

## ملخص البحث

صفيا حياقي، 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.