# الباب الثالث

# منهجية البحث

## أ. نوع ومدخل البحث

هذا البحث هو نوع من البحوث الميدانية، وهو بحث يتم إجراؤه من خلال الذهاب مباشرة إلى الموقع لجمع البيانات مباشرة من المصدر. ثم يتم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها للوصول إلى نتيجة تتوافق مع أهداف البحث. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى فعالية استخدام وسائط الألعاب الرقمية للغة العربية *"Fun Easy Learn Arabic"* في تعلم مهارة الكلام (مهارات التحدث) لطلاب الصف السابع في بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين.

يستخدم هذا البحث نهجًا كميًا، وهو نهج يحلل البيانات في شكل رقمي. ويهدف النهج الكمي إلى تطوير واستخدام النماذج أو النظريات أو الفرضيات الرياضية المتعلقة بالظاهرة قيد الدراسة [31].ولذلك، تم اختيار المنهج الكمي في هذه الدراسة لأن البيانات التي سيتم الحصول عليها تكون في شكل أرقام يتم تحليلها.

.وسيتم استخدام التصميم شبه التجريبي *(Quasi Experimental Design)* في هذا البحث، وبالتحديد شكل تصميم المجموعة الضابطة غير المكافئة *(Nonequivalent Control Group Design)*، وهو التصميم الذي لا يتم فيه اختيار المجموعتين، التجريبية والضابطة، بطريقة عشوائية.

يمكن تصوير تصميم المجموعة الضابطة غير المكافئة *(Nonequivalent Control Group Design)* على النحو التالي:[32]

---

[31] Suryani, *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam* (Jakarta: Kencana, 2015), Hlm. 109

[32] Sugiyono Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta, 2015).

| | |
|---|---|
| المجموعة التجريبية | $O_1 — X — O_2$ |
| المجموعة الضابطة | $O_1' — — O_2'$ |

**الرموز:**

O1 : نتيجة اختبار القبلي *(Pretest)* لأداء الطلاب قبل المعالجة

X : المعالجة أو التجريب (تطبيق طريقة التدريس)

O2 : نتيجة اختبار البعدي *(Posttest)* لأداء الطلاب بعد المعالجة

O1' : نتيجة اختبار القبلي للمجموعة الضابطة

**ب. مجتمع البحث وعينته**

١. مجتمع البحث

المجتمعُ الإحصائيُّ هو المجالُ الذي يضمُّ مجموعةً من الأفراد أو الأشياء التي تتميز بخصائصَ وصفاتٍ معينةٍ يحددها الباحثُ بغرض دراستها ومن ثمَّ التوصل إلى النتائج والاستنتاجات المناسبة. ويتمثل المجتمع الإحصائي في هذه الدراسة في طلاب وطالبات الصف السابع بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين، والبالغ عددهم (٦٧) طالبًا وطالبةً.

٢. عينة البحث

العَيِّنَةُ هي جزءٌ من المجتمع الإحصائي يمتلك خصائصه ويمثله تمثيلًا صحيحًا، ولذلك ينبغي أن تكون العينة المختارة ممثلةً للمجتمع الإحصائي تمثيلًا دقيقًا. وفي هذه الدراسة استُخدمت طريقةُ المعاينة القصدية *(Purposive Sampling)* ، وهي أسلوبٌ في

اختيار العينة يعتمد على اعتباراتٍ ومعاييرَ محددةٍ يضعها الباحث. وقد اختيرت العينة من فصلين يتمتعان بخصائص متقاربة نسبيًّا، وهما: الصف السابع للبنين ويبلغ عدد طلابه (٣٠) طالبًا، والصف السابع للبنات ويبلغ عدد طالباته (٢٧) طالبةً.

## ج. البيانات ومصادرها

### ١. البيانات

البيانات هي الحقائق التجريبية التي يجمعها الباحث حول حالة المتغير الذي يقوم بدراسته، وتُستخدم لوصف الحالة في الميدان من خلال عملية تحليل دقيقة، ثم تُستخدم كأساس لاستخلاص النتائج (لاختبار فرضية البحث).[٣٣] تتكوّن البيانات في هذا البحث من نوعين، وهما: البيانات الاساسية والبيانات الثانوية .

أ) البيانات الاساسية

البيانات الاساسية هي بيانات البحث التي يتم الحصول عليها مباشرة من المبحوثين.[٣٤] في هذه الدراسة، جُمعت البيانات الاساسية من خلال نتائج الاختبار القبلي والبعدي لإتقان المفردات في سياق مهارة الكلام (مهارات التحدث) باستخدام وسائط الألعاب الرقمية "*Fun Easy Learn Arabic*" لطلاب الصف السابع في بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين.

ب)البيانات الثانوية

تشير البيانات الثانوية إلى أن البحث يستخدم مصادر بيانات يتم توفيرها من قبل طرف ثالث (وليست مباشرة من المبحوثين).[٣٥] والبيانات الثانوية هي بيانات تدعم البيانات الاساسية، وتشمل ما يلي:

---

[33] Erik Saut H. Hutahaean and Tiara Anggita Perdini, *Metode Penelitian Kuantitatif: Untuk Mahasiswa Psikologi* (Pena Persada Kerta Utama Redaksi, 2023).٣٩

[34] Hutahaean and Perdini, *Metode Penelitian Kuantitatif: Untuk Mahasiswa Psikologi*.٤٣

[35] Hutahaean and Perdini, *Metode Penelitian Kuantitatif: Untuk Mahasiswa Psikologi*.٤٣

(١) وصف عام لموقع البحث.

(٢) معلومات عن حالة الطلاب في بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين ، بما في ذلك بيانات عن المعلمين والموظفين الإداريين.

(٣) جدول الحصص الدراسية.

(٤) حالة المرافق والبنية التحتية الأساسية في المدرسة.

**٢. مصادر البيانات**

مصادر البيانات هو الموضوع الذي يتم الحصول على البيانات منه. ويمكن تعريفه أيضًا على أنه الشيء أو الشخص الذي يلاحظ منه الباحث أو يقرأ أو يسأل حول معلومات معينة تتعلق بمشكلة البحث.[٣٦] أما مصادر البيانات كوسيلة للحصول على البيانات المتعلقة بالبحث فهي كما يلي:

أ) المستجيبون، المستجيبون في هذا البحث هم طلاب الصف السابع في بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين

ب) المخبرون، يشمل المخبرون المشاركون في هذا البحث مدير المدرسة، وموظفي الإدارة، ومعلم اللغة العربية للصف السابع في بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين.

ج) التوثيق، التوثيق المستخدم هو البيانات المكتوبة حول المدرسة، بما في ذلك الوثائق الرسمية من بمدرسة محمدية المتوسطة ٣ بنجرماسين

**د. أساليب جمع البيانات**

تُعَدُّ أساليبُ جمعِ البيانات من الطرائق البحثية التي يستخدمها الباحث للحصول على البيانات اللازمة للدراسة. ويمكن جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والاختبارات، والتقارير الذاتية. أما أساليب جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة فهي كما يأتي:

---

[36] Rahmadi, *Pengantar Metodelogi Penelitian* (Antasari Banjarmasin Press, 2011).٦٠

١ .الاختبار

استخدم الباحث الاختبار القبلي (Pre-Test) والاختبار البعدي (Post-Test) لقياس مهارة الكلام لدى الطلاب. وقبل البدء في استخدام وسيلة اللعبة الرقمية" *Fun Easy Learn Arabic"*، خضع جميع الطلاب للاختبار القبلي لقياس مستوى أدائهم الأولي في مهارة الكلام. وبعد ذلك أُجري الاختبار البعدي باستخدام مادة مماثلة للمقارنة بين نتائج الاختبارين، ومعرفة مدى التحسن الذي طرأ على مهارة الكلام لدى الطلاب بعد استخدام الوسيلة التعليمية.

٢ .الملاحظة

أجرى الباحث الملاحظة أثناء سير عملية التعلم والتعليم. حيث قام بتسجيل مدى مشاركة الطلاب وتفاعلهم عند استخدام اللعبة الرقمية *"Fun Easy Learn Arabic"* ، مثل حماسهم في الاستماع، وإعادة نطق المفردات، واستجابتهم للخصائص المتاحة في اللعبة التي تدعم تدريبات مهارة الكلام. كما شملت الملاحظة تسجيل التفاعل الصفي ومشاركة الطلاب في الأنشطة التعليمية المصممة لتنمية مهارة الكلام.

٣ .المقابلة

أُجريت المقابلة بصورة منظمة مع معلم اللغة العربية. وهدفت هذه المقابلة إلى التعرف على آرائه حول استخدام وسائل الألعاب الرقمية في عملية التعليم، والصعوبات التي تواجهه أثناء استخدامها، والجوانب التي يراها مساعدةً في تنمية مهارة التحدث باللغة العربية لدى الطلاب.

٤ .التوثيق

شملت عملية التوثيق جمعَ المنهج الدراسي، وخطط تنفيذ الدروس*(RPP)* ، وقوائم الحضور، والتسجيلات المرئية من صورٍ أو مقاطع فيديو أثناء عملية التعلم والتعليم. واستُخدمت هذه الوثائق لدعم مصداقية البيانات والتحقق من أن جميع مراحل العملية التعليمية قد نُفِّذت وفق الخطة التي أعدها الباحث.

**هـ. تصميم القياسات**

تصميم القياسات هي وسيلة لجمع البيانات تُستخدم لقياس قيمة المتغيرات التي يتم دراستها. بعض أدوات البحث تكون مُقننة مسبقًا، لكن لا يزال هناك أدوات يجب أن يُعدها الباحث بنفسه [37].أما أداة البحث التي سيتم استخدامها في هذا البحث فهي كما يلي:

١. ورقة اختبار مهارة الكلام

أُجري الاختبار من خلال الاختبار القبلي *(Pre-Test)* والاختبار البعدي-*(Post-Test)* اللذين تضمَّنا جُمَلًا حواريةً تتوافق مع الموضوعات والمواد التعليمية الواردة في لعبة *"Fun Easy Learn Arabic"* وقد اشتملت كلُّ فقرةٍ من فقرات الاختبار على جملةٍ أو أكثر من جمل الحوار المرتبطة بالمادة التعليمية المقدَّمة في اللعبة. وتمَّ تقويم أداء الطلاب استنادًا إلى عدة معايير، وهي: صحة النطق، والطلاقة في الكلام، والفصاحة، وإتقان المفردات، ومدى فهم محتوى الحوار.

٢. ورقة الملاحظة

يتم إعداد وثيقة الملاحظة بناءً على أربعة إلى خمسة مؤشرات، مثل المشاركة الفعالة، ودقة نطق المفردات، والحماس أثناء اللعب باللعبة، والقدرة على الاستجابة للتعليمات شفهياً. يمنح الباحث كل طالب درجة على مقياس من ١ إلى ٤ بناءً على الملاحظة المباشرة خلال عملية التعلم باستخدام اللعبة الرقمية " *Fun Easy Learn Arabic*".

٣. المقابلة

تتضمن قائمة أسئلة المقابلة ٥–٦ أسئلة مفتوحة للمعلمين و٣–٤ أسئلة للطلاب. تم تصميم الأسئلة لاستكشاف انطباعاتهم حول استخدام اللعبة الرقمية في تعليم مهارة

[37] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Hlm. 92

الكلام. من الأمثلة على الأسئلة: "ما رأيكم في فعالية استخدام اللعبة كوسيلة لتدريب مهارة المحادثة؟" أو "ما الذي كان أكثر فائدة أو صعوبة في التعلم باستخدام هذه اللعبة؟"

٤. التوثيق

تتم عملية التوثيق من خلال جدول تحقق يشمل المنهج الدراسي، وخطة الدروس *(RPP)*، وقائمة الحضور، وتسجيلات أنشطة التعلم (صور/فيديو). يحتوي كل بند على عمود للتاريخ وعمود للملاحظات المختصرة لتوثيق سير الأنشطة وكدليل يدعم أن عملية التعلم تمت وفقاً للخطة الموضوعة.

**و. تقنيات تحليل البيانات**

تحليل البيانات هو النشاط الذي يتم بعد جمع البيانات من جميع المشاركين أو من مصادر البيانات الأخرى. وتشمل مراحل تحليل البيانات ما يلي: تصنيف البيانات حسب المتغيرات وأنواع المشاركين، جدولة البيانات، عرض البيانات، إجراء الحسابات للإجابة عن أسئلة البحث، وإجراء الحسابات لاختبار الفرضيات – إذا وُجدت. تُستخدم في تحليل البيانات هذه الطريقة الإحصائية.[٣٨] سيستخدم الباحث برنامج *(SPSS)* الإصدار ٢٢ لتحليل البيانات الإحصائية.

**ز. تقنيات الصدق و الثبات**

١. تقنية الصدق (الفاليدية)

الصدق هو مدى دقة البيانات التي يجمعها الباحث مع الواقع الفعلي للظاهرة المدروسة. وبعبارة أخرى، يُقال إن أداة البحث صادقة إذا كانت قادرة على قياس ما ينبغي قياسه.

٢. أسلوب الثبات (الريليابيلية)

[38] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.١٤٧

الثبات، بحسب سوجيونو، هو درجة الاتساق والثبات في البيانات أو النتائج. أي أن الأداة البحثية تُعدّ ثابتة إذا أعطت نتائج متسقة عند استخدامها بشكل متكرر على نفس الموضوع.[٣٩]

[39] Sugiyono