

## الباب الثالث

### منهج البحث

#### أ. فرع البحث

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هو البحث والتطوير أو *research and Development (R & D)*. *research and Development* هو نهج بحثي لإنتاج منتج جديد أو تحسين منتج موجود.<sup>37</sup> تبدأ خطوات أسلوب البحث والتطوير بدراسة أولية، أي إجراء تحليل الاحتياجات ثم تنفيذ المطور وبعد ذلك يتم اختباره.<sup>38</sup> في هذه البحث، صنع الباحثة وسائط تعليمية في شكل ألعاب خمن الصورة على مايكروسوفت باوربوينت. ما هو متوقع أنجمع هذه اللعبة أو المنتج يمكن للطلاب لاستمتاع بتعلم اللغة العربية، خاصة في تعلم المفردات.

#### ب. نموذج التنمية

يتم تنفيذ ألعاب خمن الصورة على أساس مايكروسوفت بور بوينت على راحل (١) التحليل، (٢) التخطيط، (٣) التصميم، (٤) التطوير، (٥) التقييم. كل مرحلة لها خطوات عمل، و نموذج التطوير المستخدم في هذه الدراسة هو نموذج تطوير تعلم الوسائط المتعددة Alessi & Trollip.

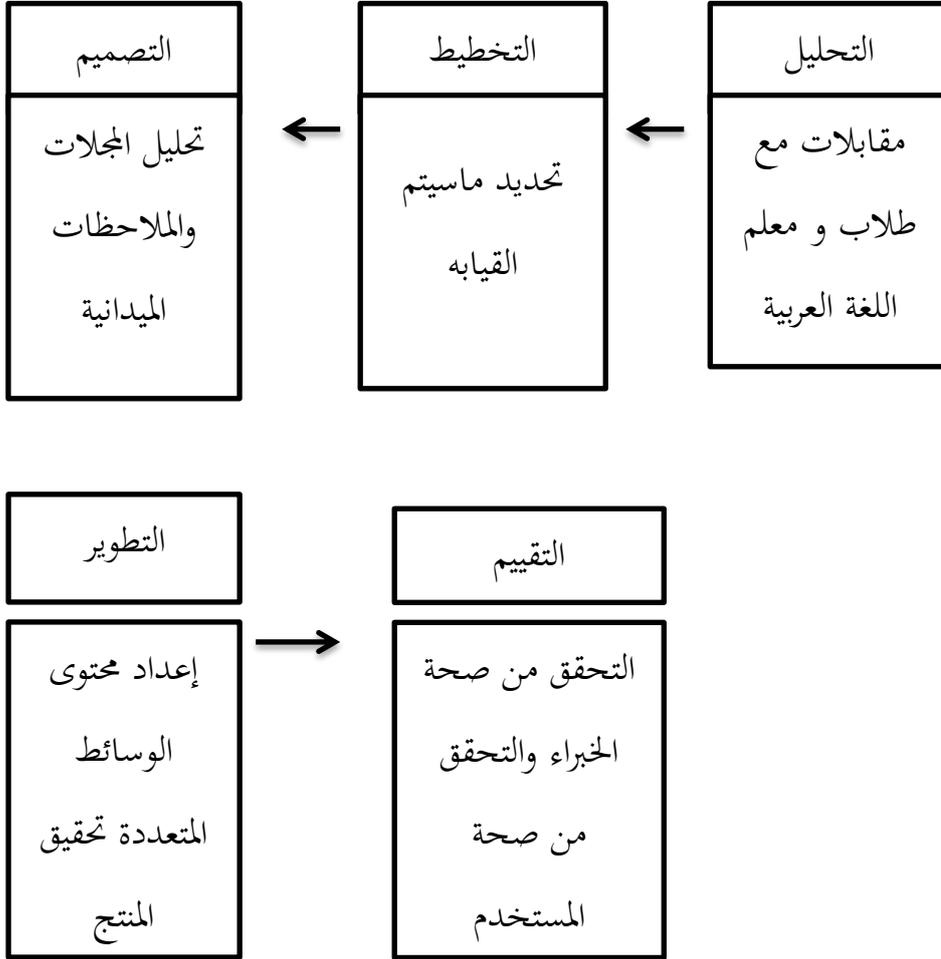
تم إجراء بحث و تطوير لألعاب خمن الصورة على أساس مايكروسوفت بور بوينت لمدة شهر واحد وبالنسبة لعملية تطوير اللعبة خمن الصورة على أساس مايكروسوفت بور كما يلي:

---

<sup>37</sup>Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), h.8

<sup>38</sup>Budiyono Saputro, *Menejemen Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), h.10-12

منهج ١. عرض الخطوات Alessi & Trollip



منهج ٢: مرحلة تطوير نموذج Alessi & Trollip

### ١. مرحلة التحليل

مرحلة التحليل هي المرحلة التي يحلل فيها الباحثة الحاجة إلى التطوير وأهلية متطلبات التطوير. تحليل الاحتياج المستخدم هو الحاجة الابتكار في وسيلة التعليمية خاصة في تقديم المفردات، جمع البيانات أو تحليل احتياجات في هذه البحث يعني بالنظر نتائج البحث الميداني أو المجالات المتعلقة بالوسائط التعليمية لمعرفة الظروف التي تحدث في الميدان. بعض المجالات بينها، مجالات من مح اقبل الشوقى الماجستر بشأن عدم استخدام الوسائط التعليمية، يستخدمها المعلمون في دروس اللغة العربية، مجلة امرت الحسنة ولقمان نور هاكيم: حاجة المعلمين إلى تصميم وسائط تعليمية مبتكرة وجذابة، لإثارة اهتمام الطلاب التي يمكن تحقيقها من البرامج الهندسية أو الترفيهية وهي مثل الموسيقى أو الأغاني أو القصص أو الألعاب.

إلى جانب إجراء عمليات البحث في المجالات. تعمل الباحثة ايضا ملاحظاتها، خاصة في عملية تعلم اللغة العربية. عمل هذه الملاحظات قبل التعلم عبر الإنترنت أو تنفيذ المدارس عبر الإنترنت. الطلاب قلة اهتمام بتعلم اللغة العربية، لأن استخدام المعلمين لوسائل التعلم لا يزال غير الأمثل و أحيانا يستخدم المعلمون كتباً (LKS) فقط في نقل المواد.<sup>39</sup>

من نتائج هذه الملاحظات ، يمكن الاستنتاج أنه لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين يجدون صعوبة في ذلك ويشعرون بالملل في تعلم المفردات العربية، في بعض الأحيان لايركز الطلاب على التعلم، خاصة إذا كانت عملية التعلم رتيبة. بناء على البحث الأولية أعلاه، ثم يخطط الباحثة لتطوير وسائل تعليمية للمفردات العربية وبالتحديد في شكل لعبة خمن الصورة باستخدام على باور

<sup>39</sup>Hasil observasi media, MA Muhammadiyah 1 Banjarmasin pada tanggal 22 Februari 2020

بوينت ، من المتوقع أن يجذب اهتمام الطلاب بتعلم المفردات ويجعل التعلم أسهل. اختار الباحثة استخدام نقاط الطاقة لأن باوربوينت تُستخدم الآن غالبًا في عالم التعليم ، بما في ذلك التعلم المدرسي.

## ٢. مرحلة التخطيط

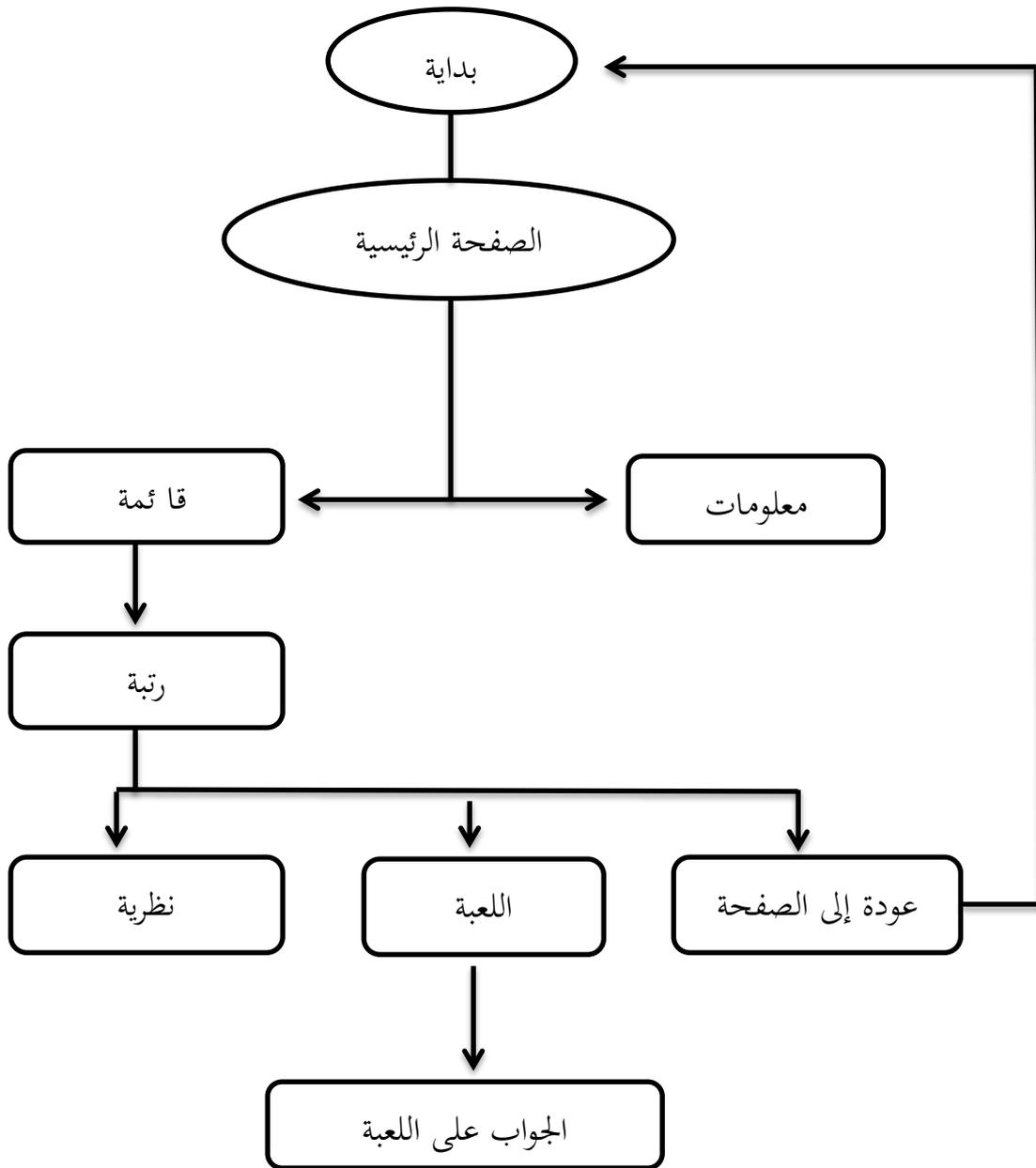
التخطيط هو تحديد ماسيتم القيا به، والتخطيط يحتوي على سلسلة واسعة من القرارات وتفسيرات الأهداف، و تحديد السياسات والتحديد البرامج و تحديد نماذج وإجراء تمعينة.<sup>٤٠</sup> أراد الباحثة في هذه البحث إحداث الابتكار في وسائط التعليمية. خاصة في عرض المفردات، يعني تطوير وسائط تعلم المفردات شكل ألعاب خمن الصورة باستخدام باوربوينت.

## ٣. مرحلة التصميم

بعد جمع البيانات وتحليل الاحتياجات، الخطوة التالية هي التخطيط و التصميم. تبحث الباحثة في هذه المرحلة عن المراجع أو الصور أو الرسوم المتحركة التي موافق لاستخدامها في ألعاب خمن الصورة. وكذلك عمل تسجيلات صوتية لاكتمل اللعبة وجعل مفهوم صنع لعبة خمن الصورة، مثل ما يلي:

---

<sup>40</sup>St. Marwiyah Alauddin. Muh Khairul Ummah, *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer Berbasis Penerapan Kurikulum 2013*, (Yogyakarta:CV Budi Utama, 2018), h. 53.



#### ٤. مرحلة التطوير

مرحلة التطوير هي مرحلة تحقيق المنتج، في هذه المرحلة يتم تطوير المنتج وفقاً للتصميم المصنوع مسبقاً. ثم اختبار المنتج للتأكد من صلاحية محاضر خبير باستخدام الأدوات التي تم المصنوع.

سيقدم المحاضرون الخبراء تقييماً للمنتج في شكل اقتراحات وتعليقات سيتم استخدامها كمعيار لتحسين المنتج من أجل تحقيق معيير الصلاحية.

٥. مرحلة التقييم

يمر إجراء التقييم بعدة عمليات، وهي التكوينية (formatif) والختامية (sumatif). يتكون التقييم التكويني من العناية الواجبة للخبراء ومجموعات المستخدمين المحدودة ، بينما التقييم الختامية يتكون من اختبار للفعالية من خلال سلسلة من الاختبارات التجريبية.<sup>٤١</sup> في هذه لعبة ضمن الصورة على أساس مايكروسوفت بور بوينت، قام البحث بإجراء تقييم تكويني فقط أو حتى العناية الواجبة. بسبب عدم القدرة على إجراء التقييمات الختامية أو اختبارات التجريبية التي تتطلب الذهاب إلى المدرسة. أما معوقات هذه البحث فهي بسبب الوقت الضاغط ولا يزيل التعلم يتم في منازلهم عن طريق الإنترنت (online) وكذلك المدرسة التي ستجري الامتحان.

### ج. تجربة المنتج

يتم إجراء تجارب المنتج لتحديد جدوى لعبة تخمين الصور على أساس مايكروسوفت بور بوينت أو جمع البيانات كأساس لتحديد صلاحية المنتجات المصنوعة. المراحل هي كما يلي:

#### ١. اجراءات البحث والتطوير

يتم تنفيذ التصميم التجريبي على عدة مراحل:

أ) المرحلة، التشاور هي أن المشرف يتحقق من اللعبة يتم تطويره ويقدم اقتراحات أو مدخلات لتحسين اللعبة التي يتم تطويرها.

<sup>41</sup>Ujang Nendra Pratama, Haryanto, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan". Vol 4, No. 2, 2017, h.175.

(ب) مرحلة التحقق ، هي عبارة عن خبراء الإعلام وخبراء المواد الذين يقدمون التعليقات والاقتراحات حول اللعبة قيد التطوير. وبعد تحليل التقييم في شكل ملاحظات واقتراحات، يقوم المطورون بإجراء تحسينات على ألعاب التعلم.

## ٢. موضوعات الاختبار

كان الأشخاص الذين خضعوا للاختبار في هذا البحث التنموي خبراء في وسائل الإعلام وتجارب جماعية صغيرة.

### (أ) خبير المواد

خبير المادي هو محاضر خبير في إتقان تعلم اللغة العربية. الخبير المادي في هذه البحث هو كامل رما انصار الماجستير

### (ب) خبير الوسائل

خبير إعلام هو محاضرة متخصص في تعلم تصميم الوسائط. الخبير الإعلامي في هذه البحث هي يوكي أنديني الماجستير

## د. أنواع البيانات

أنواع البيانات التي تم الحصول عليها في هذه البحث هي البيانات الوصفية والبيانات النوعية والكمية. الحصول على بيانات وصفية من المقابلات حول تحليل الاحتياجات، والحصول على البيانات النوعية من التعليقات والاقتراحات على الاختبارات التكوينية والبيانات الكمية في شكل نتائج من الاستبيانات الموزعة على خبراء المواد ووسائل الإعلام.

## هـ. أساليب الجمع البيانات

جمع البيانات للحصول على المعلومات المتعلقة بالبحث التي أجريت وجمع البيانات في هذه البحث على النحو التالي:

### ١. استبيان

الاستبيان هو أداة لجمع البيانات لأغراض البحث. يتم استخدام الاستبيانات من خلال توفير نموذج يحتوي على عدة أسئلة للموضوع (responden) للحصول على إجابات.<sup>42</sup> كان الاستبيان المستخدم في هذه البحث عن الاستبيان حول جدوى لعبة خمن الصورة على مايكروسوفت بوربوينت لخبراء المواد، و الاستبيان حول جدوى لعبة خمن الصورة على أساس مايكروسوفت بوربوينت لخبراء المواد.

الجدول ٣.١. استبيان التحقق من صحة محاضر خبير المواد

المعايير	السؤال	مقياس التهديد					الشرح
		١	٢	٣	٤	٥	
بساطة	يرتبط استعمال المفردات في لعبة خمن الصورة باحياة اليومية						
	المفردات المستخدمة بسيطة وسهل الفهم						
تكامل	استخدام المفردات مع الصور مناسب						
	اختبار الصور بامواد مناسب						
	طريقط نطق المفردات بالصور						

<sup>42</sup>Bagja Waluya, *Sosiologi Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*, (Bandung:PT Setia Purna Inves, 2007).h. 95.

	مناسب						
التشديد	دقة تركيب الجملة في لعبة التخمين بالصور						
	دقة نطق المفردات على الصوت						
معادلة	حجم الكتابة في كل صفحة حسب المعيار						
شكل	يمكن قراءة الخط المستخدم في الكتابة						
	استخدام الصور المتعلقة بالحياة اليومية						

الجدول ٣.٢. معايير تسجيل استبيان التحقق من صحة الخبراء

اصابة	الشرح
١	غير موافق تماما
٢	غير موافق
٣	تردد
٤	موافق
٥	موافق جدا

الجدول ٣.٣. اسبيان التحقق من صحة محاضر خبير الوسائل

المعايير	السؤال	مقياس التهديف					الشرح
		١	٢	٣	٤	٥	
	صورة ، رسوم متحركة في اللعبة						

بساطة	خمن الصورة بسيطة بحيث يسهل تشغيلها						
	التعليمات / الرموز في اللعبة بسيطة للغاية وسهلة الاستخدام						
تكامل	اختيار الخلفية في اللعبة جيد						
	اختيار الأصوات الخلفية في الألعاب جيد						
	اختيار الرسوم المتحركة يناسب الموضوع/ المادة						
التشديد	الأسئلة في اللعبة واضحة ومفهومة						
	يمكن للألعاب توصيل المعلومات بوضوح وفعالية						
معادلة	حجم الكتابة في كل صفحة جيد						
شكل	يمكن قراءة الخطوط والألوان المستخدمة في الكتابة						
لون	لون كل صفحة مناسب ومطابق لذلك من المثير للاهتمام النظر إليه						

الجدول ٣.٤. معايير تسجيل استبيان التحقق من صحة الخبراء

اصابة	الشرح
١	غير موافق تماما
٢	غير موافق

٣	تردد
٤	موافق
٥	موافق جدا

## ٢. مقابلة

المقابلة هي عملية الحصول على المعلومات لأغراض البحث عن طريق السؤال والاجابة وجهاً لوجه بين المحاور وإعادة. <sup>٤٣</sup> نوع المقابلة المستخدمة في هذه البحث هي مقابلة غير منظمة. إجراء المقابلات للحصول على بيانات تحليل الاحتياجات التي أجريت على المعلم و الطلاب في المدسة.

## و. تحليل البيانات

البيانات التي تم الحصول عليها في هذا البحث هو بيانات نوعية وبيانات كمية.

### ١. تحليل البيانات النوعية

البحث النوعي هو البحث يهدف إلى فهم الظواهر التي يمر بها الأشخاص الذين يخضعون للبحث على سبيل المثال السلوك والإدراك والتحفيز والعمل وما الى ذلك. عن طريق الوصف في شكل كلمات ولغة. <sup>٤٤</sup> يتم إجراء هذا التحليل لتسهيل فهم ما حدث والتخطيط لمزيد من الأنشطة. لأنه من هذا التجليل سنجد العوامل أو تركيز المشكلة في الألعاب التي يتم تطويرها من قبل الباحثة. تم الحصول على البيانات النوعية في هذه البحث من التعايقات والاقتراحات من خبراء المواد وخبراء الإعلام.

<sup>43</sup>Pandi Rosi Sarwo Edi, *Teori Wawancara Psikodignostik*, (Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2016), h. 3.

<sup>44</sup>Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatma Publisher, 2015), h. 4.

## ٢. تحليل البيانات الكمية

يتم الحصول على التحليل الكمي من الاستبيانات، وتستخدم بيانات الاستبيان للحصول على نظرة عامة على ألعاب التعلم التي يتم تطويرها . ولحساب نتائج الاستبيان ، يتم استخدام صيغة النسبة المئوية.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X 1} \times 100 \%$$

P = النسبة المئوية المنشودة

$\sum X$  = إجمالي إجابات المستجيبين في عنصر واحد ( نتائج التقييم قبل المراجعة)

$\sum X 1$  = أكبر عدد من الإجابات في عنصر واحد ( نتائج التقييم بعد المراجعة)

١٠٠ = رقم ثابت.<sup>٤٥</sup>

### الجدول ٣.٥. تصنيف الصلاحية

الرقم	اصابة في المئة (%)	فئة الأهلية
١	< ٢٠ %	لا يستحق جدا
٢	٢١ - ٤٠ %	غير يستحق
٣	٤١ - ٦٠ %	كفاية يستحق
٤	٦١ - ٨٠ %	يستحق
٥	٨١ - ١٠٠ %	يستحق جدا

<sup>45</sup>Endo Kamelta, *Pemanfaatan Internet Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*, CIVED ISSN 2302-3341 Vol.1, No. 2, 2013, h. 144.