnatesV4-New*) ولتعيين أنواع الثبات، نستطيع أن ننظر إلى هذا الجدول في تفسير الثبات وهو:

الجدول 3.3

معايير الثبات

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

أريكونتو (2009 ص 75)

إذا كانت نتيجة $r_{hitung} > r_{tabel}$ فكان الاختبار ثابتاً. وبالعكس إذا كانت نتيجة $r_{hitung} < r_{tabel}$ فكان الاختبار غير الثابت. وقد حصلت نتيجة اختبار الثابت على 39 طالبا بالدرجة الحرة $(dk) = n - 2$ و بالمستوى الدلالة وهو 95%.

3. مؤشـر صعوبـة

درجة الصعوبة هو التعيين أن ذلك السؤال هو أسهل، وسهل، ومتوسط، وصعب، وأصعب. في هذا البحث استخدم الباحث (*software AnatesV4-New*) كلما كبرت نتيجة مستوى الصعوبة سهلت بنود الأسئلة استخدم المعيار لتحديد مؤشر الصعوبة التالية:

الجدول 3.4

معيار مؤشر الصعوبة

مؤشر الصعوبة	تقويم
$0,00 \leq P < 0,30$	صعب
$0,30 \leq P < 0,70$	متوسط
$0,70 \leq P \leq 1,00$	سهل

(اري كنط، 2009 ص 210)

4. مؤشر المميز

في هذا البحث، الحساب لتناول البيانات مؤشر المميز باستخدام (*Software Anatesv4-New*) الذي يهدف إلى تعيين جودة السؤال وقجه ليكون مستخدماً.

كمراجع تصنيف بيانات الدراسة ، فيستخدم المعيار الذي سيهدف للجدول التالي :

الجدول 3.5

رقم	قيمة المتوسط	التصنيف
-----	--------------	---------

1	0,00 – 0,20	ضعيف
2	0,20– 0,40	مقبول
3	0,40– 0,70	جيد
4	0,70– 1,00	جيد جدًا

أريكونطا، (2009 ص 218)

ز. طريقة جمع البيانات

في هذا البحث تستخدم طريقة جمع البيانات فيما يلي:

الاختبار هو اختبارات التحصيل الدراسي. يجمع الباحث البيانات من نتائج الإختبار (الاختبار القبلي و البعدي) يعطي الباحث للتلاميذ الأسئلة التي تستطيع أن تختبر القدرة الإبتدائية ونتائج على التعلم عند التلاميذ.

ح. تحليل البيانات

بعد أن نيل جميعُ البيانات المحتاجة فالخطوات التالية هي معالجة البيانات و تحليلها التي تشتمل على إعداد البيانات، وتبويبها، وتطبيقها وقفا لمنهج البحث. لأنّ البيانات المحصولة من نتائج البحث هي البيانات الخامة التي لم يكن لها معنى مهمّ فيجب عليها أولاً معالجة هذه البيانات تحتي تكونة لها اكثر وضوحا ويمكن أن تعطى صورة حقيقة على قضايا البحث. يفعل الباحث معالجة البيانات باستخدام الأساليب الاحصائية لأنّ البيانات في هذا البحث هي البيانات الكمية. وأما تقنيّة تحليل البيانات التي تُستخدمُ في هذا البحث فهي كما يلي:

1. جهاز الاختبار

تُحصَل ترقية الكسب (*gain*) من الفرقة بين الاختبار البعدي *posttest* و الاختبار القبلي *pretest*. وترقية الكسب (*gain*) يهدف للاجابة على فرضيات البحث، المراد لنرى هل هناك التأثير كبير على استخدام طريقة لعبة الهمس المتسلسل إلى مهارة استماع اللغة العربية. بعد الحصول على الاختبار القبلي *pretest* و الاختبار البعدي *posttest*، ثم يقوم الباحث باختبارات الاحصائية على الاختبار القبلي و البعدي بالمعادلة الآتية:

$$\text{مقياس الكسب (g)} = \frac{\text{القبلي الاختبار} - \text{البعدي الاختبار}}{\text{الدرجة القصوة} - \text{الاختبار القبلي}} \times 100\%$$

وتصنف على معدل مكسب من العلامات العادية إلى ثلاث فئات، وهي:

ز - عالية: مع $z < 0,7$

ز - متوسط: مع $0,3 < z < 0,7$

ز - منخفض: مع $z > 0,3$

2. اختبار التسوية

في هذا البحث، يستخدم الباحث (*software SPSS versi 20 for windows*) في اختبار التسوية لادراك طبيعية عينة البحث. فأما الاختبار الاحصائي المستخدم فهو الاختبار (*Kolmogorov-Smirnov*) بمستوى الدلالة $sig (\alpha) = (0,05)$ بمعايير اختبار الفرضية الصفرية (H_0) مقبولة لو نتيجة الدلالة $sig < (0,05)$ و المردودة لو نتيجة الدلالة $sig > (0,05)$.

H₀ الفرضية الصفرية: أن العينتين من مجموع التوزيعات الطبيعية

H_a الفرضية المباشرة: أن العينتين ليستا من مجموع التوزيعات

الطبيعية

3. اختبار التجانس

استخدم الباحث (*software SPSS versi 20 for windows*) في اختبار التجانس لادراك متخالف العينة، هل العينة تستحق المختلف أو المتساوي. لو كانت نتيجة الدلالة $sig < (0,05)$ فتلك البيانات متجانسة، لو كانت نتيجة الدلالة $sig > (0,05)$ فتلك البيانات غير متجانسة.

4. اختبار الفروض

في هذا البحث، يحصل اختبار فروض البحث من الفصل التجريبي والضابط، من نتيجة الاختبار القبلي، والبعدي، والمكاسب منهما باستخدام (*software SPSS versi 20 for windows*). لو كانت النتيجة $sig (tailed-2) < (0,05)$ الفرضية الصفرية H_0 مقبولة والفرضية المباشرة H_a مردودة، لو كانت النتيجة $sig (tailed-2) > (0,05)$ الفرضية الصفرية H_0 مردودة والفرضية المباشرة H_a مقبولة.