

ملخص البحث

محمد عمر سعيد (١١٢٨٠٨) " تطوير وسيلة التعليمية لعبة القاموس المؤسسة مولتي مديا الإتصالية باوربوينت في تعليم اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة نواكارتিকা".

يهدف هذا البحث إلي وصف مراحل تطور الوسائل التعليمية بشكل المتعدد الوسائط الفعالية باور بوينت، وصف جودة الوسائل التعليمية المتطورة بشكل المتعدد الوسائط الفعالية باور بوينت ووصف إجابة المدرسين والتلاميذ عن استخدام وسائل التعليمية بشكل متعدد الوسائط الفعالية باوربوينت.

استخدم هذا البحث منهج البحث و التطوير (R & D). مجتمع هذا البحث هو التلاميذ في الفصل الثامن بالمدرسة المتوسطة نخبضة العلماء فوتري نواكارتিকা كودوس. تعيين العينات بطريقة عينة عشوائية. انطلاقا من تلك الطريقة، حصل ٣٣ تلميذا لفصل الثامن كوحدة التجارب. طريقة جمع البيانات باستخدام البيانات فيه التساؤلات يملأها المدرسون والتلاميذ بعد استخدام تلك الوسائل التعليمية. قبل التجارب، تم وسائل التعليمية مرحلة تصديق الوسائل وتصديق المادة بأهل الوسائل وأهل المواد. طريقة تحليل البيانات هي طريقة وصفية كمية، بتحويل البيانات الكيفية إلي البيانات الكمية.

نتيجة هذا البحث عي وسائل الفعالية باور بوينت تعليمية القاموس المهئية في ديسك. مراحل في تطوير هذه الوسائل هي ١. جمع البيانات الأولى، ٢. تطوير النتائج، ٣. تصديق أهل الوسائل وأهل المواد، ٤. مراجعة، ٥. تجربة النتائج، ٦. تحليل البيانات، ٧. مراجعة النتائج الأخير.

تتكون نتيجةها البحث من ناحيتين، ناحية الجودة الوسائل وإجابة المستخدمين. في ناحية جودة الوسائل كان التقييم من أهل الوسائل وأهل المواد. في ناحية إستجابة المستخدمين قام المدرسين والتلاميذ بالتقييم عليها. حصلت نتيجة التقييم من أهل الوسائل حوالي ٦٣% في المائة. حصلت نتيجة التقييم من قبل أهل المواد ٩٠% في المائة. من قبل التلاميذ حصلت النتيجة ٦٥،٥% في المائة ومن قبل المدرسين حصلت النتيجة ٩٠% في

المائة. اجمالية التقييم لجميع حصلت على ٧٥% في المائة. تبرهن نتيجة عذا البحث أن
دمية هذه الوسائل التعليمية لاثقة للتطبيق وللاستخدام استنادا من تجربة التصديق من قبل
أهل الوسائل وأهل المواد.

الكلمات الرئيسية : الوسائل، التعليمية، باور بوينت، الفعالية، القاموس



ABSTRACT

Moh Umar Said (112808), Pengembangan Media Pembelajaran “Lu’batul Qomus” Berbasis Multi Media Interaktif Powerpoint Dalam Pelajaran Bahasa Arab di SMP NU Putri Nawa Kartika.

Kata kunci: Media, Pembelajaran, Powerpoint, Interaktif, Kamus

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahap pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*, mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint* dan mendeskripsikan tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif *powerpoint*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R & D). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP NU Putri Nawa Kartika Kudus. Penentuan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh 33 siswa kelas VIII sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang berupa kuisioner yang harus diisi oleh guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Sebelum diujicobakan, media pembelajaran melalui tahap validasi media dan validasi materi oleh ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif, Data yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase.

Hasil penelitian ini adalah media interaktif *powerpoint* pembelajaran kamus yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*). Tahapan dalam pengembangan media ini yaitu (1) Pengumpulan data awal, (2) Pengembangan produk, (3) Validasi ahli materi dan ahli media, (4) Revisi, (5) Uji coba produk, (6) Analisis data dan (7) Revisi produk akhir.

Hasil penelitian ini terdiri dari dua aspek yaitu kualitas media dan tanggapan pengguna. Pada aspek kualitas media, penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Pada aspek tanggapan pengguna penilaian dilakukan oleh guru dan siswa. Penilaian oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 63%. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan

persentase sebesar 90%. Penilaian oleh guru mata pelajaran mendapatkan persentase sebesar 83%. Penilaian oleh siswa mendapatkan persentase sebesar 65,5%. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 75%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran “*Lu’batul Qomus*” ini sudah sesuai dengan kriteria permainan bahasa yang baik, dilihat dari aspek materi dan desain, yang dilakukan oleh ahli pembelajaran dan media.

