الباب الرابع

العرض والتحليل عن البيانات البحث

يشتمل هذا الباب على : كيفية تطوير وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر لإتقان المفردات. وكيف فعالية استخدام تطوير وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر لإتقان المفرداتفي الصف الثامن من مدرسة الإسلامية المعارف فابواران سيرانج. وكيف يتم تعلم المفردات باستخدام وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)*وموصفتها والنتيجة البيانات المحصولة من الخبراء وتحليلها والإصلاحات والتصحيحات، مشكلاتتعلم المفردات باستخدام تطوير وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)*عند الطلاب والمستحدمين، ثم فعالية تعلم المفرداتباستخداموسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)*.

أ. تطويروسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)*

تستخدم الباحثة في تطوير وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر لإتقان المفردات، بالخطوات التي قدمها *Borg and Gall*. وخطوات تطويروسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر لإتقان المفردات كما يلي: ١). جمع البيانات، ٢). التخطيط، ٣). شكل المنتج الأول، ٤). اختبار الميدان الأول، ٥). مراجعة المنتج الأول، ٦). تجربة المنتج الرئيسي، ٧).

مراجعة المنتج التشغيلية، ٨). تجربة المنتج التشغيلية، ٩). مراجعة المنتج النهائي، ١٠). التطبيق. ولكن تستخدم الباحثة باستخدام ست خطوات.

١. جمع البيانات

تجمع الباحثة المعلومات من رئيسة المدرسة ومدرس اللغة العربية عن بيانات المدرسة وبيانات الفصل ويمكن اكتساب المعلومات من مدرسة اللغة العربية لفهم حالة الفصل وحالة الطلاب فيها.

في يوم الأربعاء في تاريخ ٣١ من يوليو ٢٠١٩، زارت الباحثة إلى المدرسة المتوسطة الإسلامية المعارف فابواران سيرانج، والتقت الباحثة برئيس المدرسة اسمها أستاذة جونيدة وبمدرس اللغة العربية اسمه الأستاذ رملي لإجراء البحوث والمقابلات. وسألت الباحثة عدد من الأسئلة إلى رئيس المدرس، أحدها المشكلات التي يواجهها الطلاب في تعلم اللغة العربية؟ ثم تجيب الرئيسة المدرسة: "على إحدى التي يواجهها الطلاب في تعلم اللغة العربية، أي أن الطلاب يجدون صعوبة في فهم اللغة العربية خاصة أن معظم خلفياتهم المدرسة ليست من مدرسة ابتدائية. بعد ذلك يوجه رئيس المدرسة الباحثة لمقابلة مدرس اللغة العربية للحصول على معلومات أكثر اكتمالا.

وأجرت مقابلات حول المشكلات التي يواجهها الطلاب في تعلم اللغة العربية، أول ما طرحتها الباحثة هو: ما المشكلات التي يواجهها الطلاب في تعلم اللغة العربية وما هي أسبابها؟ ويجيب الأستاذ:

" المشكلات التي يواجهها الطلاب في تعلم اللغة العربية هي أنهم يفتقرون الطلاب إلى المفردات اللغة العربية، وهذا بسبب قلة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية ويعتقدون أن اللغة العربية هي درس صعب".

السؤال التالي الذي قدمتها الباحثة هو: ما هي المادة في الصف الثامن التي يصعب على الطلاب في فهمها وما هي أسبابها؟ وتجيب المدرسة أنه من بين العدد من المواد التي تعلمها الطلاب فإن المادة المتعلقة بالترجمة هي أصعب المواد التي يجب فهمعا خاصة، ولايفتقرون الطلاب إلى المفردات اللغة العربية. وهذا بسبب عدم وجود المواد التعليمية ووسائط تعليمية فعالة التي تستخدمها المدرسة فى عملية التعلم.[١] من نتائج الملاحظة والمقابلات التي أجريت في ذلك اليوم، تلخص الباحثة إلى أن المشكلات التي يواجهها الطلاب هي عدم استخدام وسائط التعلم الفعالية والملائمة في تعلم اللغة العربية خاصة في تعلم الترجمة والمفردات اللغة العربية. وبالتالي فإن الباحثة تطوير وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر لإتقان المفردات.

٢. التخطيط

تطوير وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر تبدأ بإعداد تصميم باستخدام مايكروسوفت وورد ٢٠٠٧ ومايكروسوفت بور بينت التي إنتاج تصاميم الصور التى تناسب الموضوع. وفي المرحلة النهائية، هناك مرحلة تحقق من خبراء المواد و الوسائط تعلم لتحديد جدوى الوسائط تعلم الذي تم تطويره.

[١] نتيجة الملاحظة قامت بها الباحثة في مدرسة المعارف المتوسطة الإسلامية فابوران سيرانج، ٣١ يوليو ٢٠١٩

٣. شكل المنتج الأول

١) إعداد وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر

بـــدأت مرحلـــة تطـــوير تصـــميم الأدوات التعليميـــة فى تصـــنيع وســـائط بطاقـــة الألعـــاب الرباعية*(Kwartet)*على أساس الكمبيوتر،والتي تتطلب استخدام أجهزة الكمبيوتر المحمولة واصور كبطاقات الألعاب الرباعية *(Kwartet)*على أساس الكمبيوتر.بعد جعل وسائل الإعلام تعلم الباحث التحقق من صحة المدقق.

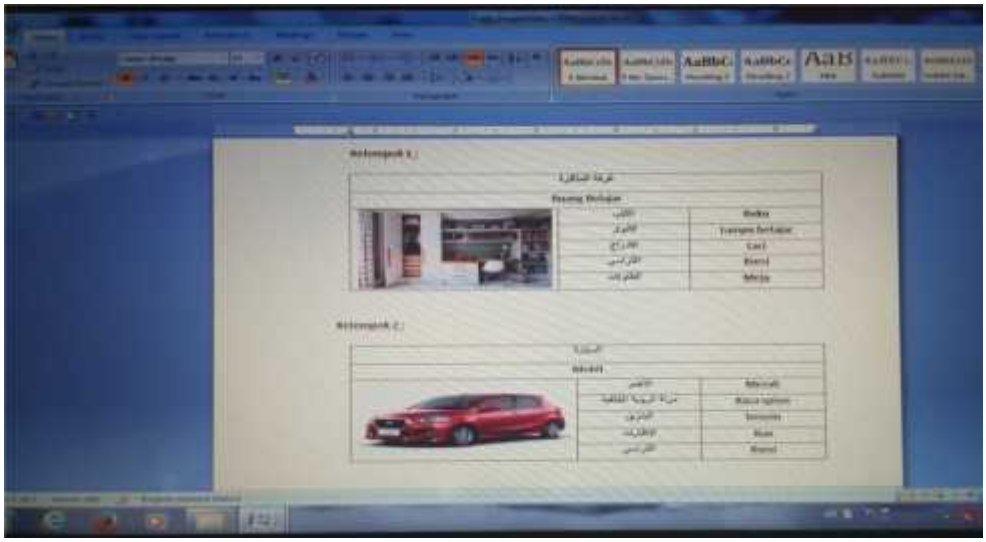
تم عمل وسائط التعلم هذه لمدة أسبوع واحد من ٢٠- ٢٧يوليو، تتمثل الخطوة الاولى لإنساء وسائط بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)*على أساس الكمبيوتر فى إعداد جهاز كمبيوتر محمول ثم إعداد الصـور الـتي تتوافـق مـع المـواد التعليميـة فى الكتـاب المـدرس، ثم افـدأ بفـتح الكمبيـوتر المحمـول فى مايكروسوفت وارد ٢٠٠٧ وإنساء عدة مربعات لإدراج الصورة، ثم بعد تشكيل بطاقة المجموعة الرباعية الإنتقال إلى مايكروسوفت باور بوينت وتعديلها بأسلوب خلاق بقدر الإمكان.

٢) نتائج تصميم بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)*

في عملية التصنيع، يتكون هذا من الخطوات المذكورة أعلاه.

صورة ١

GO



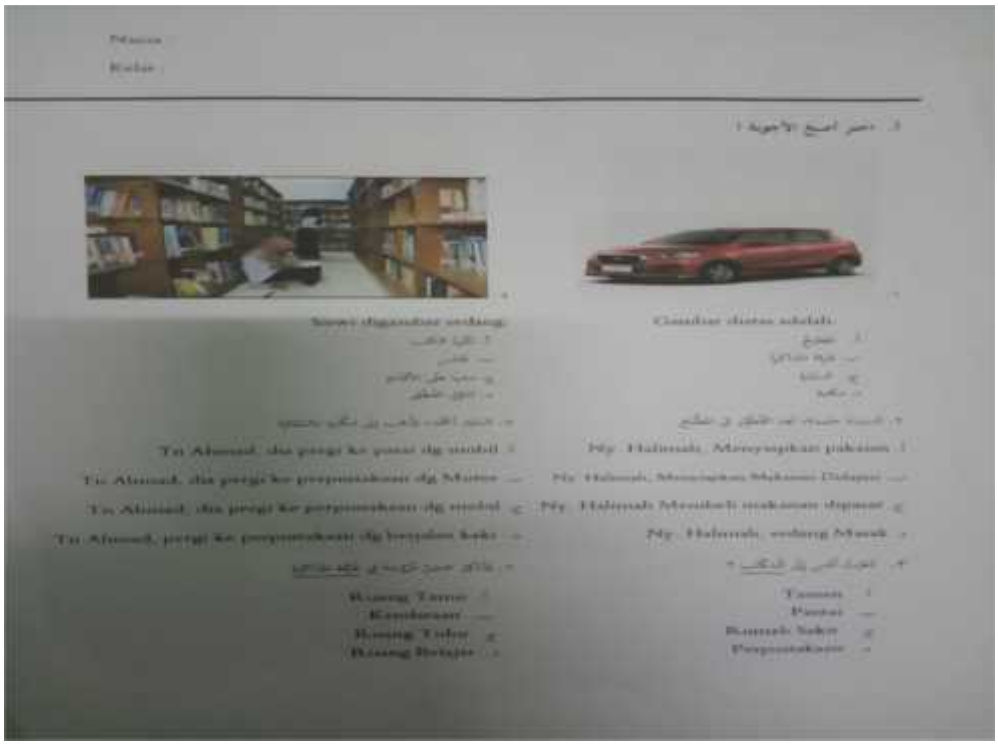
صورة ٢

١. المنتج النهائى

١. التقييم

في هذه الوسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)*على أساس الكمبيوتر توجد التقييم لاحتبار فهم الطلاب في هذا الدرس. التقييم الأول هو احتواء أمر يذكر معنى المفردات العربية، التقييم الثانى هو ملءأسئلة اختبار ما بعد.

صور ٣



٢. مراجعة المنتج الأول

في مراجعة المنتج الأول أجرت الباحثة التحقق من المنتج بواسطة المصادق يعني الماجستير محمد معيز الدين. ونتائج من مراجعة المنتج الأول هي كما يلي:

الجدوال ١

نتيجة الإنتاج لدى الماجستير محمد معيز الدين حول اللغة ومحتوى الوسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر لإتقان المفرداتفي الصف الثامن من مدرسة المتوسطة الإسلامية المعارف فابواران سيرانج.[٢]

أدات التحقق من صحة تقييم الوسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر

[٢] نتيجة التصديقات قامت بها الباحثة على الماجستير معز الدين، ٢٩ يوليو ٢٠١٩.

مدقق البيانات :

١. اسم كامل : الماجستير محمد معز الدين

٢. مجال الخبرة : وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر

٣. جامعة : سلطان مولانا حسن الدين بنتن

٤. تاريخ : ٢٩ يوليو ٢٠١٩

الرقم	البنود	١	٢	٣	٤
١	ملاءمة تعلم حجم الوسيلة التعليمية		✓		
٢	خلاقة ومبتكرة (الوسيلة التعليمية مثيرة للاهتمام)			✓	
٣	يمكن أن تساعد الوسيلة بطاقةالألعاب الرباعية على أساسالكمبيوتر الطلاب على فهم المواد			✓	
٤	الانسجام في تقديم جميع الرسوم التوضحية بالمواد			✓	
٥	فعالية في الاستخدام		✓		
٦	جودة المواد المستخدمة على الوسيلة بطاقة الألعاب الرباعية على أساس الكمبيوتر (يمكن صيانتها\إدارتها بسهولة)			✓	
٧	قابلية الاستخدام (سهلة الاستخدام)			✓	
٨	إعادة الاستخدام (يمكن إعادة استخدامها)			✓	
٩	الوسيلة بطاقة الألعاب الرباعية على				✓

	أساس الكمبيوتر تجذب اهتمام الطلاب بالتعلم				
مجموعة النتيجة المحصولة		**٦٤٠**			
المئية الصلاحية		**٧١، ١١ %**			

من نتيجة الإستنبانة المحصولة، يعرف أن الماجستير معز الدين أعطى النتيجة اهذا الإنتاج ٧١،١١ %. فبهذا يدلل على الإنتاج المطور يحصل على نتيجة جيد ويمكن استخدامه في التدريس با التصحيح: ١) يجب على استخدام الصور لمعرفة معنى المفردات بدل من الكلمات، ٢) يجب أن تطابق الصورة مع معنى المفردات، ٣) يجب أن تكون الصور في المواد والمفردات متسقه.

٥. مراجعة المنتجات التشغلية

في مراجعة المنتجات التشغلية أجرت الباحثة التحقق من المنتج بواسطة المصادة يعني الماجستير محمد معيز الدين. ونتائج من مراجعة المنتجات التشغلية هي كما يلي:[٣]

أدات التحقق من صحة تقييم الوسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر

مدقق البيانات :

١. اسم كامل : الماجستير محمد معز الدين
٢. مجال الخبرة : وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر
٣. جامعة : سلطان مولانا حسن الدين بنتن

[٣] نتيجة التصديقات قامت بها الباحثة على الماجستير معز الدين، ٠٢ أغسطس ٢٠١٩.

٤. تاريخ : ٠٢ أغسطس ٢٠١٩

الرقم	البنود	١	٢	٣	٤
١	ملاءمة تعلم حجم الوسيلة التعليمية			✓	
٢	خلاقة ومبتكرة (الوسيلة التعليمية مثيرة للاهتمام)			✓	
٣	يمكن أن تساعد الوسيلة بطاقة الألعاب الرباعية على أساس الكمبيوتر الطلاب على فهم المواد				✓
٤	الانسجام في تقديم جميع الرسوم التوضحية بالمواد			✓	
٥	فعالية في الاستخدام			✓	
٦	جودة المواد المستخدمة على الوسيلة بطاقة الألعاب الرباعية على أساس الكمبيوتر (يمكن صيانتها إدارتها بسهولة)			✓	
٧	قابلية الاستخدام (سهلة الاستخدام)			✓	
٨	إعادة الاستخدام (يمكن إعادة استخدامها)			✓	
٩	الوسيلة بطاقة الألعاب الرباعية على أساس الكمبيوتر تجذب اهتمام الطلاب بالتعلم				✓
مجموعة النتيجة المحصولة			**٧٠٠**		
المئية الصلاحية			**% ٧٧**		

من نتيجة الإستنبانة المحصولة، يعرف أن الماجستير معز الدين أعطى النتيجة اهذا الإنتاج ٧٧ %. فبهذا يدلل على الإنتاج المطور يحصل على نتيجة جيد جيدا ويمكن استخدامه في التدريس بدون التصحيح.

٦. اختبار الميدان الأول

في اختبار الميدان الأول أجرت الباحثة الاختبار القبلي لطلاب الصف الثامن من مدرسة المعارف المتوسطة الإسلامية فابوران سيرانج، وحصلوا على النتائج التالية:[٤]

جدول ١

تحليل نتيجة الاختبار القبلي:

رقم	اسم الطالب	قيمة
١	أأن ناديرة	٧٠
٢	أغوس حانى	٢٠
٣	ألن	٣٠
٤	انيس سفتيكة	٧٠
٥	أنيتى رمضاني	٨٠
٦	أريف مليدي	٦٠
٧	عتيقة	٨٠
٨	فحر الرجل	٧٠
٩	فوزان الأنصاري	٣٠

[٤]نتيجة الاجتبار القبلي قامت بها الباحثة من مدرسة المتوسطة الإسلامية المعارف فابواران، من ٠٤ **سبتمبر** ٢٠١٩.

١٠	إحدم نفئس	٦٠
١١	محمد اردينشة	٧٠
١٢	محمد ضاري	٤٠
١٣	نوفى	٣٠
١٤	نوفي	٥٠
١٥	فيدالله	٧٠
١٦	رامى ايفمى	٥٠
١٧	رستينى	٨٠
١٨	راحت الله	٨٠
١٩	ستي الية	٧٠
٢٠	ستي نورأسية	٦٠
٢١	صوفية النجة	٨٠
٢٢	صافينتي	٤٠
٢٣	سري حستوتي	٥٠
٢٤	سوجي رحموتي	٦٠
٢٥	وحيوالدين	٥٠
مجموع النتيجة المحصولة		**١٤٥٠**
المئوية الصلاحية		**% ٥٨**

في الاختبار القبلي الذي تم إجرائتها الباحثة في التاريخ ٠٤ سبتمبر ٢٠١٩ حصلت الباحثة على بيانات تقدير الطلاب، من ١٢ طالب ٣١ طالبة سجلوا أقل من متوسطة الدرجات، في ذلك الوقت أجرت الباحثة اختبار مسبقا باستخدام ورقة الأسئلة نفس المشكلة القبلي.

٧. تجربة المنتج الرئيسي

في تجربة المنتج الرئيسي أجرت الباحثة الاختبار البعدي لطلاب الصف الثامن من مدرسة المعارف المتوسطة الإسلامية، وحصلت على النتائج التالية:[٥]

الجدول ٢

تحليل النتيجة الاختبار البعدي

رقم	اسم الطالب	قيمة
١	أأن ناديرة	١٠٠
٢	أغوس حانى	٧٠
٣	ألن	٧٠
٤	انيس سفتيكة	١٠٠
٥	أنيتى رمضاني	١٠٠
٦	أريف مليدي	٨٠

[٥]نتيجة الاختبار البعدي قامت بها الباحثة من مدرسة المتوسطة الإسلامية المعارف فابواران، من ٠٤ سبتمبر ٢٠١٩.

٧	أتيقة	١٠٠
٨	فحر الرجال	٨٠
٩	فوزان الأنصاري	٧٠
١٠	إحدم نفئس	١٠٠
١١	محمد اردينشة	١٠٠
١٢	محمد ضاري	٧٠
١٣	نوفى	٨٠
١٤	نوفي	٩٠
١٥	فيدالله	٨٠
١٦	رامى ايفمى	٨٠
١٧	رستينى	١٠٠
١٨	راحت الله	١٠٠
١٩	ستي الية	١٠٠
٢٠	ستي نورأسية	٧٠
٢١	صوفية النجة	١٠٠
٢٢	صافينتي	٨٠
٢٣	سري حستوتي	٩٠
٢٤	سوجي رحموتي	٧٠
٢٥	وحيوالدين	٨٠
مجموع النتيجة المحصولة		**٢١٦٠**
المئوية الصلاحية		**% ٨٦،٤**

في الاختبار البعدي الذي أجرت الباحثة في التاريخ ١١ سبتمبر ٢٠١٩، كانت هناك زيادة في نتائج تعلم الطلاب باستجدام وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر. من ١٢ طالب و ٣١ طالبة على متوسطة الدرجات أعلاه وهذا بتأكيد يختلف عن القيمة التي حصل عليها الطلاب في خلال الإختبار القبلي.

ب. فعالية الوسيلة التعليمية باستخدام وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)*على أساس الكمبيوتر لإتقان المفردات

لمعرفة فاعلية تطوير وسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر لإتقان المفرداتفي الصف الثامن من مدرسة المتوسطة الإسلامية المعارف فابواران سيرانج يمكن أن نرى نتائج الاحتبار القبلي و الاحتبار البعدي. وعلى أساس جدول البيانات ١ و ٢ يوضح أن متوسطة القيمة الاختبار القبلي هو ٥٨ % وقيمة الاختبار البعدي هو ٨٦،٤ %. هذا يدل على أن قيمة الاختبار البعدي أفضل من القيمة الاختبار القبلي.

الجدول ٣

نتيجة لسمة توزيع البيانات

رقم	اسم الطالب	اختبار القبلي	اختبار البعدي	فرق
١	أأن ناديرة	٧٠	١٠٠	٣٠

٢	أغوس حاني	٢٠	٧٠	٥٠
٣	ألن	٣٠	٧٠	٤٠
٤	انيس سفتيكة	٨٠	١٠٠	٢٠
٥	أنيتا رمضاني	٧٠	١٠٠	٣٠
٦	أريف مليدي	٦٠	٨٠	٢٠
٧	عتيقة	٨٠	١٠٠	٢٠
٨	فحر الرجال	٧٠	٨٠	١٠
٩	فوزان الأنصاري	٣٠	٧٠	٤٠
١٠	إحدم نفئس	٦٠	١٠٠	٤٠
١١	محمد اردينشى	٧٠	١٠٠	٣٠
١٢	محمد ضاري	٤٠	٧٠	٣٠
١٣	نوفى	٣٠	٨٠	٥٠
١٤	نوفي	٥٠	٩٠	٤٠
١٥	فيدالله	٥٠	٩٠	١٠
١٦	رامى ايفمى	٧٠	٨٠	٣٠
١٧	رستينى	٨٠	١٠٠	٢٠
١٨	راحت الله	٨٠	١٠٠	٢٠
١٩	ستي الية	٧٠	١٠٠	٢٠
٢٠	ستي نورأسية	٦٠	٧٠	١٠
٢١	سوفية النجة	٨٠	١٠٠	١٠
٢٢	صافيتي	٤٠	٨٠	٤٠
٢٣	سري حستوتي	٥٠	٩٠	٤٠
٢٤	سوجي رحمتي	٦٠	٧٠	١٠

٢٥	وحيو الدين	٥٠	٨٠	٣٠
مجموعة		**١٤٥٠**	**٢١٦٠**	**٧١٠**

استناد ألى نتائج اختبارين، كلامها مختلف في قدرة الطلاب في فهم المفردات اللغة العربية قبل وبعد استخدام الوسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر، راجع متوسطة قيمة الإختبار البعدي أكبر من قيمة الاختبار القبلي الطلاب. وهذا يمكن أن يقال أن الوسيلة بطاقة الألعاب الرباعية *(Kwartet)* على أساس الكمبيوتر تستخدم بشكل فعال ويمكن أن تحسن قدرة الطلاب في الصف الثامن من المدرسة المتوسطة الإسلامية المعارف في فهم المردات اللغة العربية.