

الباب الثالث

منهجية البحث

نوع البحث ومدخله

يعد هذا البحث من نوع البحث الميداني، وهو البحث الذي يقوم فيه الباحث بجمع البيانات مباشرة من الميدان دون الاعتماد فقط على المصادر الثانوية مثل الكتب أو الوثائق. وقد أجري هذا البحث لقياس فعالية استخدام لعبة المونوبولي كوسيلة تعليمية في تحسين مهارة اللغة العربية لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية نور الهدى برنتو بداوه. أما المنهج المستخدم في هذا البحث فهو المنهج الكمي، وهو منهج يقوم على قياس الظواهر باستخدام البيانات الرقمية وتحليلها إحصائياً.⁵⁹ من خلال هذا المنهج، يسعى الباحث إلى معرفة تأثير المتغير المستقل (استخدام لعبة المونوبولي) على المتغير التابع (مهارة الطلاب في اللغة العربية) باستخدام أدوات قياس معيارية وتحليل موضوعي. وقد استخدم هذا البحث تصميمًا شبه تجريبي (Quasi-Experimental Design) وبشكل أكثر تحديداً تصميم المجموعة الضابطة غير المكافئة (Non-Equivalent Control Group Design) حيث تم تقسيم العينة إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية التي تلقت التعلم باستخدام لعبة المونوبولي، والمجموعة الضابطة التي تلقت التعلم بالطريقة التقليدية. وقد تم تطبيق اختبار قبلي وبعدي على كلا المجموعتين لمعرفة مدى التغير الحاصل بعد المعالجة.⁶⁰ وقد تم اختيار هذا التصميم نظراً للقيود الموجودة في الميدان، والتي لا تسمح بتوزيع العينات بشكل عشوائي كامل. ورغم ذلك، فإن هذا التصميم يعد مناسباً للبحوث التربوية، خاصة عندما

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 7.

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 85.

يكون الهدف هو معرفة فاعلية أسلوب أو وسيلة تعليمية جديدة مقارنة بالطريقة التقليدية. وقد أوضحت سهارسيمي أريكونتو أن التصميم شبه التجريبي هو من أكثر التصاميم استخداما في البحوث التربوية، حيث يتيح للباحث إجراء المقارنة بين المجموعات مع وجود قدر معين من الضبط.^{٦١} وتكمن قوة هذا التصميم في دقة القياس، وصدق أدوات التقييم، بالإضافة إلى التحكم في العوامل الخارجية التي قد تؤثر على النتائج.

تصميم البحث

تصميم البحث المستخدم في هذه الدراسة هو التصميم شبه التجريبي (Quasi-Experimental Design)، وبالتحديد تصميم المجموعة الضابطة غير المكافئة (Non-Equivalent Control Group Design) وقد تم اختيار هذا التصميم نظرا لعدم إمكانية إجراء التوزيع العشوائي الكامل لأفراد العينة في الميدان. ورغم أن هذا التصميم لا يعد صارما كالتصميم التجريبي الكامل، إلا أنه يتيح مقارنة فعالة بين مجموعتين، إحداهما تتلقى المعالجة والأخرى لا تتلقاها، وذلك من أجل معرفة فعالية المعالجة المقدمة.^{٦٢} شمل هذا البحث مجموعتين دراستين، هما: المجموعة التجريبية التي تلقت التعلم باستخدام وسائط تفاعلية، والمجموعة الضابطة التي تلقت التعلم بالطريقة التقليدية دون استخدام الوسائط. تم إجراء اختبار قبلي (Pretest) لكلتا المجموعتين لقياس قدراتهما الأولية قبل بدء المعالجة. ثم تلقت المجموعة التجريبية المعالجة، بينما واصلت المجموعة الضابطة التعلم كالمعتاد. بعد انتهاء المعالجة، خضعت كلتا المجموعتين لاختبار بعدي (Posttest) مماثل للاختبار القبلي، وذلك لمقارنة نتائج التعلم بين المجموعتين وقياس فعالية الوسائط المستخدمة.^{٦٣}

⁶¹ Ibid., hlm. 86.

⁶² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 183.

⁶³ M. Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 66.

تضمنت إجراءات البحث ثلاث مراحل رئيسية:

١. المرحلة الأولى: الاختبار القبلي (Pretest)

في هذه المرحلة، تم تقديم اختبار موحد لكلا المجموعتين قبل البدء في المعالجة لقياس المهارات الأساسية للطلاب. كما يهدف هذا الاختبار للتأكد من عدم وجود فروق كبيرة بين المجموعتين قبل بدء المعالجة.

٢. المرحلة الثانية: المعالجة (Treatment)

تلقت المجموعة التجريبية تعلمًا باستخدام وسائط تفاعلية تم تصميمها خصيصًا لتعزيز فهم الطلاب. وقد تم تنفيذ المعالجة في جلستين، وكان الباحث نفسه هو من قام بدور المعلم. أما المجموعة الضابطة فاستمرت بالتعلم باستخدام الطريقة التقليدية.

٣. المرحلة الثالثة: الاختبار البعدي (Posttest)

بعد الانتهاء من المعالجة، تم تقديم اختبار بعدي موحد لكلا المجموعتين، وهو مطابق للاختبار القبلي من حيث الشكل ودرجة الصعوبة. وتهدف نتائج هذا الاختبار إلى تقييم ما إذا حدث تحسن في أداء المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة، مما يوضح مدى فعالية الوسائط التفاعلية المستخدمة.

ووفقًا لما ذكره سكما ديناتا، فإن هذا النوع من التصميمات مناسب في مجال التربية، حيث قد لا يتمكن الباحث من التحكم الكامل بجميع المتغيرات، لكنه لا يزال قادرًا على قياس تأثير المعالجة بدقة.^{٦٤} كما أوضح نازير أن التصميم شبه التجريبي يظل قادرًا على اختبار الفرضيات بشكل موضوعي وقابل للقياس، بشرط استخدام أدوات دقيقة ومعالجة منظمة.^{٦٥}

⁶⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, op. cit., hlm. 184.

⁶⁵ M. Nazir, op. cit., hlm. 67.

مجتمع البحث وعينته

(١) مجتمع البحث

مجتمع هي جميع الكائن التي هي هدف البحث. ومجتمع في هذا البحث هي جميعهم من طلاب الصف الثامن في مدرسة نور الهدى المتوسطة الإسلامية رنتو بداؤه وعدددهم ٣٨ شخصا الذي يتكون من ١٦ طلاب و ٢٢ طالبات.

(٢) عينة البحث

استخدم هذا البحث تقنية أخذ العينات غير الاحتمالية (Non-Probability Sampling)، وهي تقنية لا تضمن فرصا متساوية لجميع أفراد المجتمع ليكونوا جزءا من العينة. وقد تم اختيار الصفوف بناء على مدى توافرها واستعدادها للمشاركة في البحث. وقد اعتمدت هذه الدراسة تصميمًا شبه تجريبي (Quasi-Experimental Design) من نوع تصميم المجموعتين غير المتكافئتين (Non-Equivalent Control Group Design)، حيث شملت مجموعتين: المجموعة التجريبية التي تلقت المعالجة التعليمية باستخدام اللعبة التعليمية مونوبولي، والمجموعة الضابطة التي تلقت التعليم بالطريقة التقليدية دون استخدام اللعبة.

وقد خضعت كلتا المجموعتين إلى اختبار قبلي (Pretest) لقياس مهارة القراءة لدى الطلاب قبل المعالجة. بعد ذلك، تلقت المجموعة التجريبية المعالجة باستخدام اللعبة، في حين واصلت المجموعة الضابطة التعلم بطريقة تقليدية. وفي نهاية المعالجة، أجري اختبار بعدي (Posttest) للمجموعتين لقياس مدى تأثير استخدام لعبة مونوبولي في تنمية مهارة القراءة لدى الطلاب.

البيانات و مصادرها

هناك حاجة إلى مصادر البيانات للحصول على البيانات المذكورة أعلاه. مصادر البيانات في هذه الدراسة هي:

- (١) المستجيبون وهم طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية نور الهدى رنتو بداؤه.
- (٢) المخبرين وهم الأشخاص الذين يمكنهم توفير المعلومات التي يحتاجها الباحثون مثل معلمي اللغة العربية وطلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة الإسلامية نور الهدى رنتو بداؤه.
- (٣) التوثيق أي جميع المحفوظات المدرسية فيما يتعلق بالبيانات التي يحتاجها الباحثون وأسئلة الاختبار على حد سواء قبل الاختبار وبعده.

أساليب جمع البيانات

التقنيات المستخدمة من قبل الباحثين لجمع البيانات في هذه الدراسة هي كما يلي:

(١) الاختبار

الاختبار عبارة عن مجموعة من المحفزات (stimuli) تعطى لشخص ما بهدف الحصول على إجابة يمكن استخدامها كأساس لتحديد الدرجة العددية.^{٦٦} الاختبارات المستخدمة في جمع هذه البيانات هي في شكل الاختبار القبلي والبعدي. تستخدم الاختبارات لقياس القدرات الأساسية والإنجازات أو الإنجازات لكل طالب. شكل الاختبار المستخدم في هذا البحث هو اختبار موضوعي لقياس مستوى فهم الطلاب لمادة القراءة. سيتم استخلاص النتائج في هذه الدراسة من بيانات الاختبار سواء قبل الاختبار وبعده بعد تلقي العلاج في الفصل التجريبي.

(٢) الملاحظة

⁶⁶ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm.170.

الملاحظة هي تقنية لجمع البيانات يتم تنفيذها من خلال المراقبة والتسجيل بشكل منهجي ومنطقي وموضوعي وعقلاني فيما يتعلق بالظواهر المختلفة سواء في المواقف الحقيقية أو في المواقف المصطنعة لتحقيق أهداف معينة.⁶⁷ يتم تنفيذ هذه التقنية لمراقبة الأحداث الحقيقية المختلفة في الفصل بشكل مباشر بحيث يتم من خلال هذه التقنية إلقاء نظرة عامة على ما إذا كان يتم تنفيذ مراحل استخدام الوسائط التفاعلية أم لا. تستخدم هذه التقنية أيضا في حفر البيانات اللازمة من خلال إجراء ملاحظات مباشرة للمشكلة المراد دراستها للحصول على البيانات الداعمة في هذا البحث.

(٣) مقابلة

أجريت المقابلات في هذه الدراسة للحصول على بيانات من المخبرين في شكل نظرة عامة على الوسائط التي يستخدمها المعلم أثناء عملية التعلم واستجابات الطلاب لاستخدام الوسائط التفاعلية جنبا إلى جنب مع عملية التعلم التي قام بها الباحثون والمعلمون.

(٤) التوثيق

التوثيق هو البحث عن بيانات حول الأشياء أو المتغيرات في شكل ملاحظات ونصوص وكتب وصحف ومجلات ونقوش ومحاضر اجتماعات وتقويمات وجداول أعمال وما إلى ذلك. كانت الوثائق التي تم جمعها في هذه الدراسة في شكل نظرة عامة على موقع البحث وتاريخ تأسيس المدرسة وحالة المعلمين وموظفي الإدارة وبيانات الطلاب وجميع البيانات المطلوبة في البحث.

⁶⁷ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), h.230

تصميم القياسات

كان تصميم القياس في هذه الدراسة يهدف إلى وصف نتائج استخدام وسائط الألعاب في تعزيز فهم الطلاب لمهارات القراءة. استخدمت الباحثة اختباراً تحريراً على شكل اختبار تمهيدي لمعرفة قدرات الطلاب الأولية، ثم اختباراً لاحقاً لمعرفة مدى التحسن بعد استخدام وسيلة لعبة مونوبولي.

(١) نتيجة مخرجات التعلم

تم قياس نتائج تعلم الطلاب من خلال الاختبارات التي تم إجراؤها مرتين وهما الاختبار قبل تلقي العلاج والاختبار بعد تلقي العلاج. ١٠ أسئلة اختيار من متعدد و ٥ أسئلة إنشائية تختبر فهم الطلاب لمهارات القراءة. لكي تكون أكثر وضوحاً بشأن الاختبار يمكن رؤيته في الجدول التالي:

الجدول ٣,١: مضمون الأسئلة

الإجمالي	درجة كل سؤال	عدد الأسئلة	الإجمالي الأسئلة	نموذج الاختبار
٧٠	٧	١٠-١	١٠	الاختيار من متعدد
٣٠	٦	٥-١	٥	أسئلة إنشائية
١٠٠	-	١٥-١	١٥	المجموع

ستحصل نتائج الاختبارات التي أجراها الطلاب على درجة باستخدام الصيغة:

$$N = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

الوصف: N=القيمة النهائية^{٦٨}

بعد الحصول على درجة الطالب يتم تصنيف القيمة وفقا لنتائج تفسير التعلم. يمكن رؤية تفسير نتائج التعلم في الجدول التالي:

الجدول ٣,٢: النتيجة الدرس

مستوى الإتقان	النتيجة القياسية
١٠٠ - ٩٠	ممتاز
٨٩ - ٨٠	جيد جدا
٧٩ - ٧٠	جيد
٦٩ - ٦٠	مقبول
< ٥٩	ضعيف

علاوة على ذلك ستم معالجة القيم التي تم الحصول عليها عن طريق الاختبارات الإحصائية لمعرفة ما إذا كان هناك اختلاف كبير في البيانات المتعلقة بقدرات الطلاب على القراءة باستخدام وسائل لعبة مونوبولي.

(٢) مؤشرات النجاح

يتم قياس مؤشرات نجاح الطالب باستخدام المعايير التي وضعتها المدرسة. على المستوى الفردي يقال إن الطلاب ينجحون في التعلم إذا حصلوا على ٦٥,٠٠ في المواد العربية. علاوة على ذلك ستم معالجة القيم التي تم الحصول عليها من خلال الاختبارات الإحصائية لتحديد ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في نتائج تعلم

⁶⁸ Usman dan Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung: Raja Rosdakarya, 2001), hlm. 136.

الطلاب باستخدام الوسائط التفاعلية والتي سيتم شرحها بالتفصيل في تقنيات تحليل البيانات.

أسلوب تحليل البيانات

يعتمد هذا البحث على منهج التحليل الكمي لقياس مدى تأثير استخدام لعبة مونوبولي كوسيلة تعليمية في تنمية مهارة القراءة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة نور الهدى المتوسطة الإسلامية رنتو بداؤه. تم تطبيق تصميم شبه تجريبي (Quasi-Experimental Design) باستخدام مجموعتين مستقلتين: إحداهما مجموعة تجريبية تلقت المعالجة باستخدام الوسائط التعليمية (اللعبة)، والأخرى مجموعة ضابطة لم تتلق أي معالجة.⁶⁹

وقد تم جمع البيانات من خلال تنفيذ اختبار قبلي (Pretest) واختبار بعدي (Posttest) على كلتا المجموعتين. ثم خضعت هذه البيانات لتحليل إحصائي باستخدام برنامج IBM SPSS Statistics الإصدار ٢٩، باتباع خطوات منظمة بهدف الحصول على نتائج دقيقة وموضوعية.

١. التحليل الإحصائي الوصفي

في هذه المرحلة، قام الباحث بحساب المتوسط الحسابي (Mean) لقياس الاتجاه المركزي، والانحراف المعياري (Standard Deviation) لقياس درجة تشتت البيانات، وذلك لكل من نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعتين. تساعد هذه المرحلة في تقديم صورة عامة عن أداء الطلاب قبل وبعد المعالجة.⁷⁰

٢. اختبار الشروط الإحصائية

قبل الانتقال إلى اختبار الفرضيات، يجب التأكد من استيفاء البيانات لبعض الشروط الإحصائية الأساسية:

⁶⁹ Nyoman Dantes, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hlm. 94.

⁷⁰ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 108.

١) اختبار التوزيع الطبيعي (Shapiro-Wilk Test) يستخدم هذا الاختبار لتحديد ما إذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي. يشير الحصول على قيمة دلالة (Sig.) أكبر من ٠,٠٥ إلى أن البيانات موزعة توزيعاً طبيعياً، والعكس يدل على أن البيانات غير طبيعية.^{٧١}

٢) اختبار التجانس (Levene's Test) يستخدم لمعرفة ما إذا كانت البيانات بين المجموعتين متجانسة في التباين. إذا كانت قيمة Sig. أكبر من ٠,٠٥، فهذا يعني أن البيانات متجانسة، ويمكن استخدام اختبار معلمي لاحقاً.^{٧٢}

٣. اختبار الفرضيات

بناءً على نتائج الاختبارات التمهيدية، يتم تحديد نوع اختبار الفرضية المناسب. فإذا كانت البيانات موزعة توزيعاً طبيعياً ومتجانسة، يستخدم اختبار T لعينتين مستقلتين (Independent Samples T-Test)، وهو اختبار معلمي يستخدم لمقارنة متوسط النتائج بين مجموعتين مستقلتين بعد تنفيذ المعالجة.^{٧٣}

أما إذا كانت البيانات غير موزعة توزيعاً طبيعياً، سواء كانت متجانسة أم لا، فيتم استخدام اختبار مان-ويتني (Mann-Whitney U Test)، وهو اختبار غير معلمي مناسب لمقارنة مجموعتين مستقلتين عندما لا تتحقق شروط التوزيع الطبيعي.^{٧٤}

يهدف هذا التحليل إلى التحقق إحصائياً مما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة بين نتائج الطلاب في المجموعتين، بما يساعد في استنتاج أثر استخدام لعبة مونوبولي على مهارات القراءة بشكل علمي وموضوعي.

⁷¹ Sutrisno Hadi, *Statistika Jilid 1* (Yogyakarta: Andi, 2015), hlm. 210.

⁷² Moh. Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 109.

⁷³ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 135.

⁷⁴ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), hlm. 87.