الباب الرابع

عرض البيانات و تحليلها

أ. تخطيط البحث

قبل إقامة التجربة بوسيلة لعبة كارف (كارت الصّرف) في تعليم علم الصّرف إلى طلّاب قسم اللّغة العربيّة جامعة محمّديّة يوكياكرتا مستوى ٤ مرحلة ٢٠١٦، فاستعدت تعليم بالعناصر من أدوات الرّئيسيّة أم العناصر الدافعة على إقامة البحث.

وهذا كانت هي العناصر الدافعة:

١. تثبيت جدول انشطة البحث خارج من الأوقات المحاضرة مع كل الطلّاب قسم تعليم اللّغة العربيّة في المستوى الرّابع بمرحلة ٢٠١٦ أسبوعين قبل انشطة البحث
٢. تأكيد رئيس الفصل قسم تعليم اللّغة العربيّة في المستوى الرّابع بمرحلة ٢٠١٦ عن أوقات انشطة البحث كلّ الأسبوع، قبل يوم او أربعة ايّام
٣. تجهيز الصّفحة كشف الحضور عيّنة البحث المحتوي عند انشطة البحث
٤. تجهيز رسالة التقرير من قبوله الطلّاب قسم تعليم اللّغة العربيّة في المستوى الرّابع بمرحلة ٢٠١٦
٥. تجهيز رسالة عيارة الغرفة لتمّ الأنشطة البحث الّتي ترسل إلى رئيس مكتب التّدريس كلّيّة تعليم اللّغات جامعة محمّديّة يوكياكرتا

ثمّ هذا هي الأدوات الرّئيسية من النّشاط التّجريبي:

١. تجهيز أسئلة الاختبار القبلي والبعدي
٢. تجهيز بطاقة كارف (كارت الصّرف) الّتي يستخدمها البحث في تجربه
٣. تجهيز آلة التصوير للوثائق عند إقامة التّجربة

ب. تطبيق لعبة كارف (كارت الصّرف)

١. اختبار أدوات البحث

وفي الاجتماع الأوّل، قامت الباحثة باختبار أدوات البحث أي اختبار قبلي وبعدي إلى بعض مجتمع البحث يعني بأكثر ١٧ طلّابا فسم تعليم اللّعة العربيّة في المستوى الرّابع مرحلة ٢٠١٦ كعيّنة تجريب الأسئلة اختبار قبلي وبعدي الّذي قامه في يوم الخامس، تاريخ ١٥ شهر مارس ٢٠١٨ م، في ساعة ٢,٤٩-٣,٥٠ مسائا. ويهدف اختبار تجريب الأدوات لتعرف درجة الصّدق والصحيح من الأسئلة اختبار قبلي وبعدي قبل سئلت إلى عيّنة البحث.

وكان تقرير عيّنة البحث متعلّقة بطريقة العيّنة المستخدمة في هذا البحث أي *purposive sampling*، هي طريقة تقرير عيّنة على أساس الخصائص المفرودة بالباحثة. أينما انّ في عيّنة البحث معايير رئيسي بتكوين ١٧ عيّنة البحث من صفّ ا و ب عند مستوى ٢، فلذلك في أخذ العيّنة اختبار الأدوات البحث أيضا. لأنّ مجتمع البحث بعدد ٣٥ طالب من صفّ ا بعدد ١٨ الطلّاب و من صفّ ب بعدد ١٧ مع ١ طالب لا يستطيع أن يشتريك فيه حتّى الآخر فتكون تكوينه صوابا.

وهذا هو جدول تكوين عيّنة البحث من أدوات اختبار قبلي وبعدي وعيّنة البحث:

جدول ٧. تركيب مجتمع و عيّنة البحث

تكوين	عدد	البيان
مجتمع	٣٥ الطلّاب مستوى ٤ مرحلة ٢٠١٦	- ١٨ الطلّاب خلفية صفّ ا - ١٨ الطلّاب خلفية صفّ ب - مجتمع ناشط ٣٤ الطلّاب، لأنّ طالب واحد لا يشتريك الأنشطة التّجريب إلى الآخر

عيّنة	١٧ الطلّاب مستوى ٤ مرحلة ٢٠١٦	- ٩ الطلاّب خلفية صفّ ا - ٨ الطلاّب خلفية صفّ ب
عيّنة التّجريب	١٧ الطلّاب مستوى ٤ مرحلة ٢٠١٦	- ٨ الطلاّب خلفية صفّ ا - ٩ الطلاّب خلفية صفّ ب

أمّا السؤال من اختبار قبلي وبعدي تحتوي ٤٩ سؤالا مادة علم الصّرف بتكوين:

جدول ٨. تركيب السؤال لاختبار قبلي وبعدي للمخبر الأدوات البحث

فروع المواد المباحثة	عدد الأسئلة
التّصريف	٧
أنواع الأفعال	٧
ضمائر وأفعاله	٧
تصريف الاصطلاحي	٧
صياغ حركة الوزن تصريف الثّلاثي المجرّد ٦ أبواب	٧
تصريف اللّغوي	٧
أحرف المضارعة	٧
جملة	٤٩

بعد إقامة النّشاط التّجريبي من أدوات اختبار قبلي وبعدي فاستمر بالنّشاط اختبار الصّدق والثّابت من الأسئلة باستخدام IBM Statistics Versi 20، وقد شرح بها في الصّفحة ٥٤.

أمّا المبحث التّالي عن اختبار الصّدق والثّابت من أسئلة اختبار قبلي وبعدي هو في قسم تحليل البحث.

٢. اختبار قبلي

أ. اختبار قبلي

وفي الاجتماع الثاني هو إقامة اختبار قبلي بتركب الأسئلة الصّدق إلى عيّنة البحث حقا، قبل التّجريب عن طريق النّشاط التّجريبي لتعرف البيانات الحالة الذّهنيّة بموضوع عن مادة الصّرف. أمّا النّشاط اختبار قبلي متمّ في يوم جمعة، تاريخ ٢٣ شهر مارس ٢٠١٨ م في الغرفة ٤٠٥ مبنى E7 الدور ٤ كلّيّة تعلية اللّغات.

وأمّا السؤال الصدق من اختبار قبلي وبعدي الّذي سئل به محتوى الى ٢٥ الأسئلة مادة الصّرف بتكوين:

جدول ٩. تركيب السؤال الصدق من اختبار قبلي وبعدي

فروع المواد المباحثة	عدد الأسئلة
التّصريف	٦
أنواع الأفعال	٣
ضمائر وأفعاله	١
تصريف الاصطلاحي	٣
صياغ حركة الوزن تصريف الثّلاثي المجرّد ٦ أبواب	٣
تصريف اللّغوي	٦
أحرف المضارعة	٣
جملة	٢٥

وقد شرح بها في الصّفحة ٧١.

وكانت مدة إقامة اختبار قبلي ساعة و هي في السّاعة ٢,٥٠-٣,٥٠. و لا يجوزون على عيّنة البحث أن يتجاوبوا أو يساعدوا فيه بعضهم بعضا عندما تمّ اختبار قبلي، وهم

متفضّلون ليجيبوا الأسئلة المناسبة بكفائتهم، حتّى إجابة الأسئلة اختبار قبلي هي من حصول فكرتهم صدقا بدون آثر.

وبعد انتهاء عمل الأسئلة، ان تجمّعوا عيّنة البحث لصحف الأسئلة اختبار قبلي ثمّ ان تملنوا كشف الحضور واخذ برسالة التقرير كعيّنة البحث و ان يوقعواها دليلا على قبولهم فخرجوا من الفصل النّشاط اختبار قبلي.

ب. نتيجة اختبارقبلي

كانت البيانات المحصولة من نتيجة اختبار قبلي إلى الطلّاب قسم تعليم اللّغة العربيّة مستوى ٤ مرحلة ٢٠١٦ محلّلا باستخدام تحليل وصفي كمّي لتبحث عن قيمة المتوسّط، الوسيط، الوضع، معيار الانحراف وقيمة اقصى وادنى. والنّتيجة اختبار قبلي مقدّم بشكل جدول فيما يلي:

جدول ١. نتيجة من اختبار قبلي

طبقة	درجة
المتوسّط	١٤,٠٠
قيمة دنيا	٣
قيمة قصوى	٢٢
الوسيط	١٤,٠٠
الوضع	١٤
معيار الانحراف	٥,٧٨٨

حصل الطلاب من النّتيجة الإحصائية أنّ المتوسّط الفصل هو ١٤,٠٠، درجة ادنى ٣، درجة اقصى هو ٢٢، الوسيط ١٤,٠٠، الوضع هو ١٤ و معيار الانحراف هو

٥,٧٨٨. جدول النّتيجة اختبار قبلي من حساب IBM Statistics SPSS Versi 20 مقدّم في الصفحة ١٤٥.

تلك الدرجات مناسبة بالطبقة الذهنيّة الخمسة أو العلم المحصول بأساس نتائج درجات فيما يلي:

جدول ٢. تقدير درجة بخمس طبقات الذهنيّة

طبقة	درجة
جيّد جدّا	$X \geq M + 1{,}5\ SD$
جيّد	$M + 1{,}5\ SD > X \geq M + 0{,}5\ SD$
يكفي	$M + 0{,}5\ SD > X \geq M - 0{,}5\ SD$
أقلّ	$M - 0{,}5\ SD > X \geq M - 1{,}5\ SD$
أقلّ جدّا	$M - 1{,}5\ SD \geq X$

البيان:

M : Mean

SD : Standar deviasi

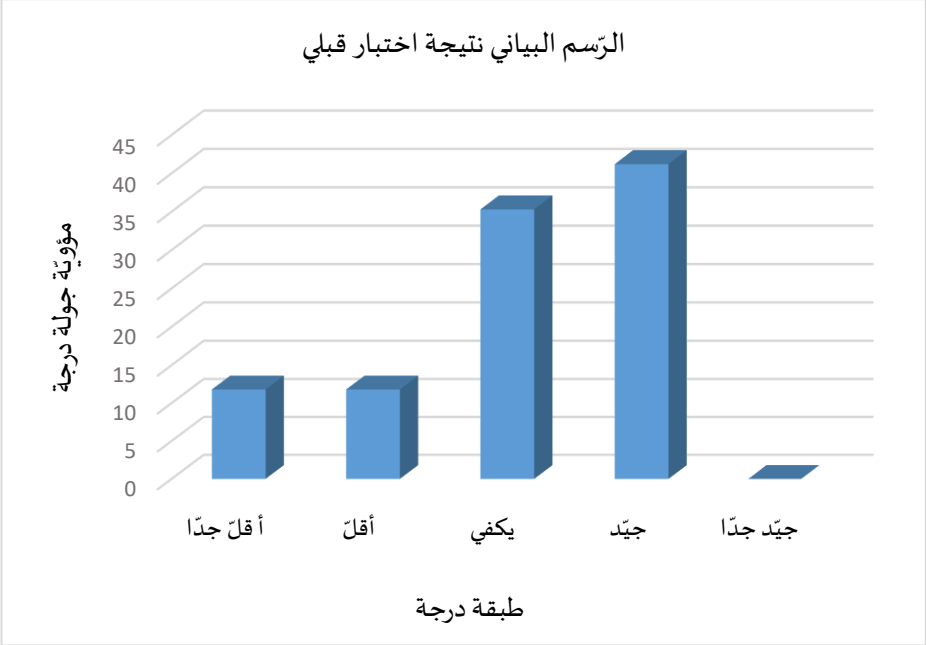
نتيجة تأويل درجة اختبار قبلي مناسب بخامس طبقة الذّهنيّ مقدّم بجدول فيما يلي:

جدول ٣. نتيجة تقدير لدرجة اختبار قبلي بخمس طبقات الذهنيّ

طبقة	تردّد	تقديم
جيّد جدّا ($X \geq$ ٢٢،٦٨٢)	-	-
جيّد (٢٢،٦٨٢> X ≥ ١٦،٨٩٤)	٧	٤١،٢
يكفي (١٦،٨٩٤ > X ≥ ١١،١٠٦)	٦	٣٥،٣
أقلّ (١١،١٠٦ > X ≥ ٥،٣١٨)	٢	١١،٨

أقلّ جدّا (X ≥ ٥،٣١٨)	٢	١١،٨

فصورت نتيجة الدرجة من اختبار قبلي في شكل الرّسم البياني فيما يلي:



صورة ١ . الرّسم البياني لنتيجة اختبار قبلي

نظرا إلى ذلك الجدول، أنّ الجهة الذهنيّ للطلّاب عن الصّرف قبل التّجربة بتعليم علم الصّرف بوسيلة لعبة كارف الدرجة العليا في طبقة جيّدة العليا تبلغ ٧ الطلّاب بعدد ٤١,٢ وإمّا الدّرجة السفلى الّتي يحصلون عليها الطلّاب في طبقة نقصى بتردّد بالنسبة المثوبة تبلغ طالبين وبعدد ١١,٨.

فوجدت الجداول من اختبار قبلي بطريقة الحساب الإحصائي IBM Statistics SPSS Versi 20 في الصّفحة ١٥١.

٣. تطبيق لعبة كارف (كارت الصرف) و اختبار بعدي

وفي يوم الخامس ٥ أبريل ٢٠١٨، ساعة ٢,٥٥-٤,٥٥ مساء فيكون الاجتماع الآخر من أنشطة البحث. في هذا اللقاء قام البحث بنشاطين من التجربة واملاء صحوف الأسئلة اختبار بعدي.

أ. تطبيق لعبة كارف (كارت الصرف)

قامت التجربة بوسيلة لعبة كارف (كارت الصّرف) في تعليم علم الصّرف إلى الطلّاب قسم تعليم اللّغة العربيّة في المستوى الرّابع بمرحلة ٢٠١٦ مدّة سامية من بداية البيان المختصر عن وسيلة لعبة كارف وتعريضها حتّى تطبيقها.

قبل تبدأ اللّعبة كارف، فشرح المقصود بوسيلة لعبة البطاقة كارف وأهدافها. (في الصّفحة) وهذه التفاهم:

١. أنّ في بطاقة محتوي بطاقة كارف هو مادة صرفية التي تعلّموا بها الطلّاب.
٢. التوضيح عن ٧ أنواع بطاقة كارف، وعدد كلّ البطاقات و اختلاف بين فروع الأبواب و محتويتها و رموز الألوان لكلّ البطاقات.
٣. محتوية بطاقة كارف وهذا هو الجدول من:

جدول ٤. بحوث و جملة كارف (كارت الصّرف)

فروع الأبواب المبحث	أعداد البطاقات
التصريف	١٠
التصريف اللّغوي	٩
التصريف الاصطلاحي	١٩
أنواع الأفعال	١٥
الضمائر وأفعالها	١٥
أحرف المضارعة	٥

صياغ الحركة الأوزان تصريف الثّلاثي المجّرد ٦ أبواب	٧
جملة	٨٠

ومن كلّ أعداد بطاقات كارف، فانقسمت خمسين بطاقة لتحديد الوقت، ولكن تلك البطاقات مناسبة ومتعلّق بمادة مختبرة في الأسئلة اختبار قبلي وبعدي.

وبعد فهموا العيّنات البحث المقصود وأنواع البطاقات لعبة كارف متفرّق بالألوان، فاستمرّ بالتّوضيح عن النّظام لعبة كارف

ممّا يلي:

١. ان يقوم اللعب كل احترام
٢. ليس فيه الترفع بين اللاعب
٣. ان يقوم اللعب بالروح الرياضية
٤. الصبر

وأمّا التخطيط تعليم بلعبة البطاقة الذكّية كارف فيما يلي:

١. تقسيم البطاقات كارف إلى موضوع البحث عشوائيّا. يمسكون اللّاعبون ١-٤ بطاقات لعبة كارف من أعداد ٧٠ بطاقة وأمّا عينات البحث بأعداد ٢٤ الطلّاب.
٢. التّأكيد إلى اللّاعبين أنّ كلّهم قد تمسّكون البطاقات بعدد سواء
٣. الوضوح إلى عيّنة البحث عن نظام اللّعبة البطاقة أي سابق بطاقة. (نظام اللّعبة البطاقة في الصّفحة ١٠٧)
٤. تفضّل عينة البحث لجالسين صفّا في كلّ الكرسيّ، حتّى جعل ٣ صفوف.

٥. اعطاء عيّنة البحث وقت عند ٢٠ دقيقة ليرى شكل البطاقات، إمّا محتويتها وتصميمها ورمز ولون مختلف من كلّ أنواع البطاقة وليفهم إليها من القاعدة أو المثال متبادلا بعضهم يعضا بطريق ان يعطي إلى الصّادق اليمين إذ إنتهى إليها.

٦. التّأكيد مرّة أخرى إلى اللّاعبين هل فهموا اليها أم لا عن كلّ محتوي البطاقات المعطي، و من غير ذلك ان يعطي اليهم فرصة أيضا فرصم ليسأل عن محتوي البطاقات لمن يفهموا الى الحال المتعلّق به استعدادا عند ابداء اللعب.

٧. اتفاق الأوقات عن البطاقات المقروءة مدّة ١-٢ دقيقة قبل الاسباق، ثمّ ان يسرعها الى دقيقة - ٣٠ ثوان.

٨. تشترك الباحثة في اللّعبة كمغلق اللّعبة

٩. تقول الباحثة "بوم" كالإشارة بداية اللعب اسباق البطاقة إلى الصّادق اليمين وتأخير سابق البطاقة

١٠. اذكار اللاعب الذي يجلس في الكرسي الأوّل والآخر انّه واجب أن يحفظ أي البطاقات في أوّل مرّة لأنّ مفتاح آخر اللّعبة هو عندما عادت البطاقات الأولى الى اللّاعب في صفّ الأوّل.

١١. تبدأ اللّعبة بالإشارة "بوم"، فواجبوا اللّاعبون أن يقرئوا جهريّا/سرّيّا ويفهموا محتويات البطاقات التي يمسكونها والفهم لكلّ البطاقات دقيقتان في دور أول، وبعد الإشارة "بوم" أيضا، فواجبوا اللّاعبون أن يعطوا بطاقة واحدة إلى الصّادق اليمين

١٢. كان وقت يقرأ ويفهم كلّ البطاقة بأسرع ما سبق و هو دقيقة واحدة بأسرع ما سبق اي في دور البطاقة الثّالثة إلى الرّابعة

١٣. كان وقت يقرأ ويفهم كلّ البطاقة بأسرع ما سبق ٣٠ ثوان في دور البطاقة الخامس إلى الأخر

١٤. انهاء اللّعبة إذا كانت البطاقات الأولى راجعا الى من يمسكها اللّاعب الاول وكذلك اللاعب الآخر.

ب. اختباربعدي

قام اختبار بعدي من بعد التجربة بوسيلة لعبة كارف لتعريف الحالة من عيّنة البحث واجت الحالة في الكفائة الذّهنيّة. وكان الوقت في املاء الأسئلة اختبار بعدي مدة ساعة واحدة.

ج. نتيجة اختباربعدي

كانت النّتيجة من اختبار بعدي إلى الطلّاب قسم تعليم اللّغة العربيّة مستوى ٤ مرحلة ٢٠١٦ ثمّ محلّل باستخدام تحليل وصفي كمّي لتبحث عن قيمة المتوسّط و الوسيط و الوضع و معيار الانحراف وقيمة النّتيجة الأعلى و الأدنى تلك والنّتيجة اختبار قبلي مقدّمة عند الجدول فيما يلي:

جدول ٥. نتيجة من اختبار بعدي

طبقة	درجة
المتوسّط	١٨,٩٤
قيمة ادنى	١٤
قيمة اعلى	٢٣
الوسيط	١٨,٨٦
الوضع	١٨
معيار الانحراف	٢,٤٨٧

وكان الحصول على الحساب الإحصائي من الفصل اجماليا هو ١٨,٩٤، اقل الدرجة هو ١٤، واكثر الدرجة هو ٢٣، الوسيط ١٨,٨٧، الوضع هو ١٨ و معيار الانحراف هو ٢,٤٨٧. جدول النّتيجة اختبار بعدي من حساب IBM Statistics SPSS Versi 20 مقدّم في الصفحة ١٥١.

وتلك الدرجات تأويل مناسب بالطبقة الذهنيّة الخمسة أو العلم المحصول نظرا على نتائج درجات فيما يلي:

طبقة	درجة
جيّد جدّا	$X \geq M + 1{,}5\ SD$
جيّد	$M + 1{,}5\ SD > X \geq M + 0{,}5\ SD$
يكفي	$M + 0{,}5\ SD > X \geq M - 0{,}5\ SD$
أقلّ	$M - 0{,}5\ SD > X \geq M - 1{,}5\ SD$
أقلّ جدّا	$M - 1{,}5\ SD \geq X$

البيان:

M : Mean

SD : Standar deviasi

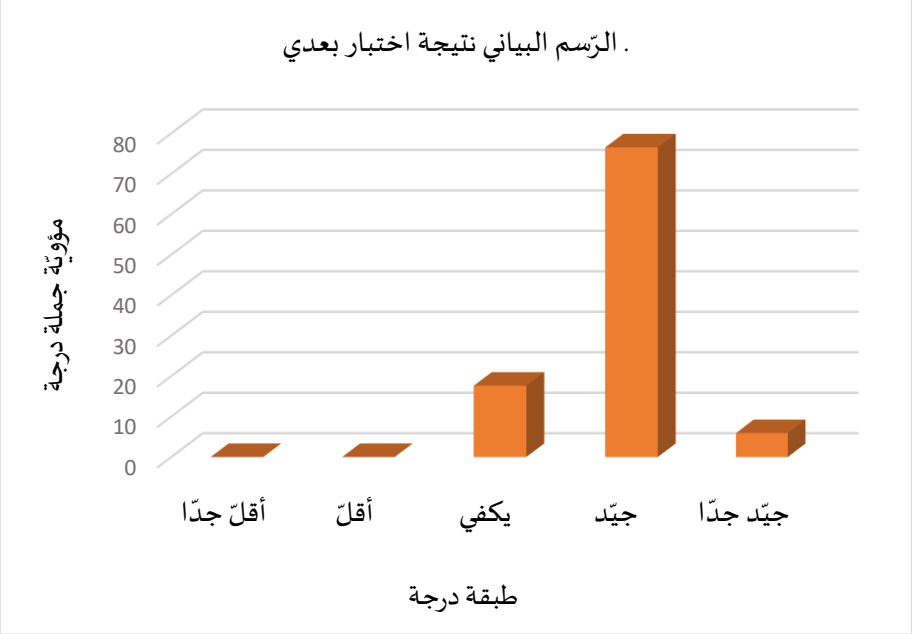
وتلك الدرجات تأويل مناسب بالطبقة الذهنيّة الخمسة أو العلم المحصول نظرا على نتائج درجات مقدّم بجدول فيما يلي:

جدول ٦. نتيجة تقدير لدرجة اختبار بعدي مناسب بخمس طبقات الذهنيّة

طبقة	تردّد	تقديم
جيّد جدّا ($X \geq$ ٢٢،٦٧٠٥)	١	٥،٩
جيّد (٢٢،٦٧٠٥> X ≥ ٢٠،١٨٣٥)	١٣	٧٦،٥

يكفي (١٧،٦٩٦٥ ≤ X < ٢٠،١٨٣٥)	٣	١٧،٦
أقلّ (١٥،٢٠٩٥ ≤ X < ١٧،٦٩٦٥)	-	-
أقلّ جدّا (X ≤ ١٥،٢٠٩٥)	-	-

فاذا قدمت في شكل الرّسم البياني تلك النّتيجة من اختبار بعدي فيما يلي:

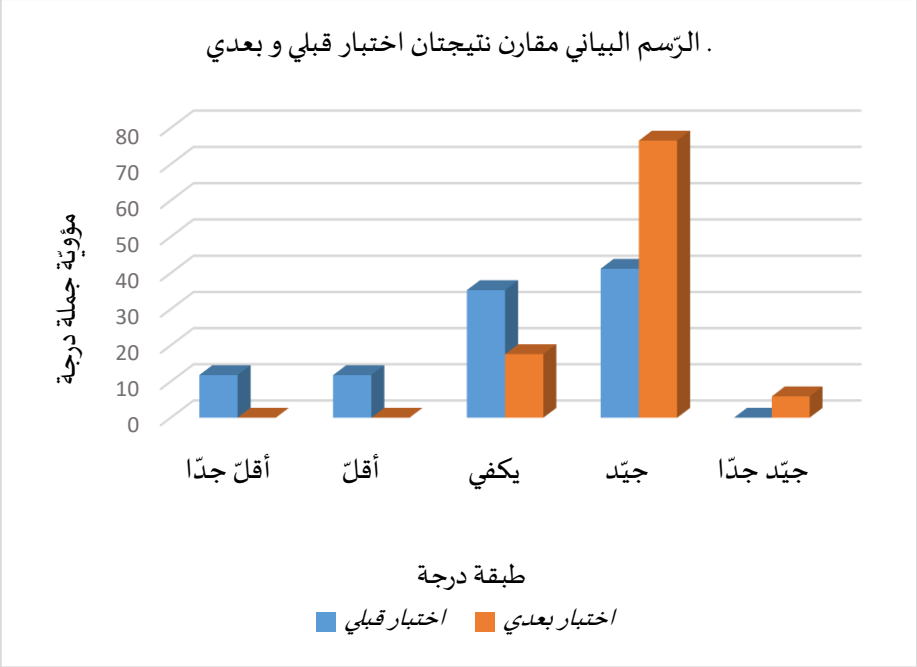


صورة ٢ . الرّسم البياني لنتيجة اختبار بعدي

نظرا على ذلك الجدول أنّ جهة الذهنيّة للطلّاب إلى علم الصّرف بعد التّجربة تعليم علم الصّرف بوسيلة لعبة كارف فصارت الدرجة العليا موقعة في طبقة جيّد جدّا بتردّد طالب واحد بعدد ٥,٩ وإمّا الدرجة السفلى في الطبقة الوسيطة بتردّد بنسبة مثوبة ٣ الطلاب وبعدد ١٧,٦ إمّا طبقة جيّد هي الأكثر من حصول بتردّد بنسبة مثوبة ١٣ الطلاب وبعدد ٧٦,٥.

وأمّا جداول اختبار قبلي نتيجة الحساب الإحصائي IBM Statistics SPSS Versi 20 في الصّفحة.

فاذا قدمت النّتيجتان من اختبار قبلي وبعدي بالرّسم البياني فيما يلي:



صورة ٣ . الرّسم البياني من مقارن نتيجتان لاختبار قبلي و بعدي

وفي ذلك الرّسم هناك اختلاف، أينما نتيجة اختبار قبلي تهدي إلى حصالة الدرجة أقلّ جدّا - جيّد. وإمّا، نتيجة اختبار قبلي تهدي إلى حصالة الدرجة يكفي – جيّد جدّا.

وبالرّغم من وجود بينهما فلم نستطيع أن نثبت أنّ وسيلة لعبة كارف لآثر إلى معرفة الطلّاب عن علم الصّرف، لأنّ لم تعرف درجة معنويّة الّتي تهدي إلى آثر ذلك عمل التّجريبي.

ليعرف وجود او غير وجود ذلك الآثر فيقارن بيه قبل وبعد و عمل ومعنويّتها، فالخطوة التالية هي تحليل ذلك البيانات من الخبر فرضيّة لتعريف وجود الآثار، وفعّالية.

ج. اختبارفروض البحث

يستخدم تحليل فروض البحث في هذا البحث هو اختبار t (*sample t test paired*) إجابة على وجود أو غير وجود آثر قويّ الذي حصل عليه الطلّاب قسم تعليم اللّغة العربيّة جامعة محمّديّة يوكياكرتا مستوى ٤ مرحلة ٢٠١٦ بعد استخدام

وسيلة لعبة كارف إلى علم الصّرف، وازادة المعرفة و مراجعة المادة الّتي تعلموا بها الطلاب من قبل فهذا هو التقرير

باختبار t هو:

H_0 ditolak : apabila t-hitung > t-tabel atau sig < 0,05 maka media permainan Karf efektif dalam pembelajaran shorof

H_0 diterima: apabila t-hitung < t-tabel atau sig > 0,05 maka media permainan Karf tidak efektif dalam pembelajaran shorof

البيان:

H_0 : hipotesis 0 (tidak ada pengaruh signifikan perlakukan terhadap hasil pembelajaran atau tidak adanya perbedaan signifikan setelah diberikan perlakuan)

t : Tidak ada makna khusus dari istilah t ini, melainkan hanya pemberian nama sembarang suatu rumus uji hipotesis oleh penemunya yaitu W.S. Gosset

t-hitung : nilai t hasil hitungan statistik spss (dapat dilihat pada kolom T pada tabel data t-test spss)

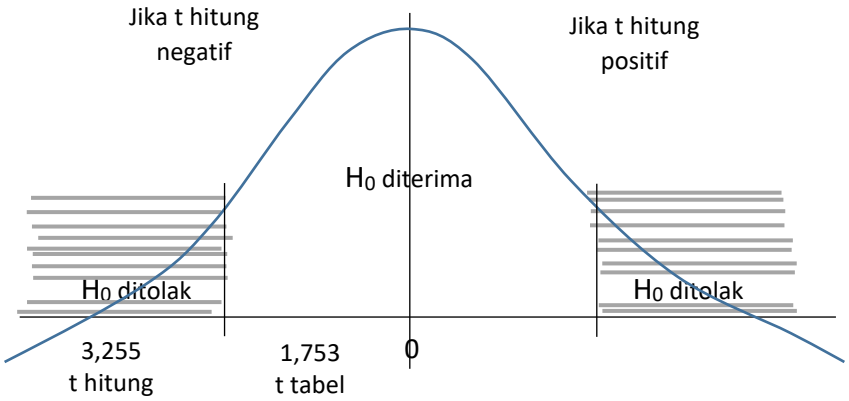
t-tabel : nilai t terstandar pada tabel t sesuai jumlah sampel. Menentukan nilai t pada tabel t dapat dicari dengan rumus Dk= n-1, (Dk= Derajat kebebasan, n= jumlah sampel penelitian)

ونتيجة تحليل اختبار قبلي وبعدي الطلّاب مقدّم في جدول بنحو التّالي:

جدول ٧. البيانات اختبار t (paired t tailed sample)

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-4,941	6,260	1,518	-8,160	-1,723	-3,255	16	,005

نظرا على ذلك الجودل، تهدي نتيجة تحليل اختبار t تدلّ أنّ معنويّة (2- sig. tailed) > ٠,٠٥، t-tabel ل ١٧ عيّنة هو ١,٧٥٣ وإمّا t-hitung تهدي -٣,٢٥٥. و t-tabel سلبي تهدي منحنى أنّ ولاية حسابية في جهة الايسر. فلذلك هذا هو المنحنى يقدّم المكان t-hitung فوقع لتثبت فرضيّة:



صورة ٤. منحنى ولاية مردود H_0

وتهدى ذلك منحنى أنّ t-hitung في الجهة اليسرى بولاية تظليل H_0 مردود فلذلك الفروض المأخوذ هو H_0 مردود، ٣,٢٥٥ t-hitung > ١,٧٥٣ t-tabel أو معنويّة عيّنة مكوّنة (2- sig. tailed) ٠,٠٠٥ < ٠,٠٥ فوسيلة لعبة كارف فعّاليّة في تعليم الصّرف. فلذلك، توجد آثر قويّة أو توجد فعّاليّة من وسيلة لعبة كارف في تعليم علم الصّرف إلى الطلّاب قسم تعليم اللّغة العربيّة مستوى ٤ مرحلة ٢٠١٦.

د. المزايا و النّقائص في تطبيق لعبة كارف (كارت الصّرف)

١. من ناحية المزايا

أمّا المزايا من تطبيق لعبة كارف :

١. وقد كانت مناسبة محتويات مادة في وسيلة لعبة كارف (كارت الصّرف) مع مادة علم الصّرف الّذي علّم الطلّاب قسم تعليم اللّغة العربيّة مستوى ٤ مرحلة ٢٠١٦ في مستوى ٢، ولكن يوجد تحوير فيه لقويّ شديد وحضور الفهم علم وحفظهم. تستخدم لعبة كارف النّموذج *card sort* أينما يهدف هذا النّموذج ليعلّم مفهوم، علامة، فرقة، وحقيقة عن موضوع أو مراجعة مادة قد بحث في تعليم قبله (فاطر الرّخمان، ٢٠١٥: ١٩٦).

٢. تلاحظ الباحثة في النّشاط تعليم علم الصّرف بوسيلة لعبة كارف أنّ الطلّاب أسهل في مراجعة مادة الّتي علّم واستطاع يعلّم مادة الصّرف عن طريق وقع مادة كمحتويات بطاقة ما يمسكون، بدون يشتريك المعلّم، حتّى بنفسهم يستطيعون أن يوقع الفصل بنعامهم.

٢. من ناحية النّقائص

وكان الحال ما يعمل ويشرع في حقيقة لا يستطيع بسهلة يحصل النّتيجة كما على أحسن ما يرام أو بصورة قصوى. وكذلك أيضا في هذا البحث، موجودة الحالة الّتي كوجود أشكال النّقيصة في النّشاط البحث. و النّقائص ذلك البحث منهم:

١. تمّ عمل التّجريبي البحث إلّا مرّة واحدة، لأنّ وجود شغول المحاضر والنّشاط الآخر أمّا من شخصيّة الطلّاب مستوى ٤ أو كلّه، حتّى لا يمكن ان يتمّ في وقت طويلة.

٢. استخدم نوع واحد لعبة، ما في كثير نوع لعبة لأنّ نقيصة أوقات البحث

٣. كانت مادة علم الصّرف الّتي جعلت كمحتويات البطاقة إلّا ربّ فروع الأبواب المبحث علم الصّرف كما في جدول محتويات كارف، حتّى نجاح تعليم علم الصّرف بلعبة كارف لا يستطيع أن يوسّع لنجاح ماهرة كلّ مادة علم الصّرف.

٤. كان متغيّر خارج من متغيّر الرّئيسي (متغيّر مستقل وتابع) في هذا البحث الّذي آثر إلى النّشاط التّجريبي كطريقة تعليم كلّ الطلّاب مختلف لا ترى إليه.