

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث

بالرجوع إلى القانون رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣ عن النظام التعليم الوطني يعني جهاز العمل و تحديد الأهداف، محتويات، و مادة الدرس و تمستخدمة كدليل أنشطة التعلم لتحقيق أهداف تعليمية معينة.^١

إذا نظرنا إلى تاريخ التعليم في إندونيسيا منذ عام ١٩٤٥، لقد تغير المنهج الوطني أي السنة ١٩٥٢، ١٩٦٤، ١٩٧٥، ١٩٨٤، ٢٠٠٤، ٢٠٠٦ و ٢٠١٣. يتم إجراء تغييرات وتحسينات في المناهج العامة كل عشر سنوات، تغييرات في المناهج الدراسية بحيث لا تخلف المنهج عن تطور المجتمع، بما ذلك علم التدريس و التكنولوجيا.^٢

من كل ما يتعلق بالمنهج إلا المواد، الاستراتيجية، التقييم، وغيرها، هناك واحدة وثيقة الصلة بالمنهج، أي الوسيلة. الوسيلة وسيط أو مقدمة تستخدم لعملية توجيه الرسائل. مع تقدم العصر كما شهد تطور تكنولوجيا الوسائط التعليمية تقديمًا.

الآن هناك المزية من وسائل التعلم المتنوعة التي يمكن للمعلم استخدامها وتطويرها من قبل المعلم في نقل الرسائل أو التعلم للطلاب. في هذا العصر الحديث، تطورت تكنولوجيا الكمبيوتر بسرعة، بما ذلك برامج دعم التعلم، و باور بوينت واحد منهم. عادة ما تستخدم نقاط القوة لعمل شرائح العرض و ليس من النادر أن يتم استخدامه كوسيلة تعليمية لجذب انتباه الطلاب.

¹Maas Shobirin, *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016) H.16

^٢نفس المرجع، ص.٤.

لأننا نعلم جميعا أنه في عملية التعلم، سيجد الطلاب أحيانا التشبع أو الملل أثناء التعلم، لأنهم كانوا يجلسون في الفصل لفترة الطويلة ومطلوب منهم التركيز في التعلم مدرج في تعلم المفردات. لا يطلب منهم فقط فهم المفردات ولكن أيضا حفظها، يقول موريتس لعازر *Moretz Lazarus* أن اللعب هو توازن بين العمل والراحة، إذا كان شخص ما قد عمل فإنه يحتاج إلى اللعب للقضاء على التعب بسبب العمل، مثل الأطفال في المدرسة الذين يجلسون لفترة طويلة في الفصل ويحتاجون إلى الحرية، بحيث أثناء العطلة سوف يشعرون بالحرية والسعادة.³

لذلك فإن اللعب في التعلم ضروري للغاية، لأن اللعب يعالج الملل في عملية التعلم. هذا هو السبب في أننا نحتاج إلى وسائل في عملية التعلم لجعل الطلاب مهتمين و متحمسين لها حسب التعلم.

حسب عمرة الحسنه ولقمان نور حكيم في مجلته الذي تناقش مشكلة استخدام وسائط التعلم، يمكن تحقيق هذه الوسائط التعليمية المبتكرة والممتعة من خلال البرامج الترفيهية مثل الموسيقى أو الأغاني أو القصص أو الألعاب.

في هذه الحالة، تهتم الباحثة أيضا بتطوير وسائط تعليمية شائعة الاستخدام في تعلم اللغة، وهي استخدام وسائط الصور. لأن استخدام الصور مناسب جدًا في تعلم المفردات. في هذه تطوير الوسائط، يستخدم الباحث *Microsoft Powerpoint* لإنشاء لعبة خمن الصورة، استخدام نقاط القوة يمكن أن يجعل اللعبة أكثر إثارة، لأن هذا اللعبة لا تعرض الشرائح فقط بل يضيف أيضا إلى المزايا الموجودة في *Microsoft Powerpoint*، مثل استخدام الارتباطات (*hyperlink*)، الوقت (*time*)، الصوت (*audio*)، الانتقالات (*transitions*)، الرسوم المتحركة (*animations*) ومزايا أخرى مختلفة. حسب عمرة الحسنه ولقمان نور حكيم في مجلته الذي تناقش مشكلة استخدام وسائط التعلم، يمكن تحقيق

³Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta:Prenada Media Group, 2010), h. 95.

هذه الوسائط التعليمية المبتكرة والممتعة من خلال البرامج الترفيهية مثل الموسيقى أو الأغاني أو القصص أو الألعاب.

من الوصف أعلاه يشرح سبب اهتمام الباحثة بإجراء بحث بعنوان " تطوير اللعبة التعليمية "خمن الصورة" باستخدام الوسيلة مايكروسوفت باوربوينت *Microsoft Powerpoint* في تعليم المفردات.

ب. التحديد الإجرائي

١. التطوير

البحث والتطوير عملية أو خطوات لتطوير منتج جديد أو تحسين منتج موجود.^٤

٢. الألعاب

تعتبر الألعاب شكلاً من أشكال الترفيه التي غالباً ما تستخدم لتجديد الشعور بالإرهاق الناجم عن أنشطتنا وروتيننا.^٥

٣. المفردات

المفردات هي عنصر مهم في اللغة، البحث عن معنى الكلمات واستخدام الكلمات في اللغة المتحدث أو الكاتب.^٦ المفردات هي الشيء الأساسي في تعلم اللغة، وتعتمد المهارات اللغوية على المفردات التي يتم تبحر بتها. و نقصد الباحثة بالمفردات في هذا البحث هي التي تتعلق بموضوع في الحياة اليومية، مثل تلك الموجودة في المدرسة والمنزل.

⁴Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 168.

⁵Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*, (Malang: Ikatan Guru Indonesia, 2018), h. 1.

⁶Henri Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, (Jakarta: Gramedia, 1990), h. 2.

٤. تعلم المفردات

تعلم المفردات لا يقتصر فقط على تعليم المفردات والخلق يحفظ الطلاب المفردات، ولكن يمكن استخدامها في الاتصال الفعلي.^٧

٥. باور بوينت

باور بوينت هي أحد سلسلة برامج *Microsoft Office* . يستخدم هذا البرنامج في تصميم العروض التقديمية.^٨

ج. أسئلة البحث

من خلفية البحث، يجد الباحثة مشكلة بحثية و هذا كل شئ يحتوي على الأسئلة الفرعية التالية:

١. كيف مراحل تطوير لعبة خمن الصور القائمة على **Microsoft Powerpoint** في التعليم المفردات؟
٢. كيف صلاحية لعبة خمن الصورة باستخدام وسيلة بور بوينت لتعليم المفردات؟

د. حدود المشكلة

- حتى لا تخرج المناقشة عما مطبق، فإن المشكلات محدودة هي:
١. بالنظر إلى تفاقم فيروس كوفيد ١٩ (covid-19) الذي أدى إلى تنفيذ التعلم في منازلهم، وأيضاً بسبب ضيق الوقت و التكلفة. لذا فإن هذا البحث فاحصين خبراء الاءعلام وخبراء المواد.
 ٢. تناقش في هذه البحث مراحل التطوير فقط، وليس حتى الاختبار التجريبي.

⁷Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), h. 68.

^٨حيدر سعيد، تعلم مايكروسوفت بور بوينت ٢٠٠٣ (٢٠٠٧)، ص. ١.

هـ. أهداف البحث

فيما يتعلق، بمشكلة البحث حدد الباحثة أهداف هذه البحث على النحو التالي:

١. لشرح مراحل تطوير لعبة خمن الصورة على أساس **Microsoft Powerpoint**.
٢. لمعرفة صلاحية لعبة خمن الصورة باستخدام وسيلة مايكروسوفت بور بوينت لتعليم المفردات ؟

و. مواصفات المنتج

سيشرح هذا القسم المنتجات الناتجة عن البحث. مع تفاصيل التالية:

يكون المنتج الناتج: اللعبة خمن الصورة، التطبيق المستخدم مايكروسوفت باور بوينت ٢٠١٠، تاريخ النشر ٨ أبريل ٢٠١٤، تحديث في ١٥ سبتمبر ٢٠٢٠، مطور التطبيق مايكروسوفت، الإصدار باور بوينت ٢٠١٠، نوع مدير الكلمات، نظام التشغيل Windows XP، رخصة البرمجيات ليس حر، موقع الكتروني <http://office.microsoft.com/powerpoint>

ز. أسباب الاختيار الموضوع

الأسباب التي اختارها الباحثة لهذا الموضوع هي كالتالي :

١. لأن استخدام **Microsoft Powerpoint** حاليا مزدهم للغاية، بما في ذلك في عالم التعليم، وخاصة استخدام وسائط التعلم، ومع ذلك فإن تسليم المادة لا يزال رتبيا حيث يتم استخدام نقاط الطاقة فقط لعرض الشرائح بينما تتمتع نقاط الطاقة من **Microsoft Powerpoint** بالعديد من المزايا الأخرى لجعل التعلم أكثر اثارا للاهتمام.

٢. اللعب هو شئ يمكن أن يجلب المرح، فكيف نجعل التعلم ممتعا. لأنه عندما تكون قلوبنا سعيدة، سنقبل بسهولة شيئا ما أو مدخلات. لذلك تم إنشاء لعبة تحتوي على دروس لتسهيل قي تلقي التعلم.
٣. لعبة خمن الصورة مناسبة لتعلم المفردات، لأن مع يمكن لصورتهم التعرف على المفردات ليس فقط من المعنى ولكن أيضا من حيث الشكل.

ح. فوائد البحث

من خلال البحث الذي تم إجراؤه، يأمل المؤلفون أن تكون لهذه الدراسة فوائد عديدة، منها :

١. إضافة البصيرة والمعرفة للكتاب والقراء.
٢. كأحد الدوافع لصنع ابتكارات جديدة في تعلم اللغة العربية.

ط. الدراسات السابقة

بناءً على بحث الباحثة ، تبين أن نتائج البحث الذي تم إجراؤه كانت تتعلق با "تطوير ألعاب خمن الصورة باستخدام على **Microsoft Powerpoint** في تعلم المفردات ."
من بين هذا البحث يعني :

١. فاضل مُجَّد رشيد بعنوان تطوير تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تعليم مفردات اللغة العربية. يطور هذا البحث وسائط التعلم الافتراضية (عرض المفردات الافتراضية بشكل واقعي)، و يخلق تعلم اللغة العربية باستخدام كاميرا ٣٦٠، يستخدم لعبة خمن الصورة مايكروسوفت باوربوينت في إعداد لعبة و يعرض المفردات في شكل صور.

٢. رزقي أولياء حميرة بعنوان تطوير لعبة تخمين الصور الكيميائية المعتمدة على الحاسوب كوسيلة للترفيه الكيميائي على مادة النظام الغرواني للمدرسة الثانوية.

هذه البحث مع البحث السابق لها اختلافات بما في ذلك أي الموضوعات والمواد المستخدمة كألعاب، في هذه البحث أخذنا تعلم اللغة العربية على مواد المفردات ، بينما أخذ البحث السابق دروسًا في الكيمياء على مادة النظام الغرواني. ومن ناحية اللعبة الأمر مختلف أي يركز هذا البحث على إدخال المفردات التي تحتوي محتوياتها على الكثير من الصور للمفردات المدروسة ، إما المواد أو الأسئلة المعطاة، بالنسبة للألعاب، فإننا ندرج أيضا مستويات مثل الألعاب بشكل عام. بينما في البحث السابق، لم تكن اللعبة مليئة بالصور تماما، لأن المزيد عن الشرح وكذلك شكل الأسئلة المقدمة.

ي. هيكل البحث

الباب الأول يحتوي على مقدمة تتكون من خلفية البحث، التحديد الإجرائي، أسئلة البحث، حدود المشكلة، أهداف البحث، مواصفات المنتج، أسباب اختيار الموضوع، فوائد البحث، الدراسات السابقة، هيكل البحث.

الباب الثاني الذي يحتوي على الإطار النظري، تعريف اللعبة، تعريف اللعبة التعليمية، وظيفة لعبة، أنواع لعبة، لعبة الخمن الصورة، تعريف المفردات، فهم تعليم المفردات، أهداف تعليم المفردات، عناصر المفردات، تعريف مايكروسوفت باوربوينت، وظيفة مايكروسوفت باوربوينت، الغرض من وسائط التعلم مايكروسوفت باوربوينت، عنصر باوربوينت،

الباب الثالث يحتوي على منهج البحث، فرع البحث، نموذج التنمية، مرحلة التحليل، مرحلة التخطيط، مرحلة التصميم، مرحلة التطوير، مرحلة التقييم، تجربة المنتج،

اجراءات البحث والتطوير، موضوعات الاختبار، أنواع البيانات، أساليب جمع البيانات، تحليل البيانات.

الباب الرابع يحتوي على تقديم البيانات و تحليلها، مرحلة التحليل، مرحلة التخطيط و مرحلة تصميم، مراحل تطوير اللغة ضمن الصورة، وصف الوسيلة نتائج التحقيق من محاضرين الخبراء.

الباب خامس يحتوي على الخاتمة، الخلاصة و الاقتراحات