

الباب الثالث

منهج البحث

أ. مدخل البحث ومنهجه

أما النموذج المستعمل في هذا البحث فهي نموذج التطوير، لنموذج التطوير في اللغة الإنجليزية (*Research And Development*). أبحاث التطوير هي طريقة بحث تستخدم الإنتاج المنتجات أو تحسين المنتجات الحالية (Sugiyono, 2015).

قالت نانا (٢٠١١) إن البحث والتطوير هو عملية أو خطوات تطوير منتج جديد أو إتقان منتج موجود يمكن حسابه. تم استخدام نتائج إنتاج منتج تعليمي معين من خلال الأبحاث التي تتطلب وتختبر المنتج حتى يتمكن من العمل في المجتمع الأوسع.

في هذا البحث التطويري، استخدمت الباحثة نموذج التطوير *ADDIE* لإنتاج وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة *Renderforest* والذي تم تصميمه على مراحل. تم إجراء بحث تطوير وسيلة تعليم مهارة الكلام هذا باستخدام خطوات وفقا للخطوات الواردة في نموذج تطوير *ADDIE*.

ب. إجراءات البحث التطويري

نموذج ADDIE التعليمي هو تصميم تعليمي شائع ظهر في التسعينيات من القرن الماضي، والذي طوره رايزر وموليندا. يستخدم هذا النموذج خمس مراحل أساسية تتكون من: التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم (Fauzi, 2014). تمت عملية البحث والتطوير لإنتاج وسيلة تعليمية باستخدام تطبيق Renderforest عبر عدة مراحل، على النحو التالي:

١. التحليل (Analyze)

في هذه المرحلة، تم تحديد الاحتياجات وتحليل خصائص الطلبة للتأكد من أن الوسائل التعليمية المطورة يمكن أن تحسن مهارة الكلام بشكل فعال.

أ. تحليل كتاب اللغة العربية لطلبة للصف التاسع في المدرسة المدرسة

الثانوية الحكومية ٢ بادانج باريامان ، لمعرفة المواد الدراسية للصف

التاسع في المدرسة المدرسة الثانوية الحكومية ٢ بادانج باريامان من

الفصل الدراسي الأولى في مهارة الكلام.

ب. تحليل الاحتياجات: تم تحليل احتياجات الوسيلة المطورة لكل من

المعلم والطلبة، حيث استخدمت المقابلة لتحليل احتياجات المعلم،

بينما وزعت الاستبيانات لتحليل احتياجات الطلبة.

ج. تحليل الوسيلة: تم تحليل مدى توافر الأجهزة التكنولوجية مثل الحواسيب وأجهزة العرض، وكذلك إمكانية الوصول إلى شبكة الإنترنت.

٢. التصميم (Design)

تركزت هذه المرحلة على تخطيط الوسائل التعليمية القائمة على الرسوم المتحركة الحوارية باستخدام تطبيق *Renderforest*.

أ. تحديد شكل الرسوم المتحركة: حدد نوع الرسوم المتحركة الحوارية التي ستستخدم، مثل الحوار بين الشخصيات في سياق الحياة اليومية.

ب. تحديد مميزات وشخصيات الرسوم المتحركة: صممت الشخصيات والخلفيات المثيرة للاهتمام لجعل الوسائل التعليمية أكثر تفاعلية وملاءمة للسياق.

ج. تصميم التدفق التفاعلي: أدخلت مواد التعلم في الرسوم المتحركة مع إضافة الصوت الحوارى والنصوص، لتسهيل فهم الطلبة ودعم تنمية مهارة الكلام لديهم.

٣. التطوير (Develop)

كان التطوير عملية تحويل التصميم إلى واقع، ولذلك طورت وسيلة تعليم مهارة الكلام. في هذه المرحلة، أنتجت الباحثة وسيلة تعليم مهارة الكلام لتعليم اللغة العربية في الفصل الدراسي الأول للصف التاسع. ثم أجري تحكيم الخبراء على الوسيلة والمواد، وذلك من خلال استبانة لتقييم كفاءة وسيلة التعليم ومحتواها. وبعد ذلك، تمت مصادقة الخبراء بناء على نتائج التحكيم.

(أ) نتائج تصديق من خبير وسيلة تعليم مهارة الكلام

أظهرت الاستبانة أن التقييم كان مفيداً لإجراء التحسينات المتعلقة بالوسيلة التعليمية بمساعدة *Renderforest* في تعليم اللغة العربية.

(ب) نتائج تصديق من خبير المواد

أظهرت الاستبانة أن التقييم كان مفيداً لإجراء التحسينات المتعلقة بمحتوى الوسيلة التعليمية بمساعدة *Renderforest* في تعليم اللغة العربية.

٤. التطبيق (Implementation)

تمثلت هذه المرحلة في تجربة المنتج على الطلبة والمعلم (Yudi Hari

2020, Sugiyanti &). جربت الباحثة الوسيلة التعليمية على الطلبة

والمعلم لمعرفة استجابتهم تجاه الوسيلة التعليمية بمساعدة تطبيق

Renderforest، وذلك باستخدام الاختبار القبلي والبعدي لقياس مدى

فاعلية الوسيلة المطورة في تحسين مهارة الكلام.

٥. التقييم (Evaluation)

كان التقييم الخطوة الأخيرة في نموذج ADDIE . مثل التقييم عملية

أجريت لتقييم قيمة تطوير وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق

Renderforest في تعليم اللغة العربية. هدف تقييم الوسيلة إلى معرفة عدة

أمور، وهي: اتجاهات الطلبة نحو أنشطة التعلم بشكل عام، وتحسين قدرات

الطلبة، والفوائد التي شعرت بها المدرسة نتيجة زيادة كفاءة الطلبة من خلال

تطوير وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق Renderforest وفق المدخل

العلمي في التعلم.

ج. تجربة المنتج

١. موضوع الاختبار

كان موضوع الاختبار في هذا البحث من خبراء وسيلة تعليم مهارة الكلام، وخبراء المواد، بالإضافة إلى المعلمين والطلبة الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية في بادانج باريامان.

٢. نوع البيانات

كان نوع البيانات في هذا البحث بيانات وصفية نوعية وبيانات وصفية كمية. حصل على البيانات النوعية من نتائج التحقق من صحة المنتج من قبل خبراء المواد وخبراء الوسيلة، إضافة إلى التعليقات والمداخلات. أما البيانات الكمية فقد حصل عليها من نتائج استبيانات التحقق من صحة وسيلة تعليم مهارة الكلام بمساعدة تطبيق *Renderforest*، وكذلك من استبيانات استجابة المعلمين واستجابات الطلبة.

٣. تقنيات جمع البيانات وأدوتها

أ) تقنيات جمع البيانات

استخدمت الباحثة في هذا البحث عدة تقنيات لجمع البيانات،

وهي: الوثائق، والاستبانة، والمقابلة، والاختبار القبلي والبعدي، وقد فصل

بياناتها على النحو الآتي:

(١) الوثائق

الوثيقة المستخدمة في هذا البحث هي كتاب اللغة العربية

للفصل التاسع في الفصل الدراسي الأول، الصادر عن مديرية

المناهج بوزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا سنة ٢٠٢٠م.

(٢) الاستبانة

هدف الاستبانة التي أجرتها الباحثة إلى معرفة احتياجات

الطلبة، وكذلك إلى الحصول على تقييم المحكمين لمعرفة مدى

صلاحية الوسيلة التعليمية المطورة من حيث الوسيلة والمواد

(٣) المقابلة

أجريت المقابلة مع المعلمة في مرحلة تحليل الاحتياجات بهدف الحصول على معلومات أعمق حول الواقع التعليمي واحتياجاتها في تعليم مهارة الكلام.

(٤) الاختبار القبلي والبعدي

استخدم الاختبار القبلي والاختبار البعدي لقياس فاعلية الوسيلة التعليمية المطورة. طبق الاختبار القبلي قبل استخدام الوسيلة لتحديد مستوى الطلبة، بينما طبق الاختبار البعدي بعد استخدامها لقياس مدى التحسن في مهارة الكلام.

(ب) أداة جمع البيانات

كانت أداة جمع البيانات وسيلة استخدمت للحصول على معلومات مفيدة تمكن الباحثة من الإجابة عن أسئلة البحث. استخدمت الباحثة في هذا البحث الاستبيانات والاختبار القبلي والاختبار البعدي. استخدمت الاستبيانات للحصول على البيانات المتعلقة بجودة المنتج ومدى ملاءمته وفقا لتقييم خبراء المواد وخبراء وسيلة تعليم مهارة الكلام. أما الاختبار القبلي والاختبار البعدي فقد استخدمتا لقياس فاعلية الوسيلة التعليمية

المطورة من خلال مقارنة مستوى الطلبة قبل تطبيق الوسيلة وبعده، وذلك باستخدام مجموعة من الأسئلة أعدت خصيصا لهذا الغرض.

٤. تقنيات تحليل البيانات

استخدم تحليل البيانات أثناء التجربة الأولية، حيث جمعت البيانات من خلال تقييمات الاستبيانات لتقديم النقد والاقتراحات حول المنتج المطور. استخدمت نتائج التحليل الوصفي لتحديد مستوى صلاحية وجاذبية المنتج الذي طور بمساعدة تطبيق *Renderforest*. ولتحليل نتائج الاستجابات والمدخلات من المحكمين استخدمت الصيغة الآتية (Suharsimi Arikunto, 2013):

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

P = الدرجة للنسبة من مائة

$\sum xi$ = نتيجة الخبراء

$\sum x$ = مجموعة نتائج الخبراء

للحصول على قرارات بشأن مستوى الجدوى والفعالية والجاذبية،

استخدمت معايير الاتفاق على أساس *Skala Likert* لمستويات الإنجاز على

النحو الآتي (Sugiyono, 2015):

الجدول ٣.١

معايير مستوى تصديق الخبراء

البيان	التقدير	نتيجة المعدلة	درجة الوسيلة
يمكن استخدامه في الوسيلة بدون تصحيح	ممتاز	٨٥-١٠٠%	٤
يمكن استخدامه في الوسيلة بعد تعديل طفيف	جيد جدا	٧٠-٨٤%	٣
يمكن استخدامه في الوسيلة بعد تصحيح	جيد	٥٠-٦٩%	٢
لا يمكن استخدامه في الوسيلة	مقبول	٠-٤٩%	١

وبناء على معايير الاتفاق وفق *Skala Likert* ، تم تحديد مستويات تقدير درجة

الحاجة إلى وسيلة تعليم مهارة الكلام كما هو موضح في الجدول (٣.٢) :

الجدول ٣.٢

معايير تقدير درجة الحاجة إلى وسيلة تعليم مهارة الكلام

التقدير	نتيجة المعدلة	درجة المحتاج
محتاج جدا	٧٦-١٠٠ %	٤
محتاج	٥١-٧٥ %	٣
قليل محتاج	٢٦-٥٠ %	٢
غير محتاج	٠-٢٥ %	١