تطوير وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات *Word Puzzel* للمدرسة الإبتدائية

رسالة العلمية

مقدمة لتكملة الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في كلية التربية والتعليم

إعداد : وحيو كوسنيتا نينجسح

رقم القيد: ١٦١١٠٢٠١٤٧

قسم تعليم اللغة العربية

كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٤هـ/٢٠٢٢ م

تطوير وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات *Word Puzzel* للمدرسة الإبتدائية

رسالة العلمية

مقدمة لتكملة الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في كلية التربية والتعليم

إعداد : وحيو كوسنيتا نينجسح

رقم القيد: ١٦١١٠٢٠١٤٧

قسم تعليم اللغة العربية

المشرف الأول : دكتور أندوس عبد الحميد، الماجستير

المشرف الثاني : الدكتور الحاج محمد أكمان شاه، الماجستير

كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٤هـ/٢٠٢٢ م

الباب الأول

مقدمة

أ. توضيح الموضوع

لتجنب سوء الفهم وتفسير موضوع البحث، فإنه يحتاج إلى توضيح الموضوع عن **تطوير وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات للمدرسة الابتدائية.** ومن بعض مصطلحات هذا البحث هو كالتالي:

١. تطوير

تأتي كلمة التطوير من الكلمة الأساسية "زهرة" والتي تعني "مفتوحة على مصراعيها". التطوير في القاموس الإندونيسي يعني عملية أو طريقة للتطوير.[١] والتطوير هو عملية صنع الزيادات والتغييرات بالكامل من الأفكار والمعرفة وغيرها. لتطوير أدوات التدريس المطلوبة، فيحتاج إلى نماذج التطوير التي تناسب نظام التعليم. [٢] ولتطوير المنتج، فلابد بتكييفه مع نظام التعليم الحالي حتى يكون المنتج مفيدًا. البحث والتطوير هو عملية تطوير المنتجات التعليمية والتصديق من صحتها.

والتطوير هنا يقصد به عملية إنتاج المنتج بشكل لغز الكلمات يمكن استخدامها من قبل معلم اللغة العربية في مستوى المدارس الإبتدائية .

٢. وسائل التعليم

الوسائل جمع من "وسيلة"، وفي اللغة وسيط أو مقدمة. يقول سوبارنو بأن الوسائل هي أداة مستخدمة لنقل الرسائل أو المعلومات من المصدر إلى المتلقى. أما الوسائل وفقًا لأرشاد، فهي أدوات لنقل أو نشر الأفكار أو الآراء المطروحة على المستلم المقصود .

ويستخدم هذا البحث وسائل التعليم بشكل لغز الكلمات لجذب وتنمية دوافع التلاميذ في التعلم وتسهّلهم على فهم مواد اللغة العربية.

٣. لغز الكلمات

لغز الكلمات هو نوع من الألغاز التي تتطلب معرفة اللغة. وعادة ما يطلب من اللاعبين لتخمين الكلمات المحتملة من ترتيب الحروف المقدمة. وهي لعبة للبحث عن الكلمات وأنواع الألغاز التي تتضمن فيها الحروف العشوائية. والألغاز هي شكل من أشكال اللعبة التي تعتمد على حدود قواعد الحياة اليومية حيث يؤدي حل مشكلتها إلى جلب اللاعب إلى شيء جديد ولكنه مألوف حتى يجعل اللاعب مثيرًا للاهتمام .[٣]

---

[١] Permadi Afrian, *Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Algoritma Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMKN ١ Magelang* (Yogyakarta:UNY., ٢٠١٨) h. ١٧

[٢] Sukiman, *Pengembangan MediaPembelajaran*,(Yogyakarta:Pendagogia,٢٠١٢), h.٧

[٣] Permadi Afrian, Skripsi: *Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Algoritma Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK Negeri ١ Magelang* (jogyakarta: UNY.,٢٠١٨) h.١٧-١٨

الألغاز هي لعبة بسيطة بشكل الكلمات المتقاطعة، وهي مصممة كوسيلة ترفيهية بتقديم الصعوبات التي يجب حلها بالبراعة والصبر. والألغاز هي لعبة يمكن صنعها حتى يشعر اللاعبون بالمريحة أثناء حل المشكلات. الهدف الرئيسي من اللعبة هو البحث عن الإجابة الصحيحة.

إن تطوير وسائل لغز الكلمات للمدرسة الابتدائية هو عملية لتطوير الوسائل كأداة لنقل المواد العربية بعرض بسيط والذي يهدف إلى جعل التلاميذ يشعرون بالمريحة في إنهاء أسئلة اللغة العربية.

ب. خلفية البحث

إنّ اللغة العربية هي اللغة التي يستخدمها العرب في التواصل اليومي، كما أصبحت اللغة العربية لغة عالمية حيث يمكن أن يتحدث جميع الناس باللغة العربية. في عصر العولمة، وقد كانت اللغة العربية وسيلة لفهم الديني الكامل، ففي المرحلة الأولى من دراسة الإسلام، أصبحت مهاراتها اللغة العربية حاجة مهمة. فاللغة العربية لها سمات خاصة مع اللغات الأخرى، سببا للقيمة الأدبية عالية الجودة لمن يدرسها، واللغة العربية هي لغة القرآن الذي ينقل كلام الله. لأنه يوجد به لغة رائعة للبشر ولا يمكن لأحد أن يضاهيها.[٤]

لا يمكن أن يفصل التعليم عن حدثين، وهما التعلم والتعليم، حيث يوجد فيهما علاقة وثيقة يؤثر ويدعم بعضهما البعض. وعلى وجه عام، يمكن أن يفسر التعلم على أنه عملية في تغيير السلوك سببا للتفاعل الفردي مع البيئة. يحتوي السلوك على فهم واسع يشمل المعرفة والفهم والمهارات والمواقف وما إلى ذلك. والتعليم هو محاولة لتحفيز المتعلمين وتوجيههم وتشجيعهم حتى تحدث فيهم عملية التعلم. وبالتالي، فإن تعليم اللغة العربية هو عملية التعليم والتعلم حيث يمكن أن يدرس المتعلمون ويعرفون ويفهمون عما يعطيهم المعلم. وتعليم اللغة العربية هو عملية تعليمية تهدف إلى تشجيع وتوجيه وتطوير مهارات اللغة العربية سواء في شكل فعالي وسلبي.[٥]

التعليم هو عملية التفاعل بين المتعلمين والمعلمين في عملية التعليم والتعلم ويجب عليهم أن يكونوا نشيطين ومتحمسين. فلذلك لتحقيق عملية التعليم المثيرة لجذب اهتمام المتعلمين وتشجعهم على التعلم، فلابد المعلم بإعداد أو تصميم الوسائل الجذابة بحيث لا تصبح عملية التعلم مملة. وذلك يتوافق مع بيان مرفوعة، بأنّ استخدام الوسائل الجذابة يقدم للمتعلمين تجربة مفيدة. والوسائل قادرة على إثارة رغبات واهتمامات جديدة، وتشجيع أنشطة التعلم، وحتى يكون لها تأثير نفسي على المتعلمين.[٦]

---

[٤] Nandang Sarip Hidayat. *Probematika Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN Suska Riau .Jurnal Pemikiran Islam, ٣٧, ١, ٢٠١٢

[٥] Ibid

[٦] Nurul Hasana DKK, *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan Di SMP Negeri ٤ Bandar Aceh,* JPSI, vol. ٠٥ no. ٠١, ٢٠١٧

كان التعليم المريح تشجيعا على المتعلمين لمشاركة التعلم بنشاط، وأحدها باستخدام وسائل اللعبة، كما يقول سوسانتو أن اللعبة هي وسيلة لأداء أنشطة اللعبة.[٧] واللغة العربية من الدروس التي تهدف إلى تشجيع وتوجيه وتطوير الكفاءات والمواقف الإيجابية تجاه اللغة العربية، سواء كانت متقبلة أو منتجة. ودروس اللغة العربية في المدرسة لها أهداف: تنمية القدرة الاتصالية باللغة العربية، شفوية أو تحريرية وهي تشتمل على أربع المهارات اللغوية، مهرة الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.[٨]

ويجب أن يستخدم تعليم اللغة العربية طريقة سهلة ويمكن أن يفهمها المتعلمون. طريقة التعليم هي خطة شاملة تتعلق بعرض المواد لتحقيق الأهداف المعينة بناءً على المدخل المعين. وطريقة التعليم هي أداة لتحقيق وجود عملية التعليم والتعلم، أي كيفية يستخدمها المعلم في عملية تعليم اللغة العربية للوصول إلى الأهداف المطلوبة. كانت دقة المعلم في اختيار الطريقة تحديدا كبيرا على نجاح التعلم.

إنّ اللغة العربية إحدى من الدروس التي لها مكانة مهمة، لأنها تحتوي على بعض الأهداف من المجتمع الذين يحتاجون إلى تعليم اللغة العربية. ولا يزال يتطور تعليم اللغة العربية حتى الآن. لكن في تعليمها مشكلات مختلفة لا توجد إجابات ذات معنوية. تظهر هذه المشكلات من خلال عوامل مختلفة، سواء من حيث استعداد المعلمين والمتعلمين، ومن حيث المرافق وطرائق التعليم. وفي الواقع اليومي، غالبًا ما نجد عددًا من معلمي اللغة العربية الذين يستخدمون طرائق معينة وهي غير مناسبة لمحتوى وأهداف التعلم. ونجد أيضا أن عددًا من معلمي اللغة العربية قادرون على اختيار الطريقة الصحيحة لتعليم المواد المعينة، لكنهم غير قادرين على تطبيقها بشكل صحيح. ويؤثر ذلك على ظهور افتراضات سلبية حول مكانة اللغة العربية نفسها.[٩] وقد حصل تعليم اللغة العربية على اهتمام خبراء اللغة بإجراء الدراسات والبحوث المختلفة لمعرفة فعالية ونجاح طرائق التعليم. وشيء آخر لا يقل أهمية لجذب الانتباه هو طريقة تعليم اللغة العربية.

هدف التعليم هو استيعاب علوم اللغة ومهاراتها العربية، مثل المطالعة، المحادثة، الإنشاء، النحو والصرف حتى تحصل على المهارات اللغوية التي تتكون من أربع المهارات. وأهداف تعليم اللغة العربية العامة هي لفهم القرآن والحديث كمصادر الشريعة الإسلامية، وفهم الكتب الدينية الإسلامية والثقافية المكتوبة باللغة العربية، وقادرة على التحدث والإنشاء باللغة العربية، واستخدامها كأداة لمساعدة المهارات الأخرى. وبالإضافة إلى ذلك، فإن الأهداف من تعليم اللغة العربية هي لتعرّف أشكال مختلفة من اللغة التي تساعد المتعلمين على اكتساب المهارات اللغوية من خلال استخدام أنواع اللغة للتواصل سواء في التواصل الشفهي أو التحريري. لذلك، ففي عصر العولمة الحالي يجب أن يستخدم تعليم اللغة العربية وسائل كأداة لتسهيل إيصال المادة. والوسائل جزء لا يتجزأ من عملية التعلم والتعليم لتحقيق الأهداف

---

[٧] Ibid

[٨] Ismail Suwadi Wekke. *Antara Tradisionalisme dan Modern Pembelajaran Bahasa Arab Minoritas Muslim Papua Barat.* STAIN Sorong Papua Barat. Jurnal Tsaqofah,١١, ٢, ٢٠١٥

[٩] Mar'atus Sholikah DKK, *Puzzle Sebagai Alternative Media Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab, Bagi Anak Usia Dini,* Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III, ٢٠١٩, H. ٣٢٥

التربوية والأهداف التعليمية في المدارس. هذا ما يتعلق باستخدام الوسائل المناسبة والمتنوعة في عملية التعليم وقادرة على ترقية دافع التعلم وتقليل الموقف السلبي لدى المتعلمين. وفي عملية التعليم تحتاج إلى الوسائل، لأن عملية التعليم والتعلم هي عملية الاتصال، وتوصيل الرسائل من المعلمين إلى المتعلمين.[١٠] الوسائل هي أدوات أو مواد أو طرق أو أساليب مستخدمة في أنشطة التعليم لأغراض زيادة التفاعلات التواصلية والتربوية بين المعلمين والمتعلمين بطريقة ملائمة وفعالة. [١١]

إنّ الوسائل التعليمية واحدة من المصادر الدراسية تساعد المعلمين على زيادة معرفة المتعلمين وهي كوسائل السمعية والبصرية. تتضمن الوسائل المستخدمة أدوات مادية لنقل محتويات المادة، والتي تتكون من الكتب، ومسجلات الأشرطة، وكامير الفيديو، ومسجلات الفيديو، والأفلام، والشرائح، والرسوم، والصور البيانية، والتلفزيون وأجهزة الكمبيوتر. بحيث يمكننا أن نفسر الوسائل على أنها مصدر من مصادر التعلم التي تحتوي على المواد التعليمية في بيئة المتعلمين ويمكن أن تشجعهم على التعلم.[١٢] وتلعب الوسائل دورًا مهمًا في عملية التعليم ويجب أن تستخدم الوسائل المناسبة.

يمكن تحقيق أهداف التعليم وستنشئ عملية التعلم المريحة، إذا يفهم المعلم مستوى نمو الأطفال فهما صحيحا. من خلال هذا الفهم، أن يكون المعلم قادرًا على وضع أدوات اللعبة بشكل صحيح. إنّ أدوات اللعبة التي تناسب احتياجات الأطفال، فسوف يحفز نموهم. وتعمل أدوات اللعبة أيضًا كالدوافع التحدية للأطفال.[١٣] لذلك فإن اللعبة هي طريقة اللعبة من خلال اتباع القواعد المعينة يمكن القيام بها فرديا أو جماعيا من أجل تحقيق االأهداف المعينة.

بناءً على نتائج البحث الأول في التاريخ ٢٦ مارس ٢٠٢٠ مع السيد فيرمان أندريان شاه، الماجستير كمعلم اللغة العربية، وقال إنّ المعلم لا يزال يستخدم الكتاب الدراسي وأوراق عمل التلاميذ ووسائل الصورة والشاشات كوسائل تعليمية. يشرح المعلم المادة باستخدام الوسائل الموجودة ويعود إلى التعليم التقليدي حيث يستخدم المعلم وسائل المحاضرة في أثناء أنشطة التعليم. ففي استخدام الوسائل عديد من المشكلات، مثل المعلم يشعر بعدم وجود الإبداع في تصميم الوسائل الجديدة بنفسه. وبالإضافة إلى ذلك، فتركز الوسائل المستخدمة على التلاميذ حتى يكون لديهم حماسة قليلة في فهم المواد المقدمة. [١٤]

فلذلك، لا يجب أن يكون التعلم دائمًا شيئًا مملًا. واستنتاجه يعني تغليف المواد المدروسة في عبوة أكثر جاذبية. يدرك بعض الناس أن ألعاب الفيديو كشكل من أشكال الترفيه لها آثارها السيئة. ولكن من

---

[١٠] Ika Mulyanti, Skripsi: *Pengembangan Media Woody Puzzle Pada Materi Archaebacteria Dan Eubacteria*,(Bandar lampung: uin ril, ٢٠١٩), h. ٣

[١١] Husna, h. ٦٧

[١٢] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, (*Jakarta:Rajawali Pers, ٢٠١٣), h.١٩

[١٣] Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia* Dini (Yogyakarta:C.V Andi Offset, ٢٠١٣), h.١٩

[١٤] Firman Andria Syah, *Wawancara Dengan Guru Pendidikan bahasa Arab SD IT AL-BANNA Candimas, Lampung Selatan* (Candimas, ٢٦ Maret ٢٠٢٠)

ناحية أخرى، فإنّ ألعاب الفيديو يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية ممتعة ومريحة. تستخدم الألعاب كأداة لنقل المواد لها بعض المزايا مثل جعل التعلم أكثر مريحا. واعلم أنّ التعليم المريح قادر على إثارة دافع التلاميذ في التعلم. وبذلك يجب أن يكون التعليم مريحا بأحسن ما يمكن، أي باختيار الوسائل التي لم يسبق لهم استخدامها سابقا، كمثل وسائل لغز الكلمات.

الألغاز هي الوسائل تشجع على التلاميذ لأنها تقدم تحديات يمكن حلها جيدا.[١٥] ولعبة الألغاز هي واحدة من الألعاب التحدية والصعبة للغاية. بالرغم أن هذه لعبة الألغاز متطابقة بالنسبة للأطفال، إلا أن البالغين قد لا يتمكنون من إكمال اللعبة بسهولة. يواجه اللاعبون تحديًا في التفكير بطريقة إبداعية في كيفية ترتيب جميع أجزائها المخلوطة وإعادتها إلى وضعها الأصلي. ولعبة الألغاز هي تطبيق اللعبة لاستكشاف المهارات التفكيرية، حيث يجب على المستخدمين ترتيب الألغاز عن طريق تحريك قطعة من الصورة بوقت قصير للحصول على الدرجات الأعلى.

لغز الكلمات هو لعبة البحث عن الكلمات ونوع الكلمات المتقاطعة حيث أن تقدم فيها الحروف العشوائية عن طريق مسح الحروف المربعة والمستطيلة ويمكن العثور عليها أفقيًا أو رأسيًا أو قطريًا.[١٦] ولغز الكلمات نوع من ألعاب الألغاز التي تجمع القطعة من الصورة. ومن فوائد لغز الكلمات عند كريس هي : تدريب الدماغ، تنسيق العين واليد وممارسة الصبر والمعرفة.[١٧] أما تعريف المفردات فهو مجموعة من الكلمات التي يعرفها الناس أي جزء من أجزاء اللغة.

كان لغز الكلمات له مزايا وعيوب كثيرة، هذه المزايا منها :

أ. يمكن أن يساوي تسليم المادة

ب. أن تكون عملية التعليم أكثر جذابة

ج. أن تكون عملية التعلم أكثر تفاعلية

د. يمكن أن يقلل مقدار وقت التعليم والتعلم

هـ. يمكن أن ترقي جودة التعلم لدى المتعلم

و. أن تحدث عملية التعلم في أي وقت وفي أي مكان

ز. أن يرقي الموقف الإيجابي نحو عملية التعلم

ح. أن يغير دور المعلم إلى أحسن الإتجاه الإيجابي والإنتاجي.

وعيوب هذا لغز الكلمات هي:

أ. إنها تستغرق وقتا طويلا

---

[١٥] Sri Wahyuni H, *" Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Pada Kelas X IIS SMA Negeri ١٦ Surabaya Tahun Pelajaran ٢٠١٧/٢٠١٨"*. Jurnal Pendidikan, Vol. ٦, ٢٠١٨, hal. ٣٣٧-٣٣٨

[١٦] Ibid, hal ٣٣٨

[١٧] D, Yulianti, Dkk, ٢٠١٠, "*Penerapan Jigsaw Puzzle Competition Dalam Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP",* Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, ISSN ١٦٩٣١٢٤٦, (٢٠١٣), h. ٨٤

ب. إنها تطلب نشاط المعلم.

من خلال مواءمة الوسائل مع احتياجات التلاميذ، ستؤثرها على نتائج التعلم. ونتائج التعلم هي النتائج التي حصل عليها التلاميذ في أثناء عملية التعليم والتعلم، حيث يمكن أن يرى المعلم قدرة التلاميذ على فهم مدى جودة المواد المقدمة، ويمكن رؤيتها من الدرجات التي حصل عليهم.

وفي هذا الصدد، تهتم الباحثة بإجراء البحث عن "تطوير وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات *Word Puzzle* للمدرسة الإبتدائية ".

ج. تعيين المشكلة وتحديدها

بناءً على خلفية البحث المذكورة، فتقوم الباحثة بتعيين العديد من المشكلات التالية :

١. لا يزال يركز التعليم على المعلم.
٢. لم ينشئ التعليم جوًا تعليميًا نشطًا وفعالًا وممتعًا
٣. لم تستخدم وسائل التعليم بشكل لغز الكلمات

كان تحديد هذه المشكلة مهما لتوفير اتجاه واضح في عملية البحث. وتحدد الباحثة بحثها على:

١. تطوير وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات للمدرسة الابتدائية.
٢. مستوى الصلاحية كوسائل التعليم.
٣. لتقييم جودة الوسائل إلا يقوم بها خبراء المادة واللغة والوسائل.

د. مشكلة البحث

أما مشكلة هضا البحث فهي :

١. كيف تطوير وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات للمدرسة الابتدائية ؟
٢. كيف صلاحية وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات للمدرسة الابتدائية ؟
٣. كيف استجابة التلاميذ على وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات للمدرسة الابتدائية ؟

هـ. هدف البحث

واستنادا إلى بيان مشكلة البحث السابقة، فإن الهدف من هذا البحث هو كما يلي:

١. معرفة كيفية تطوير وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات للمدرسة الابتدائية.
٢. معرفة صلاحية وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات للمدرسة الابتدائية.
٣. معرفة استجابة التلاميذ على وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات للمدرسة الابتدائية.

و. فوائد البحث

من المتوقع أن تقدم نتائج هذا البحث فوائد عديدة كما يلي :

١. للباحثين، أن يقدم هذا البحث خبرة في التدريس باستخدام وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات للمدرسة الابتدائية.

٢. للمعلمين، أن يقدم هذا البحث مدخلات وحلول حتى يسهل المعلمون على إيصال المادة.

٣. للمدرسة، من خلال استخدام وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات، إنها قادرة على ترقية جودة تعليم اللغة العربية وهي كمدخلات لتحسين تنفيذ التعليم في المدرسة.

ز. البحوث السابقة

هناك بحوث سابقة تناقش بحثا تطويريا عن تطوير وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات كما في البيان التالي :

١. البحث الذي أجرته ديني دستي وأصحابها بعنوان تصميم لعبة الألغاز باستخدام منهجية الوسائل المتعددة في شكل أدوبي فلاش CS٦. هذه لعبة الألغاز قادرة على ترقية دافع التعلم لدى الطلبة.

٢. البحث الذي أجراه راديان النور بعنوان تطوير وسائل لعبة الألغاز في دروس اللغة الإنجليزية حول إتقان المفردات لتلاميذ الصف الثاني فيالمدرسة الإبتدائية الحكومية لتسهيل تعلم التلاميذ للغة الإنجليزية.

٣. البحث الذي أجراه محمد ريفال، وابن ساني ويجايا، وماريلينتري إنتونينجتياس، بعنوان تصميم تطبيقات الألعاب التربيوية العربية على أساس نظام الأندرويد .

أما ما يميز هذا البحث عن البحوث السابقة، فإن الوسائل المطورة هي لعبة ألغاز الكلمات بالمدرسة الابتدائية .

الباب الخامس

اختتام

أ. استنتاجات

وبناء على البيان السابق، فيمكن أن تستنتج الباحثة الاستنتاجات التالية :

١. تطوير وسائل تعليم اللغة العربية بشكل لغز الكلمات للمدرسة الابتدائية وهو بموضوع المفردات. وقد مرّ هذا المنتج باختبار التصديق من خبير الوسائل، خبير اللغة وخبير المادة، والمعلم والتلاميذ. وصلت جودة المنتج إلى المستوى المناسب.

٢. حصلت نتائج صلاحية الوسائل على النسبة ٩٦ بمعيار "جيد جدا ." ونتائج التصديق من ممارسي التعليم بالنسبة ٩٣ بمعيار "جيد جدًا.

٣. استجابة كانت التلاميذ في تجربة المجموعة الصغيرة حصلت على ٩٢ بمعيار "جيد جدا". ونتائج التجربة الكبيرة حصلت على النسبة ٩٥ بمعيار "جيد جدا".

ب. اقتراحات

فيما يلي بعض الاقتراحات من نتائج تطوير لغز الكلمات :

١. بالنسبة للتلاميذ، من المتوقع أن تجعل وسائل لغز الكلمات في تعليم المفردات ممتعًا عند التلاميذ ويمكن أن تحفز روح التعلم .

٢. بالنسبة للمعلمين، من المتوقع أن يتمكنوا من استخدام وسائل لغز الكلمات في عملية التعليم لجعلها أكثر ممتعة وكفاءة .

٣. بالنسبة للباحثين، من المتوقع أن يقوم الباحثون باستكمال وسائل لغز الكلمات حتى تصبح وسائل أكثر جذابة وابتكارية.

مراجع الرسالة ومصادرها

Agung Triharso.2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatifdari Teori Ke Praktek*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.

Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Cheri Aprilina, Hanif Al Fattah. Perencanaan Game Edukasi Cooking For Child. Yogyakarta. *Jurnal Ilmiyah DASI*, Vol. 04. 2001

Desti Ayu Novianti dan Joni Susilowibowo, "*Pengembangan Modul Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Saintifik sebagai Pendukung Implemetasi K-13 di SMKN 2 Buduran,*" Jurnal Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan 3, no. 2, 2015.

Dian Purnamawati, Chandra Ertikanto, Agus Suyatna, "*Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi"*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi 06, 2, 2017.

Hermawan,Herumurti."*Kuswardayan. Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle Rgp, Puzzle Rgp Sebagai Sarana Belajar Matematika. Surabaya"*.Jurnal Informasi, (Juti). Teknologi Ilmiah. Vol 2, 2017.

I Gusti Lanang, I Dewa Kd Tastra, dan IGN I Wy Suwatra, "*Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat"*, E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2, No. 1, 2014.

I Made Tegeh dan I Made Kirna, "*Pengembangan LKPD Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model"*. Jurnal dari Undiksha, ISSN 1829-5282.

Ika Mulyanti, Skripsi: *Pengembangan Media Woody Puzzle Pada Materi Archaebacteria Dan Eubacteria*,(Bandar Lampung: Uin Ril, 2019)

Ismail Suwadi Wekke."*Antara Tradisionalisme Dan Modern Pembelajaran Bahasa Arab Minoritas Muslim Papua Barat STAIN Sorong Papua Barat"*. Jurnal Tsaqofah. Vol. 2. 2015.

Lexy. Moeloeng. 2016. "*Metodologi Penelitian Kuantitatif*" (bandung: PT Remaja Rosdakrya.

Lilies Madyawati. "*Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak.*" Hal: 159-160

Luh Lina Hartariani, Luh Putu Eka Damayanthi, I Made Agus W, dan I made Gede S, "*Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi pada Matematika untuk Siswa Penyandang Tunagrahita*", Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 13 No. 2, 2016, ISSN 0216-3241.

M. Rohwati, "*Penggunaan Education Game Untuk Meniingkatkan Hasil Belajar Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*". Jurnal pendidikan IPA Indonesia. Vol, 1 No. 1 (2012)

Mar'atus Sholikah Dkk."*Puzzle Sebagai Alternative Media Pengajaran Kosa Kata Bahasa Arab, Bagi Anak Usia Dini*". Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III, 2019.

Masayu Siti Zahra, "*Pengembangan Profesionalisme Guru Madrasa Di Mts Negeri 1 Bandar Lampung*" (Bandar Lampung: Uin Ril., 2019)

Moh. Amin, "*Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*". Jurnal "OKARA" IAIN Madura, Vol. 1I, 2013.

Nandang sarip hidayat."*Probematika pembelajaran bahasa arab Uin Suska Riau*". Jurnal Pemikiran Islam,Vol. 1. 2012

Nur'aini Sukmawati, "*Pengembangan LKPD berbasis PBL pada Materi Perbandingan dan Skala SMP Kelas VII*" (Bandar Lampung, 2017).

Nurul Hasana Dkk. "*Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan Di Smp Negeri 4 Banda Aceh*".Jurnal JPSI, Vol. 05 No. 01. 2017.

Permadi afrian, skripsi: "*pengembangan permainan puzzle sebagai media pembelajaran algoritma pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X di SMK Negeri 1 Magelang*." jogyakarta: UNY. 2018.

Ratnasari dwi ade Chandra, " *pengaruh media puzzle terhadap kemampuan anak mengenal angka (1-10) pada anak usia 4-5 tahun di tk nusa indah desa gumuksari kecamatan kalisat kabupaten jamber tahun*

pelajaran 2018/2019" jurnal pendidikan anak usia dini, Vol. 01 No. 01, juni 2019

Rofik Jalal Rosyanafi, Widya Nusantara, Halimah. "*Pengaruh media jigsaw puzzle terhadap minat belajar huruf hijaiyah (menyusun kata bahasa arab) anak usia dini." Surabaya. IJAZ ARABI (journal of Arabic learning),*Vol 1. 2018

Rosina khomsoh, "*penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan social di sekolah dasar*," Surabaya,

Siti Mahmuda, Skripsi*: "Pengembangan Media Edukasi 3d "Finding Treasure" Sebagai Media Pembelajaran Perakitan Computer Untuk Siswa Kelas X Tkj Smk Negeri 1 Ngawen"* (Jogjakarta: Uny, 2017)

Sudjana. N. a. rivain. "*Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya."* (bandung: sinar baru. 2005).

Sugiyono. 2012. "*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D."* Bandung, Alfabeta.

Sukiman. 2012. "*Pengembangan Media Pembelajaran."* Yogyakarta: Pendagogia.