

الباب الثالث

منهجية البحث

أ. نوع البحث ومدخله

يُعدُّ هذا البحث بحثًا وتطويرًا أو ما يُعرف بـ *Research and Development (R&D)* ووفقًا لسوجيونو، فإن منهج البحث والتطوير هو منهج بحثي يُستخدم لإنتاج منتج معين واختبار صلاحيته أو فاعليته. وفي سياق هذا البحث، يتمثل المنتج المطوّر في فيديو الرسوم المتحركة القائم على تطبيق *Plotagon Studio* لتعليم مهارة الكلام في اللغة العربية. وقد اختير منهج البحث والتطوير (*R&D*) لأن هذا البحث لا يهدف إلى وصف ظاهرة تعليمية فحسب، بل يهدف أيضًا إلى إنتاج وسيلة تعليمية يمكن استخدامها بصورة حقيقية في عملية التعليم.

والمدخل المستخدم في هذا البحث هو المدخل المختلط، أي المدخل الكيفي والمدخل الكمي. يُستخدم المدخل الكيفي لوصف عملية تطوير المنتج، والمدخلات، والانتقادات، والاقتراحات، ونتائج مراجعة الوسيلة التي تم الحصول عليها من المحكّمين والممارس التعليمي. أما المدخل الكمي فيُستخدم لمعالجة درجات نتائج تحكيم خبير الوسيلة وخبير المادة وتقييم الممارس التعليمي في صورة أرقام ودرجات ونسب مئوية. ويُعدُّ الجمع بين هذين المدخلين مناسبًا لطبيعة بحث التطوير، لأن البحث لا يحتاج إلى وصف العملية فحسب، بل يحتاج أيضًا إلى قياس مستوى صلاحية المنتج المطوّر.¹

وبذلك، يتجه هذا البحث إلى إنتاج وسيلة تعليمية صالحة للاستخدام في تعليم مهارة الكلام في اللغة العربية. فالمنتج المطوّر لا يُصمّم من الناحية النظرية فقط، بل يُحكّم

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

ويُراجع أيضًا بناءً على تقييم الخبراء والممارس التعليمي حتى تكون له جودة أفضل. ولذلك، يجعل هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) أساسًا رئيسيًا في تنفيذ البحث.^٢

ب. تصميم البحث

تصميم البحث المستخدم في هذا البحث هو نموذج التطوير D٤ الذي قدّمه ثياغاراغان وسيميل وسيميل. ويتكوّن هذا النموذج من أربع مراحل، وهي: التعريف، والتصميم، والتطوير، والنشر. ولكن في هذا البحث، حُدِدَت مراحل التطوير حتى مرحلة التطوير (D3) فقط. وقد تم هذا التحديد لأن هذا البحث يركّز على عملية تطوير المنتج واختبار صلاحية الوسيلة، لذلك لم تُنفَّذ مرحلة النشر على نطاق واسع. ويُعدُّ مثل هذا التعديل في التصميم أمرًا شائعًا في بحوث تطوير الرسائل الجامعية، ما دام الباحث يوضح حدود البحث توضيحًا صريحًا ومتسقًا.

ويستند اختيار نموذج D٤ إلى أن هذا النموذج يمتلك خطوات منهجية ومنظمة، كما أنه مناسب لاحتياجات بحث تطوير الوسائل التعليمية. تُستخدم مرحلة التعريف لتحديد احتياجات التعليم ومشكلاته. وتُستخدم مرحلة التصميم لتصميم منتج الوسيلة المراد تطويرها. أما مرحلة التطوير فتُستخدم لإنتاج المنتج، وإجراء التحكيم، ومراجعة المنتج حتى يُعلن صالحًا للاستخدام. وفي هذا البحث، تُعدُّ هذه المراحل الثلاث كافية لتحقيق أهداف البحث، وهي إنتاج فيديو الرسوم المتحركة القائم على تطبيق Plotagon Studio الصالح للاستخدام في تعليم مهارة الكلام في اللغة العربية.^٣

ج. إجراءات البحث والتطوير

١. مرحلة التعريف

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

تهدف مرحلة التعريف إلى تحديد احتياجات التعليم وتعريفها، وهي الاحتياجات التي تكون أساسًا في تطوير المنتج. وفي هذه المرحلة، يقوم الباحث بتحديد المشكلات التي تحدث في تعليم مهارة الكلام في اللغة العربية. وتشمل هذه المشكلات محدودية الوسائل التعليمية المستخدمة، وقلة التنوع في عرض المادة، والحاجة إلى وسيلة أكثر جاذبية وتفاعلية وملاءمةً لخصائص المتعلمين.

وتشمل الأنشطة في مرحلة التعريف عدة خطوات. أولاً، تحليل البداية والنهاية، وهو تحليل حالة التعليم الجارية والمشكلات الموجودة في تعليم مهارة الكلام في اللغة العربية. ثانيًا، تحليل الاحتياجات، وهو تحديد احتياجات المعلم والمتعلمين إلى وسيلة تعليمية يمكن أن تساعد في عملية تعليم الكلام باللغة العربية. ثالثًا، تحليل المادة، وهو اختيار مادة اللغة العربية المناسبة لتطويرها في شكل فيديو الرسوم المتحركة. رابعًا، تحليل أهداف التعليم، وهو صياغة أهداف التعليم التي يراد تحقيقها من خلال استخدام الوسيلة المطوّرة. ومن خلال هذه المرحلة، يحصل الباحث على أساس قوي لمواصلة عملية تصميم المنتج.^٤

٢. مرحلة التصميم

مرحلة التصميم مرحلة إعداد التصميم الأولي لمنتج الوسيلة التعليمية. وفي هذه المرحلة، يبدأ الباحث في إعداد مفهوم الوسيلة التي سيتم تطويرها وفقًا لنتائج تحليل الاحتياجات في مرحلة التعريف. وتعدُّ هذه المرحلة مهمة جدًا لأنها تصبح أساسًا للشكل النهائي للمنتج الذي سيتم إنتاجه.

وتشمل الأنشطة في مرحلة التصميم إعداد المادة التعليمية التي ستُدرج في فيديو الرسوم المتحركة، وإعداد السيناريو أو نص الحوار باللغة العربية، واختيار شكل عرض المادة، وتصميم الشخصيات المتحركة، والخلفية، وتسلسل المشاهد، وكذلك تكييف اللغة والمحتوى مع أهداف تعليم مهارة الكلام. وبالإضافة إلى ذلك، يُعدُّ الباحث في هذه المرحلة أدوات البحث، مثل استمارة تحكيم خبير الوسيلة، واستمارة تحكيم خبير المادة، واستبانة تقييم

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

ممارس التعليم. وبذلك، لا تُنتج مرحلة التصميم تصميم المنتج فحسب، بل تُنتج أيضاً تصميم أدوات القياس لتقييم جودة المنتج المطوّر.^٥

٣. مرحلة التطوير

مرحلة التطوير المرحلة الأساسية في هذا البحث، لأن المنتج في هذه المرحلة يُطوّر بصورة فعلية، ويُختبر، ويُقيّم، ويُراجع. وتهدف هذه المرحلة إلى إنتاج وسيلة تعليمية صالحة للاستخدام.

وتشمل الأنشطة في مرحلة التطوير عدة خطوات. أولاً، يقوم الباحث بإنتاج المنتج الأولي في صورة فيديو الرسوم المتحركة القائم على تطبيق *Plotagon Studio* وفقاً للتصميم الذي أُعدّ في مرحلة التصميم. ثانياً، يُحكّم المنتج الأولي من قِبَل خبير الوسيلة لتقييم جوانب العرض، والجودة التقنية، والتصميم البصري، وسهولة استخدام الوسيلة. ثالثاً، يُحكّم المنتج أيضاً من قِبَل خبير المادة لتقييم جوانب المحتوى، ودقة مادة اللغة العربية، وملاءمة الحوار، والجوانب اللغوية، ومدى توافق الوسيلة مع أهداف تعليم مهارة الكلام. رابعاً، يُقيّم المنتج من قِبَل ممارس التعليم، وهو المعلم أو المدرس، لمعرفة عملية الوسيلة وصلاحية استخدامها في التعليم. خامساً، يقوم الباحث بمراجعة المنتج بناءً على الانتقادات والاقتراحات والمدخلات من المحكّمين والممارس التعليمي. ونتيجة هذه المرحلة هي المنتج النهائي في صورة فيديو الرسوم المتحركة القائم على تطبيق *Plotagon Studio* الذي مرّ بعملية التحكيم والمراجعة.^٦

د. موضوع البحث ومجاله

يتكوّن موضوع هذا البحث من ثلاث فئات. الأولى، خبير الوسيلة، وهو الشخص الذي يمتلك الكفاءة في مجال الوسائل التعليمية، ويقوم بتقييم الجودة التقنية ومظهر الوسيلة.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

الثانية، خبير المادة، وهو الشخص الذي يمتلك الكفاءة في مجال اللغة العربية أو المواد التعليمية للغة العربية، ويقوم بتقييم مدى ملاءمة محتوى الوسيلة. الثالثة، ممارس التعليم، وهو المعلم أو المدرّس الذي يمتلك خبرة في التدريس، ويقوم بتقييم عملية الوسيلة في سياق التعليم.

أما مجال هذا البحث فهو فيديو الرسوم المتحركة القائم على تطبيق *Plotagon Studio* الذي تم تطويره لتعليم مهارة الكلام في اللغة العربية. ويُعدُّ هذا المنتج محورًا رئيسيًا في البحث، لأنه يمثل النتيجة الواقعية لعملية التطوير التي قام بها الباحث.

هـ. البيانات ومصادرها

البيانات في هذا البحث من نوعين، وهما البيانات الكيفية والبيانات الكمية. فالبيانات الكيفية تكون في صورة الانتقادات والاقتراحات والتعليقات والمدخلات من خبير الوسيلة وخبير المادة وممارس التعليم. وتُستخدم هذه البيانات أساسًا لتحسين المنتج وإكماله. أما البيانات الكمية فتكون في صورة درجات نتائج التقييم للوسيلة التي تم الحصول عليها من استمارة التحكيم واستبانة التقييم. وتُستخدم البيانات الكمية لمعرفة مستوى صلاحية الوسيلة المطوّرة.

وتأتي مصادر البيانات في هذا البحث من خبير الوسيلة وخبير المادة وممارس التعليم. وقد اختيرت هذه المصادر الثلاثة لأنها تؤدي دورًا مهمًا في تقديم تقييم شامل للوسيلة التعليمية المطوّرة. ومن خلال تنوع مصادر البيانات، يستطيع الباحث الحصول على تقييم المنتج من الجوانب التقنية، والمحتوى، وعملية الاستخدام.

و. تقنيات جمع البيانات

تشمل تقنيات جمع البيانات في هذا البحث الاستبانة والتوثيق:

١. الاستبانة

تُستخدم الاستبانة للحصول على البيانات الكمية المتعلقة بجودة الوسيلة المطوّرة. وتُقدّم الاستبانة إلى خبير الوسيلة، وخبير المادة، وممارس التعليم. ومن خلال هذه الاستبانة، يحصل الباحث على درجات التقييم لمختلف جوانب الوسيلة، مثل المظهر، والمحتوى، والجوانب اللغوية، وسهولة الاستخدام، وفائدتها في عملية التعليم.

٢. التوثيق

التوثيق لجمع البيانات المتعلقة بعملية البحث، مثل تصميم الوسيلة، ونتائج تطوير المنتج، ووثائق التحكيم، ووثائق المراجعة، والوثائق الداعمة الأخرى. وتساعد تقنية التوثيق الباحث على حفظ أدلة عملية التطوير بصورة منهجية.

ز. أدوات البحث

أدوات البحث هي الوسائل التي تُستخدم لجمع البيانات. وفي هذا البحث، تتكوّن الأدوات المستخدمة مما يأتي.

١. تحكيم خبير الوسيلة

هذه الأداة للحصول على تقييم خبير الوسيلة لجودة المنتج من الناحية التقنية والمظهرية. وتشمل الجوانب التي يتم تقييمها تصميم العرض، وجودة العناصر البصرية، ووضوح الصوت، وجاذبية الوسيلة، وتنسيق العرض، وسهولة الاستخدام.

٢. تحكيم خبير المادة

هذه الأداة للحصول على تقييم خبير المادة لمحتوى الوسيلة. وتشمل الجوانب التي يتم تقييمها ملاءمة المادة لأهداف التعليم، ودقة الحوار باللغة العربية، وصحة الجوانب اللغوية، ووضوح المحتوى، وارتباط المادة بمهارة الكلام.

٣. استبانة تقييم ممارس التعليم

هذه الأداة للحصول على تقييم ممارس التعليم لعملية استخدام الوسيلة. وتشمل الجوانب التي يتم تقييمها سهولة الاستخدام، وملاءمة الوسيلة لعملية التعليم، وجاذبية الوسيلة، وفائدة الوسيلة في دعم تعليم مهارة الكلام في اللغة العربية.

ح. تقنيات تحليل البيانات

١. تحليل البيانات الكيفية

تكون البيانات الكيفية في صورة الاقتراحات والانتقادات والمدخلات من المحكمين وممارس التعليم، ثم تُحلَّل تحليلًا وصفيًا. وتُستخدم هذه البيانات لمعرفة نواحي الضعف في المنتج وتحديد الأجزاء التي تحتاج إلى المراجعة. ويتم التحليل الكيفي من خلال تصنيف المدخلات بناءً على جوانب الوسيلة والمادة، ثم جعلها أساسًا في عملية مراجعة المنتج.

٢. تحليل البيانات الكمية

تكون البيانات الكمية في صورة درجات نتائج التحكيم والتقييم، ثم تُحلَّل باستخدام معادلة النسبة المئوية. والمعادلة المستخدمة هي:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

البيان:

P = النسبة المئوية للصلاحية

f = مجموع الدرجات المحصّلة

N = مجموع الدرجات القصوى

ثم تُحوَّل نتائج حساب النسبة المئوية إلى فئات الصلاحية كما يأتي:

٨١٪-١٠٠٪ = صالح جداً
 ٦١٪-٨٠٪ = صالح
 ٤١٪-٦٠٪ = صالح إلى حدٍ ما
 ٢١٪-٤٠٪ = قليل الصلاحية
 ٠٪-٢٠٪ = غير صالح

وإذا أظهرت نتائج التحكيم فئة صالح أو صالح جداً، فإن الوسيلة تُعلن صالحةً للاستخدام في تعليم مهارة الكلام في اللغة العربية. ويُعدُّ استخدام تحليل النسبة المئوية مثل هذا شائعاً في بحوث التطوير لمعرفة مستوى صلاحية المنتج بصورة كمية.^٧

⁷ Rensis Likert, "A Technique for the Measurement of Attitudes," *Archives of Psychology* 22, no. 140 (1932): 5.