

تطوير اللعبة التعليمية "خمن الصورة" باستخدام الوسيلة

مايكروسوفت باوربوينت Microsoft Powerpoint

في تعليم المفردات

إعداد :

صفيا حياتي

١٦٠١٢٣٠٦٧٧



جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية

كلية التربية والتعليم

بنجرماسين

٥١٤٤١/م ٢٠٢١

تطوير اللعبة التعليمية "خمن الصورة" باستخدام الوسيلة

مايكروسوفت باوربوينت Microsoft Powerpoint

في تعليم المفردات

البحث العلمي

مقدمة لاستيفاء بعض الشروط اللازمة

لنيل درجة السرجانا

في تعليم اللغة العربية

إعداد:

صفيا حياتي

رقم القيد : ١٦٠١٢٣٠٦٧٧

جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية

كلية التربية والتعليم

قسم تعليم اللغة العربية

بنجرماسين

٢٠٢١ م / ١٤٤١ هـ

إقرار الطالبة

أنا الموقعة أدناه وبياناتي كالاتي :

الاسم : صفيا حياتي
رقم القيد : ١٦٠١٢٣٠٦٧٧
القسم : تعليم اللغة العربية
الكلية : التربية والتعليم

أقررت بأن هذا البحث العلمي الذي حضرته لتوفير الشرط لنيل درجة السرجانا في تعليم اللغة العربية كلية التربية والتعليم جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين تحت الموضوع:

تطوير اللعبة التعليمية "خمن الصورة" باستخدام الوسيلة مايكروسوفت باوربوينت

Microsoft Powerpoint في تعليم المفردات

حضرتها وكتبتها بنفسني وما زورتها من إبداع غيرني أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد في المستقبل أنها من تأليفه وتبين أنها ليست فعلا من رسالتي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية التربية والتعليم جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين.

هذا، وحررت هذا الإقرار بناء على رغبتني الخاصة ولا يجبرني أحد على تلك.

بنجرماسين، ٨ يناير ٢٠٢١

توقيع صاحبة الإقرار



صفيا حياتي

١٦٠١٢٣٠٦٧٧



الموافقة

البحث العلمي بعنوان : تطوير اللعبة التعليمية "خمن الصورة" باستخدام الوسيلة
مايكروسوفت باوربوينت Microsoft Powerpoint في تعليم
المفردات

الباحثة : صفيا حياقي
رقم القيد : ١٦٠١٢٣٠٦٧٧
القسم : تعليم اللغة العربية
الكلية : التربية والتعليم

بعد الاطلاع على البحث العلمي الذي أعدته الباحثة وافق المشرفان على تقديمه إلى
مجلس المناقشة.


بنجرماسين

<p>المشرف الثاني  محمد اقبال الشوقي، الماجستير رقم التوظيف: ٢٠١٧٠١٠٣٧</p>	<p>المشرف الأول  الدكتور توفيق الرحمن الماجستير رقم التوظيف: ١٩٧٤٠٩٢٠١٩٩٩٠٣١٠٠٤</p>
--	---

الاعتماد

باسم عميدة كلية التربية والتعليم،

رئيس قسم تعليم اللغة العربية


حسب الله، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٧٧١٢٢٤٢٠٠٣١٢١٠٠٢

الاعتماد من طرف لجنة المناقشة

البحث العلمي بعنوان: تطوير اللعبة التعليمية "خمن الصورة" باستخدام الوسيلة مايكروسوفت باوربوينت Microsoft Powerpoint في تعليم المفردات، التي كتبتة صفيا حياتي، رقم القيد: ١٦٠١٢٣٠٦٧٧. قد دافعت الباحثة عن هذه الرسالة العلمية أمام لجنة المناقشة وتقرر قبولها شرطا لنيل درجة السرجانا في تعليم اللغة العربية، وذلك في:

اليوم : الثلاثاء

التاريخ : ٢٣ فبراير ٢٠٢١ م

وتكون مقبولا بدرجة : (أ) ٨٣،٨

عميدة كلية التربية والتعليم

بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين

الأستاذة الدكتورة الحاجة جويرية الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٦٠٠١٠٦١٩٨٦٠٣٢٠٠٤

وتتكون لجنة المناقشة من السادات الأستاذة:

التوقيع	الاسم
	١. الدكتور توفيق الرحمن، الماجستير (مشرفا ورئيسا)
	٢. مخلص الأنصاري، الماجستير (مناقشا)
	٣. مُجَّد إقبال الشوقي الماجستير (مشرفا ومناقشا)

ملخص البحث

صفيا حياتي، ٢٠٢٠. تطوير اللعبة التعليمية "خمن الصورة" باستخدام الوسيلة مايكروسوفت باوربوينت *Microsoft Powerpoint* في تعليم المفردات. المشرف الأول: الدكتور توفيق الرحمن، الماجستير. والمشرف الثاني: مُجّد اقبال الشوقي، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: المفردات. اللعبة "خمن الصورة". تطوير. باوربوينت.

يوجد الان المزيد والمتنوع من وسائط التعلم المختلفة التي يمكن استخدامها وتطويرها من قبل المعلمين في تقديم المواد التعليمية. بما في ذلك برامج دعم التعلم مثل باوربوينت، يستخدم باوربوينت عادة لعمل شرائح العرض أو تستخدم كوسيلة للتعلم، لكن استعماله ليس أكمل والإصال المدة باستخدام باوربوينت مثل استخدام السبورة. كان الغرض من هذا البحث هو معرفة جدوى لعبة "خمن الصورة" ولمعرفة مراحل تطوير لعبة "خمن الصورة" التي تم تصميمها باستخدام نقاط القوة لتسهيل التعرف على المفردات العربية. هذا البحث هو نوع من البحث والتطوير (R & D) و نموذج تطوير Alessi & Trollip ، مع المراحل (١) التحليل ، (٢) التخطيط ، (٣) التصميم ، (٤) التطوير (٥) التقييم. وكانت نتيجة البحث عبارة عن لعبة باوربوينت "خمن الصورة" لتعلم المفردات العربية. تم تطوير هذه الوسيلة باستخدام PowerPoint 2010. تظهر نتائج اختبار الجدوى من نتائج التحقق من صحة المحاضرين الخبير الوسيلة وخبير المواد. اي التقييم الكمي كما يتضح من نتائج التحقق من صحة الاستبيان والنتائج النوعية من نتائج التحقق من صحة سجلات الخبير. يحصل الخبير الوسيلة على ٨٤٪ وخبير المواد يحصل على ٩٢٪ وهي مدرجة في فئة جدوى. بناءً على هذه البيانات ، يُظهر أن لعبة "خمن الصور" تلي معايير الجدوى لوسائط التعلم. في اللعبة خمن الصور على أساس Microsoft PowerPoint تقوم الباحثة بإجراء تقييم تكويني فقط أو توصل إلى العناية الواجبة. بسبب تدهور Covid 19 مما أدى إلى تنفيذ التعلم الذي يتم تنفيذه في منازلهم ، وكذلك بسبب ضيق الوقت.

ABSTRAK

Sufia Hayati, 2020. Pengembangan Game Edukasi "Tebak Gambar" Berbasis Microsoft Powerpoint untuk Pembelajaran Kosakata. Pembimbing konten dan metodologi: Dr. Taufiqurrahman, S.Ag, M.Pd dan pembimbing bahasa dan teknik penulisan: Moh.Iqbal Assyauqi, S. Pd. I, M. Pd

Kata Kunci: kosakata bahasa Arab. Game “tebak gambar “. Pengembangan. Power point.

Power point cukup banyak digunakan dalam dunia pendidikan termasuk dalam membantu pembelajaran disekolah. Namun, penggunaannya masih belum maksimal, selama ini variasi penyampaian pembelajaran dengan menggunakan powerpoint hanya sebatas gambar atau tulisan yang disajikan menggunakan power point agar terlihat lebih menarik, akan tetapi dalam penyampaian materi tidak jauh berbeda dengan menggunakan papan tulis atau buku. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari game “tebak gambar” yang dirancang dengan menggunakan power point untuk mempermudah siswa dalam mengenal kosakata bahasa Arab. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D) model pengembangan multimedia pembelajaran Alessi & Trollip, dengan tahapan (1) Analisis, (2) Perencanaan, (3) Perancangan, (4) Pengembangan (5) Evaluasi. Hasil penelitian berupa game “tebak gambar” berbasis powerpoint untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab. Media ini dikembangkan menggunakan powerpoint 2010. Hasil uji kelayakan dilihat dari hasil validasi dosen ahli media dan ahli materi, yaitu penilaian kuantitatif yang dilihat dari hasil validasi angket dan penilaian kualitatif dari hasil validasi catatan ahli. pada ahli media memperoleh skor 84% dan pada ahli materi memperoleh skor 92% yang termasuk dalam katagori sangat layak. Berdasarkan data tersebut ,menunjukkan bahwa game tebak gambar memenuhi standar kelayakan sebuah media pembelajaran. pada game tebak gambar berbasis Microsoft power point ini peneliti melaksanakan evaluasi formatif saja atau samapai pada uji kelayakan. Dikarenakan semakin parahnya covid 19 yang mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dirumah masing-masing, dan juga karena keterbatasan waktu.

الإهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

بكل تواضع أريد أن أكرس عملاً صغيراً أنجزته بنجاح:

أبي عبد الهادي، السرجانا

وأمي ثلاثية، السرجانا

الذين يقدمان دائماً الدعم والدعاء الذي لا ينقضي لأطفالهم الذين يكافحون من أجل

التعليم، ومشرفي وجميع أساتيذني وكل من ساعدني

عليكم الرحمة والرضوان.

وإلى أصحابي المحبوبين الذين أعطاني الدافعة العظيمة

لإتمام كتابة هذه الرسالة العلمية

أقول شكراً جزيلاً

جزاكم الله خير الجزاء

الشعار

العلمُ صَيْدٌ وَالكِتَابَةُ قَيْدُهُ

(الإمام الشافعي)

الشكر والتقدير

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين، الفتح العليم الذي أرشد من اصطفاه من عباده للتعلم والتعليم، والصلاة والسلام على سيدنا ومولانا مُحَمَّد الذي أرسله الله هاديا إلى الصراط المستقيم، وعلى آله وصحبه واتباعه بالخلود في دار البقاء والنعيم. أما بعد.

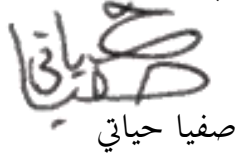
الحمد لله عز وجل الذي قد أعطى الباحثة نعمة كثيرة حتى يستطيع أن يتم البحث العلمي شرطا لنيل درجة السرجانا في كلية التربية التعليم بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بينجرماسين تحت الموضوع: تطوير اللعبة التعليمية "خمن الصورة" باستخدام الوسيلة مايكروسوفت باوربوينت Microsoft Powerpoint في تعليم المفردات. في هذه الفرصة يقدم الباحثة شكرا جزيلاً إلى:

١. فضيلة الأستاذة الدكتورة الحاجة جويرية الماجستير، عميدة كلية التربية والتعليم جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بينجرماسين.
٢. فضيلة المكرم حسب الله، الماجستير رائيسا و الدكتور توفيق الرحمن، سكرتيرا لقسم تعليم اللغة العربية في كلية التربية التعليم بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بينجرماسين.
٣. فضيلة المكرم المشرف الأول المكرم : الدكتور توفيق الرحمن، والمشرف الثاني المكرم مُحَمَّد إقبال الشوقي، الماجستير على إرشادها للباحثة في كتابة هذا البحث العلمي.
٤. فضيلة المكرم خبير المواد الأستاذ مُحَمَّد كامل راما أنصار، الماجستير و خبير الوسيلة المكرمة يوكي أندني، الماجستير على نتائجهما للباحث في كتابة هذا البحث العلمي.

٥. فضيلة المكرمين جميع المحاضرين في قسم تعليم اللغة العربية في كلية التربية التعليم بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية ببنجرماسين الذين علّموني العلوم والمعارف المتنوعة فلهم أحسن الشكر والتقدير. جزاهم الله خير الجزاء.
٦. والشكر الجزيل لوالدائي المحبوبان ولجميع الأصدقاء الذين أعطوني مساعدة والتوجيه والتسهيل للباحث في كتابة هذا البحث العلمي.
- لايفوت الباحث من النقصان والخطأ في كتابة هذا البحث العلمي، وما أحسن للقارئ أن يقترحوا للباحث باقتراحات إصلاحية.
- عسى الله أن ينفع بهذا البحث العلمي للباحث خاصة وللقارئ على وجه عام.
- آمين.

بنجرماسين، يناير ٢٠٢١

الباحثة


صفيا حياتي

جدول المحتويات

ب.....	صفحة عنوان
ج.....	إقرار الطالب
د.....	الموافقة
ه.....	الاعتماد من طرف لجنة المناقشة
و.....	ملخص البحث
ط.....	الشعار
ح.....	الإهداء
ي.....	الشكر والتقدير
ن.....	جدول المحتويات
ص.....	قائمة الصورة
ق.....	قائمة الجداول

الباب الأول

المقدمة

١.....	أ. خلفية البحث
٣.....	ب. التحديد الإجرائي
٤.....	ج. أسئلة البحث
٤.....	د. حدود المشكلة
٥.....	ه. أهداف البحث
٥.....	و. مواصفات المنتج
٥.....	ز. أسباب اختيار الموضوع
٦.....	ح. فوائد البحث

ط.	الدراسات السابقة.....	٦.....
ي.	هيكل البحث.....	٧.....

الباب الثاني الإطار النظري

أ.	اللعبة التعليمية.....	٩.....
١.	تعريف اللعبة.....	٩.....
٢.	تعريف اللعبة التعليمية.....	٩.....
٣.	مبادئ اللعبة التعليمية.....	١٠.....
٤.	وظيفة لعبة.....	١١.....
٥.	أنواع اللعبة.....	١١.....
٦.	لعبة خمن الصورة.....	١٤.....
ب.	المفردات.....	١٥.....
١.	تعريف المفردات.....	١٥.....
٢.	فهم تعليم المفردات.....	١٦.....
٣.	أهداف تعليم المفردات.....	١٧.....
٤.	عناصر المفردات.....	١٧.....
ج.	مايكروسوفت باوربوينت (Microsoft Powerpoint).....	١٨.....
١.	تعريف مايكروسوفت باوربوينت.....	١٨.....
٢.	وظيفة مايكروسوفت باوربوينت.....	١٨.....
٣.	الغرض من وسائط التعلم باور بوينت.....	١٨.....
٤.	عنصر باوربوينت.....	١٩.....

الباب الثالث

منهج البحث

- أ. فرع البحث..... ٢٥
- ب. نموذج التنمية ٢٥
١. مرحلة التحليل ٢٧
٢. مرحلة التخطيط ٢٨
٣. مرحلة التصميم ٢٨
٤. مرحلة التطوير ٢٩
٥. مرحلة التقييم ٣٠
- ج. تجربة المنتج ٣٠
١. إجراءات البحث والتطوير ٣٠
٢. موضوعات الاختبار ٣١
- د. أنواع ابيانات ٣١
- هـ. أساليب جمع البيانات..... ٣٢
١. استبيان ٣٢
٢. مقابلة..... ٣٥
- و. تحليل البيانات ٣٥
١. تحليل البيانات النوعية..... ٣٥
٢. تحليل البيانات الكمية..... ٣٦

الباب الرابع

تقديم البيانات وتحليلها

- أ. مرحلة التحليل ٣٧

- ب. مرحلة التخطيط والمرحلة التصميم..... ٣٨.....
- ج. مرحلة التطوير اللعبة ضمن الصورة..... ٤٠.....
- د. وصف الوسيلة نتائج التحقق من المحاضرين الخبراء..... ٤٦.....
١. بيانات للمحاضرين من خبراء الوسائل و خبراء المواد..... ٤٦.....
٢. نتائج صلاحية لعبة ختم الصورة من صحة المحاضر المواد..... ٤٧.....
٣. نتائج صلاحية لعبة ختم الصورة من صحة المحاضر وسيلة..... ٥٣.....

الباب الخامس

الخاتمة

- ٥٨..... ا. الخلاصة.....
- ٥٨..... ب. الاقتراحات.....
- المراجع
- الملاحق

قائمة الصورة

الصفحة	الموضوع	الرقم
١٢	عرض <i>Maze Game</i>	١
١٢	عرض <i>Quiz Game</i>	٢
١٢	عرض <i>Puzzle Game</i>	٣
١٣	عرض <i>Side Scroller Game</i>	٤
١٣	عرض <i>Educational Game</i>	٥
١٤	<i>Educational Game</i>	٦
١٩	عرض باوربوينت	٧
٢٠	مربع النص	٨
٢١	مربع النص ٢	٩
٢١	فيديو أو الصوت	١٠
٢١	الرسوم المتحركة والانتقالات	١١
٢٢	الرسوم المتحركة والانتقالات	١٢
٢٢	إضافة الصور	١٣
٢٣	<i>Hyperlink</i>	١٤
٢٣	<i>Slide Show</i>	١٥
٣٧	مجلات	١٦
٣٨	مجلات	١٧
٤١	عرض غلاف للعبة	١٨
٤٢	عرض غلاف للعبة ٢	١٩
٤٢	عرض المعلومات	٢٠

٤٣	عرض قائمة البيان	٢١
٤٤	عرض قائمة البيان في كل رتبة	٢٢
٤٤	عرض المدة الدروس	٢٣
٤٥	الأعاب ١	٢٤
٤٥	الأعاب ٢	٢٥
٤٦	عرض شرائح إضافية	٢٦

قائمة الجداول

الصفحة	الموضوع	الرقم
٢٨	استبيان التحقق من صحة محاضر خبير المواد	٣.١
٢٩	معايير تسجيل استبيان التحقق من صحة الخبراء	٣.٢
٣٠	استبيان التحقق من صحة محاضر خبير الوسائل	٣.٣
٣١	معايير تسجيل استبيان التحقق من صحة الخبراء	٣.٤
٣٣	تصنيف الصلاحية	٣.٥
٤٣	استبيان التحقق من صحة محاضر خبير المواد (قبل المراجعة)	٤.١
٤٤	استبيان التحقق من صحة محاضر خبير المواد (بعد المراجعة)	٤.٢
٤٦	نتائج التحقق من محاضر خبير المواد	٤.٣
٤٧	تصنيف الصلاحية	٤.٤
٥٠	استبيان التحقق من صحة محاضر خبير الوسيلة (قبل المراجعة)	٤.٥
٥١	استبيان التحقق من صحة محاضر خبير الوسيلة (بعد المراجعة)	٤.٦
٥٣	نتائج التحقق من محاضر خبير الوسيلة	٤.٧
٥٥	تصنيف الصلاحية	٤.٨