

Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Boarding School Palopo

Raodatul Jannah Kamuz ^{1*}, Naidin Syamsuddin ², Muhammad Yamin ³, Nur Ainun ⁴, Fitriani ⁵, Sarmila ⁶

1, 2, 3, 4, 5, 6 Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia

* raodatuljannahkamuz@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media puzzle dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Boarding School Palopo. Urgensi penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kosakata siswa, yang selama ini hanya diajarkan menggunakan media buku cetak. Kondisi tersebut membuat siswa kurang termotivasi, pasif, serta mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami kosakata baru. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, salah satunya melalui penggunaan media puzzle. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas VII A MTs Muhammadiyah Boarding School Palopo. Instrumen pengumpulan data terdiri atas observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan melihat peningkatan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, serta respon siswa terhadap pembelajaran. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila nilai rata-rata siswa mencapai ≥ 75 dan tingkat ketuntasan klasikal minimal 85%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media puzzle dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 64,4 pada pra-siklus, menjadi 74,8 pada siklus I, dan mencapai 86 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 48% pada pra-siklus menjadi 88% pada akhir siklus II. Selain itu, siswa menunjukkan respon positif, lebih antusias, termotivasi, dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab di tingkat madrasah tsanawiyah.

Kata Kunci: *Media Puzzle, Kosakata Bahasa Arab, Penelitian Tindakan Kelas*

Pendahuluan

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan sebuah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, serta lingkungan belajar yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, nilai, maupun keterampilan. Proses ini tidak hanya sebatas penyampaian materi dari guru kepada siswa, tetapi juga mencakup pembentukan sikap, karakter, serta keterampilan hidup yang dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi tantangan zaman. Agar interaksi tersebut berjalan secara efektif, diperlukan media yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, konkret, serta tujuan pendidikan tercapai dengan lebih efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mampu menjembatani kesenjangan antara materi yang abstrak dengan realitas yang dapat dipahami oleh peserta didik (Ikhsan,

<https://doi.org/10.30605/jsqp.8.3.2025.6827>

2022). Tanpa adanya media, pesan yang disampaikan guru sering kali tidak dapat diterima secara optimal, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, peran media tidak sekadar sebagai alat bantu mengajar, melainkan juga sebagai sarana strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menarik, serta sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang beragam (Mappasoro et al, 2022).

Konteks pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Arab, peranan media menjadi sangat krusial. Media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai instrumen yang memungkinkan terjadinya pembelajaran aktif, mandiri, maupun jarak jauh (Furoidah, 2020). Hal ini sejalan dengan perkembangan paradigma pendidikan modern yang menekankan pada pembelajaran yang student-centered, di mana peserta didik berperan aktif dalam proses konstruksi pengetahuan (Pitaloka et al, 2021). Bahasa Arab sendiri memiliki kedudukan yang sangat penting bagi umat Islam, karena ia merupakan bahasa Al-Qur'an dan hadis. Penguasaan bahasa Arab memberikan akses yang lebih mendalam terhadap khazanah ilmu agama serta memperkuat pemahaman terhadap ajaran Islam secara otentik. Umar bin Khattab pernah berpesan, "*Pelajarilah bahasa Arab karena itu adalah bagian penting dari agama kalian*", sebuah ungkapan yang menegaskan urgensi mempelajari bahasa Arab dalam rangka memperkokoh pemahaman keagamaan. Lebih dari itu, pembelajaran bahasa Arab juga dapat merangsang kemampuan berpikir kritis, meningkatkan sikap toleransi, serta memperluas wawasan antarbudaya. Sejalan dengan hadis riwayat Abu Hurairah RA yang menegaskan bahwa ilmu yang bermanfaat akan menjadi amal jariyah yang terus mengalir meski seseorang telah meninggal dunia, penguasaan kosakata bahasa Arab dapat dipandang sebagai ilmu bermanfaat yang mendukung pemahaman Al-Qur'an dan hadis, sekaligus memperkaya kompetensi intelektual peserta didik (Ika et al., 2023).

Secara linguistik, kosakata (*mufrodat*) merupakan fondasi utama dalam penguasaan keterampilan berbahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, peserta didik akan mengalami hambatan dalam mendengarkan, berbicara, membaca, maupun menulis bahasa Arab. Kosakata ibarat bahan baku yang diperlukan untuk merangkai kalimat, sehingga penguasaan kosakata yang terbatas akan berimplikasi langsung terhadap keterbatasan keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, inovasi dalam strategi pembelajaran kosakata menjadi kebutuhan yang mendesak. Berbagai penelitian sebelumnya menegaskan bahwa media pembelajaran, termasuk media permainan, dapat mempermudah penguasaan kosakata bahasa asing. Media memiliki peran penting dalam pengajaran bahasa Arab karena media dapat memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna (Arsyad, 2002). *Rabic Puzzle Book* sebagai media interaktif, yang terbukti membantu keterampilan membaca siswa MI di Semarang (Rohman, 2016). Membuktikan bahwa media puzzle mampu meningkatkan hasil belajar tematik siswa SD melalui suasana belajar yang lebih menarik, menantang, dan menyenangkan (Hasriani, 2021). Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media puzzle tidak hanya efektif sebagai sarana hiburan, tetapi juga mampu menjadi media edukatif yang meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam konteks beragam.

Meskipun demikian, berdasarkan observasi awal peneliti di MTs Muhammadiyah Boarding School Palopo, pembelajaran bahasa Arab masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan metode konvensional. Guru cenderung menggunakan strategi ceramah dan penugasan, sementara media interaktif belum banyak dimanfaatkan. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar siswa, terbatasnya variasi metode, serta kurang berkembangnya penguasaan kosakata bahasa Arab. Tidak sedikit siswa merasa jenuh dan kesulitan mengingat *mufrodat* karena proses pembelajaran kurang melibatkan aktivitas kreatif maupun strategi yang

menyenangkan. Padahal, peserta didik membutuhkan media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengaktifkan daya pikir, imajinasi, serta keterampilan sosial mereka melalui kerja sama kelompok dan permainan edukatif. Demikian, terdapat kesenjangan antara kebutuhan nyata di kelas dengan keterbatasan media yang digunakan guru dalam mengajarkan kosakata bahasa Arab. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi berupa penerapan media yang lebih kreatif dan kontekstual agar siswa dapat lebih mudah menguasai *mufrodat*. Salah satu solusi yang potensial adalah penggunaan media puzzle, yang dirancang berbasis kosakata benda-benda di kelas sehingga siswa lebih mudah mengenal, menghafal, serta menggunakan kosakata baru dalam konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media permainan puzzle dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Boarding School Palopo. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi media puzzle dalam pembelajaran bahasa Arab yang secara khusus difokuskan pada penguasaan kosakata praktis, relevan, dan aplikatif. Selain memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam memperkaya strategi pembelajaran bahasa Arab, penelitian ini juga diharapkan memperkuat landasan teoritis mengenai efektivitas media permainan sebagai sarana pembelajaran bahasa yang kreatif, interaktif, dan sesuai kebutuhan peserta didik di era modern.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena fokusnya hanya pada aspek penguasaan kosakata bahasa Arab dengan subjek terbatas pada satu kelas di MTs Muhammadiyah Boarding School Palopo, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas ke konteks pembelajaran bahasa Arab di madrasah lain atau pada keterampilan berbahasa yang lebih kompleks seperti membaca, menulis, dan berbicara. Meskipun demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media puzzle yang diintegrasikan secara kontekstual dengan kosakata benda-benda di kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Integrasi ini menghadirkan pendekatan baru dalam pengajaran bahasa Arab, karena puzzle tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai strategi edukatif yang kreatif, interaktif, dan aplikatif untuk meningkatkan motivasi sekaligus efektivitas penguasaan *mufrodat* di tingkat madrasah tsanawiyah.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas melalui penerapan media puzzle guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. PTK dipilih karena memberikan pendekatan praktis untuk menggambarkan bagaimana peningkatan kosakata bahasa Arab dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas menggabungkan prosedur penelitian dengan tindakan substantif dalam suatu proses penyelidikan yang disiplin untuk memahami apa yang terjadi sekaligus melakukan perbaikan dan perubahan (Azizah, 2021). Prosedur penelitian mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat komponen: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Asmara, 2020). Pelaksanaan dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup penyusunan rencana pembelajaran, penggunaan media puzzle dalam pengajaran, observasi terhadap proses belajar mengajar, serta refleksi untuk perbaikan. Siklus pertama berfokus pada implementasi awal, sedangkan siklus kedua menekankan pada perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan kelemahan yang ditemukan pada siklus pertama (Iskandar, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Boarding School Palopo, Sulawesi Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama kurang lebih dua bulan. Subjek

penelitian adalah seorang guru bahasa Arab dan 25 siswa kelas VII A yang diamati dalam kemampuan mereka memperoleh dan menghafal kosakata bahasa Arab. Pengumpulan data menggunakan beberapa teknik, yaitu: (1) observasi untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran (Sanatin et al., 2023); (2) wawancara dengan guru bahasa Arab dan siswa untuk memperoleh informasi pendukung; (3) tes (post-test) dalam bentuk soal pilihan ganda untuk mengukur penguasaan kosakata; dan (4) dokumentasi seperti foto dan catatan sekolah (Pitaloka et al., 2021).

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, serta butir soal tes yang telah divalidasi (Febriani et al., 2023). Siswa dikatakan tuntas belajar jika pada saat ujian mendapatkan nilai ≥ 70 berdasarkan SKM (Standar Ketuntasan Minimal) serta jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar $\geq 75\%$. Kemampuan aktivitas belajar dikatakan berhasil jika semua aspek yang diamati meliputi melakukan Visual Activities, Oral Activities, Mental Activities, Emotional Activities telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan dikatakan berhasil jika tiap aspek berada pada kategori cukup. Jika prestasi belajar dan aktivitas belajar telah memenuhi indikator keberhasilan maka siklus dapat dihentikan. Keterangan: A : Jika tingkat keberhasilan peserta didik mencapai 85–100, B : Jika tingkat keberhasilan peserta didik mencapai 70–85, C : Jika tingkat keberhasilan peserta didik mencapai 55–70, dan D : Jika tingkat keberhasilan peserta didik mencapai 0–55

Tabel 1. Kriteria penilaian

Tingkat Keberhasilan	Nilai	Keterangan
85–100	A	Sangat baik
70–85	B	Baik
55–70	C	Cukup
0–55	D	Kurang

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui analisis deskriptif terhadap catatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar. Siswa dianggap mencapai ketuntasan jika memperoleh nilai ≥ 70 (berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal sekolah) dan minimal 75% dari jumlah siswa dalam kelas mencapai ketuntasan. Peningkatan aktivitas belajar siswa dinilai dengan membandingkan hasil pada kedua siklus tindakan penelitian.

Hasil

Pra-Siklus (Kondisi Awal)

Data pra-siklus menunjukkan dengan jelas bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab siswa masih rendah. Dengan rata-rata nilai 64,4, kurang dari setengah siswa (48%) mampu mencapai ambang batas ketuntasan 70. Jika dilihat lebih detail, hampir sepertiga dari jumlah siswa (9 siswa) memperoleh nilai di bawah 60, yang dikategorikan sebagai rendah. Mayoritas siswa (10 siswa) berada pada kategori cukup (60–69), sedangkan hanya sebagian kecil (6 siswa) yang masuk kategori baik atau sangat baik. Berdasarkan hasil observasi kelas, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kembali kosakata yang telah diperkenalkan sebelumnya. Beberapa siswa ragu-ragu dalam melafalkan kosakata, sementara yang lain kesulitan dalam menerjemahkan dan menyusun kalimat. Temuan ini menekankan bahwa metode pembelajaran konvensional belum cukup mendukung siswa untuk mencapai tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab yang diharapkan.

Siklus I

Setelah penerapan media puzzle pada Siklus I, terlihat perubahan yang cukup signifikan baik pada hasil tes maupun partisipasi siswa di kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74,8, dan persentase ketuntasan naik menjadi 60%, yang menunjukkan bahwa ada 3 siswa tambahan yang berhasil mencapai KKM dibandingkan dengan pra-siklus. Distribusi nilai juga bergeser secara positif: jumlah siswa pada kategori rendah turun dari 9 menjadi hanya 3 siswa. Sementara itu, kategori sangat baik meningkat secara signifikan, dari hanya 2 siswa pada pra-siklus menjadi 8 siswa pada Siklus I. Pergeseran ini menunjukkan bahwa media puzzle berhasil mendorong sebagian siswa dari kategori rendah ke kelompok performa yang lebih tinggi. Data observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih antusias ketika terlibat dalam aktivitas puzzle. Mereka tampak aktif berdiskusi dengan teman sebaya, berusaha mengingat serta mencocokkan kosakata dengan benar. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang pasif dan kurang terlibat. Pengamat mencatat bahwa sekitar sepertiga siswa belum menghafalkan daftar kosakata yang diberikan sebelumnya, sehingga membatasi partisipasi mereka dalam permainan.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi dari Siklus I, seperti memberikan instruksi yang lebih jelas, menekankan pentingnya menghafalkan kosakata sebelum masuk kelas, serta mendorong kerja sama kelompok yang lebih kuat. Hasil pada siklus ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada performa siswa. Rata-rata nilai kelas meningkat tajam menjadi 86,0, dan persentase ketuntasan mencapai 88%, yang berarti hampir 9 dari 10 siswa berhasil melampaui KKM. Hanya tiga siswa yang masih berada di bawah standar, namun nilai mereka juga menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Distribusi nilai mencerminkan peningkatan yang sangat nyata: tidak ada siswa yang masuk kategori rendah, hanya 3 siswa yang berada pada kategori cukup, dan mayoritas (22 siswa) mencapai kategori baik dan sangat baik.

media puzzle ini menunjukkan bahwa tidak hanya meningkatkan rata-rata nilai, tetapi juga memperkecil kesenjangan performa antar siswa. Data observasi semakin menguatkan temuan ini. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam berpartisipasi, lebih percaya diri dalam melafalkan, menerjemahkan, dan menyusun kalimat menggunakan kosakata. Diskusi kelompok menjadi lebih dinamis, bahkan siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keterlibatan lebih tinggi. Pengamat mencatat bahwa hampir semua siswa telah menghafalkan kosakata sebelum kelas dimulai, yang berkontribusi secara signifikan terhadap performa mereka dalam tes.

Perbandingan Hasil pada Tiap Tahap

Perkembangan ini menggambarkan efektivitas media puzzle sebagai alat untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Tidak hanya nilai keseluruhan yang meningkat, tetapi distribusi performa siswa juga bergeser ke arah positif, dengan semakin sedikit siswa yang tertinggal dan semakin banyak yang mencapai nilai tinggi. Perbandingan hasil belajar dirangkum dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Belajar pada Tiap Tahap

Tahap	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan (%)	Distribusi (Rendah–Cukup–Baik–Sangat Baik)
Pra-Siklus	64.4	48%	9 – 10 – 4 – 2
Siklus I	74.8	60%	3 – 7 – 7 – 8
Siklus II	86.0	88%	0 – 3 – 7 – 15

Temuan ini secara jelas menunjukkan adanya peningkatan yang stabil dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa dari pra-siklus hingga Siklus II. Persentase ketuntasan meningkat dari 48% → 60% → 88%, sementara nilai rata-rata naik dari 64,4 → 74,8 → 86,0. Hal ini menegaskan efektivitas media puzzle dalam mendukung pembelajaran kosakata.

Pembahasan

Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa pada Tiap Siklus

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perkembangan yang jelas pada penguasaan kosakata siswa dari pra-siklus ke Siklus I dan Siklus II. Pada pra-siklus, hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dengan hanya 12 dari 25 siswa (48%) yang mencapai tingkat ketuntasan minimal (≥ 70), dan nilai rata-rata kelas sebesar 64,4. Temuan ini menunjukkan bahwa tanpa integrasi media pembelajaran yang menarik, siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata, khususnya dalam aspek pelafalan, penerjemahan, penyusunan kalimat, dan struktur sintaksis. Siklus I, setelah penerapan media puzzle, terjadi peningkatan yang cukup nyata baik dari segi jumlah siswa yang mencapai ketuntasan maupun nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata meningkat menjadi 74,8, dan tingkat ketuntasan naik menjadi 60% (15 dari 25 siswa). Walaupun peningkatan ini cukup menggembirakan, hasilnya juga menunjukkan bahwa masih ada sebagian siswa yang mengalami kesulitan. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya kesiapan siswa dalam menghafalkan kosakata di luar kelas, keraguan mereka untuk berpartisipasi aktif, serta terbatasnya pengalaman dengan strategi pembelajaran interaktif yang bersifat menyenangkan.

Siklus II, setelah dilakukan penyesuaian strategi pembelajaran seperti pemberian penjelasan yang lebih jelas, penekanan pada penghafalan kosakata di asrama, dan kerja kelompok yang lebih terstruktur, performa siswa meningkat secara signifikan. Nilai rata-rata naik menjadi 86, dan 22 dari 25 siswa (88%) mencapai ketuntasan. Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II (kenaikan 14,0 poin pada nilai rata-rata dan 28% pada ketuntasan) memberikan bukti kuat bahwa media puzzle tidak hanya efektif, tetapi juga berkelanjutan dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Dampak Kognitif dan Afektif Media Puzzle

Pembelajaran berbasis puzzle tidak hanya meningkatkan nilai tes siswa, tetapi juga memberikan perubahan positif pada perilaku belajar mereka. Secara kognitif, siswa menjadi lebih terampil dalam mengingat kosakata, menggunakannya dalam penyusunan kalimat sederhana, serta membedakan istilah yang mirip. Dari aspek afektif, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, motivasi belajar yang meningkat, dan kemauan yang lebih besar untuk berpartisipasi aktif di kelas. Menurut teori pembelajaran konstruktivis, siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Media puzzle menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan partisipatif, di mana siswa berdiskusi dalam kelompok, bekerja sama menyelesaikan tantangan, serta memperoleh umpan balik langsung melalui permainan. Hal ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam memfasilitasi komunikasi materi pembelajaran secara efektif (Arsya, 2002). Selain itu, sifat permainan yang menyenangkan dan kompetitif mampu mengurangi kecemasan siswa dalam mempelajari bahasa asing (Mawardi et al., 2023). Banyak siswa pada awalnya merasa takut terhadap kosakata bahasa Arab yang dianggap sulit dan asing. Namun, ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, suasana menjadi lebih santai, sehingga meningkatkan kesiapan siswa untuk berlatih.

Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya. Permainan teka-teki silang dan scrabble dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab secara signifikan (Khaira et al, 2022). Permainan puzzle dapat digunakan secara efektif sebagai alat evaluasi penguasaan kosakata (Pratiwi et al, 2024). Penelitian lain menemukan bahwa permainan puzzle meningkatkan daya ingat mufrodad (Nurjannah, 2019). Penelitian lain menunjukkan bahwa puzzle mendukung keterampilan membaca permulaan (Aftika, 2020). Penelitian ini memberikan kontribusi unik dengan menerapkan format permainan papan (puzzle ular tangga), yang mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran kosakata secara bersamaan: pelafalan, penerjemahan, penyusunan kata, dan pembentukan kalimat. Berbeda dengan teka-teki silang yang menekankan pengenalan dan ejaan, atau scrabble yang menekankan pembentukan kata, puzzle ular tangga dalam penelitian ini menuntut pemahaman sekaligus penerapan, sehingga menjadi alat yang lebih holistik dalam pemerolehan kosakata.

Kaitan dengan Teori Pemerolehan Bahasa

Temuan penelitian ini juga dapat ditafsirkan dalam kerangka teori pemerolehan bahasa. Menurut *Input Hypothesis* dari Krashen, masukan yang bermakna dan dapat dipahami sangat penting dalam pembelajaran bahasa (Hasbi et al., 2025). Media puzzle memberikan paparan kosakata secara berulang dan kontekstual, sehingga memperkuat pemahaman. Dari perspektif *Output Hypothesis* Swain, pembelajar membutuhkan kesempatan untuk menghasilkan bahasa guna meningkatkan kemahiran (Akhsan et al., 2025). Aktivitas puzzle menuntut siswa untuk melafalkan, menerjemahkan, dan menggunakan kosakata dalam konteks, yang secara langsung mendukung produksi bahasa. Selain itu, konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)* dari Vygotsky terlihat jelas dalam sifat kolaboratif permainan puzzle. Siswa bekerja dalam kelompok, di mana siswa yang lebih kuat membantu siswa yang lebih lemah, sehingga memberikan scaffolding dalam pembelajaran mereka. Proses belajar kooperatif ini memungkinkan semua siswa berkembang melampaui apa yang dapat mereka capai secara individu (Mulyaningsih et al, 2025).

Implikasi Praktis bagi Guru

Implikasi penelitian ini bagi pengajaran bahasa Arab sangat signifikan. Pertama, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media puzzle dalam kelas dapat mengubah pembelajaran kosakata dari proses hafalan yang monoton menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Guru didorong untuk merancang dan menyesuaikan puzzle sesuai dengan tema kosakata yang diajarkan. Kedua, penggunaan puzzle mendorong pembelajaran antar teman sebaya, memungkinkan siswa saling mendukung melalui pemecahan masalah secara kolaboratif. Ketiga, media puzzle dapat berfungsi ganda sebagai alat pembelajaran sekaligus instrumen evaluasi, yang memberikan bukti langsung terhadap pemahaman siswa. Namun demikian, guru juga perlu mempertimbangkan beberapa tantangan. Persiapan materi puzzle membutuhkan waktu dan kreativitas, serta manajemen kelas yang baik agar permainan tidak menjadi terlalu kompetitif atau mengganggu. Meski begitu, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar dibandingkan tantangannya, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan signifikan penguasaan kosakata siswa dalam penelitian ini.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi

Beberapa faktor mendukung keberhasilan implementasi media puzzle. Lingkungan sekolah yang menekankan kedisiplinan dan pembelajaran terstruktur memungkinkan siswa mengikuti kegiatan dengan serius. Sistem asrama juga memungkinkan tindak lanjut berupa penghafalan

kosakata di luar jam kelas, yang melengkapi aktivitas di kelas. Rasa ingin tahu dan antusiasme awal siswa terhadap metode baru juga meningkatkan partisipasi. Di sisi lain, terdapat pula hambatan yang dihadapi. Beberapa siswa kurang percaya diri dalam melafalkan kosakata bahasa Arab, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri dengan pendekatan pembelajaran berbasis kelompok. Pada Siklus I, keterbatasan ini mengakibatkan sebagian siswa belum mencapai ketuntasan. Namun, setelah dilakukan refleksi dan penyesuaian pada Siklus II, tantangan tersebut dapat diatasi dengan baik.

Keterbatasan dan Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Meskipun penelitian ini telah memberikan bukti efektivitas media puzzle, terdapat beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan 25 siswa, sehingga membatasi generalisasi temuan. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada penguasaan kosakata, tanpa menilai retensi jangka panjang atau keterampilan bahasa lainnya seperti menyimak, berbicara, dan menulis. Penelitian selanjutnya dapat diperluas dengan menerapkan media puzzle pada sekolah yang berbeda, jumlah sampel yang lebih besar, serta aspek kemampuan bahasa Arab yang lebih beragam. Akan lebih bermanfaat pula jika diteliti dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis puzzle, misalnya apakah siswa tetap mengingat kosakata setelah beberapa bulan, atau apakah kefasihan berbicara dan menulis mereka meningkat sebagai hasilnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Boarding School Palopo, dapat disimpulkan bahwa penerapan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII. Melalui dua siklus pembelajaran, siswa menunjukkan perkembangan signifikan baik dari segi penguasaan materi maupun motivasi belajar. Pada siklus I, media puzzle diperkenalkan dalam bentuk permainan ular tangga berisi kosakata bahasa Arab yang membantu siswa mengingat kosakata secara lebih menyenangkan. Pada siklus II, strategi diperbaiki dengan pendekatan interaktif dan latihan berulang, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi serta hasil belajarnya meningkat secara nyata. Secara kuantitatif, nilai rata-rata siswa meningkat dari 64,4 pada pra-siklus menjadi 74,8 pada siklus I, dan mencapai 86 pada siklus II. Tingkat ketuntasan belajar juga menunjukkan peningkatan dari 48% pada pra-siklus, menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 88% pada akhir siklus II. Temuan ini menegaskan bahwa media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu menghafal kosakata, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah media puzzle dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab yang kreatif dan inovatif, sehingga guru disarankan untuk memanfaatkannya dalam mengatasi kejenuhan belajar dengan metode konvensional. Namun, keterbatasan dalam penelitian ini adalah kurangnya sampel populasi dan media puzzle Arab yang digunakan. Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya adalah memperluas penerapan media puzzle pada mata pelajaran lain atau menguji efektivitasnya terhadap keterampilan berbahasa Arab yang lebih luas, seperti membaca, menulis, dan berbicara, dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian dapat digeneralisasi secara lebih luas.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Aftika, S. N. (2020). Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswapada Pembelajaran Tematik Kelas I Sdn Ragunan 012 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Akhsan, A., Ahmadi, M., & Taufiqurrahman, M. (2025). Interaksi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Maharah Kitabah Bahasa Arab. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 55-67. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v6i1.55-67>
- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmara, B. (2020). Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menggunting di Kelompok A TK Khadijah Surabaya. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 11–23. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v6i1.3624>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153.
- Furoidah, A. (2020). Media pembelajaran dan peran pentingnya dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63-77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Hasbi, A. F., Kasmilah, N., Farkhan, M., & Ummah, V. N. (2025). Rekontekstualisasi Peran Tata Bahasa dalam Akuisisi Bahasa Kedua: Telaah Kritis Teori Monitor Krashen. *MUHIBBUL ArabiyahH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 143-158. <https://doi.org/10.35719/pba.v5i1.179>
- Hasriani, H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Ika, I., Wasmin, A., Oktori, S., & Nurhalimah, S. (2023). Kewajiban Menuntut Ilmu Mengembangkan Dan Mengamalkannya. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(3), 110-117. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v1i3.319>
- Ikhsan, K. N. (2022). Sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Iskandar, D. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa pada materi report text melalui pembelajaran berdiferensiasi di kelas IX. A SMP Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 123-140. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.48>
- Khaira, M. (2021). Perbandingan Penggunaan Media Crossword Puzzle dan Scrabble Game Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 1(1), 63-77.
- Mappasoro, M. I. A., & Ulinnuha, Z. (2022). Meningkatkan Kemampuan Anak Membedakan Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Flashcard. *Jurnal Dieksis Id*, 2(2), 91-102. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.2.2022.216>

- Mawardi, M., Muhaemin, M., & Pratiwi, W. (2023). Upaya Guru Mengatasi Kecemasan Siswa MTsN Luwu dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 115-124.
- Mulyaningsih, S., Baihaqi, A. R., Rifa'ah, R. A., Susanto, H., & Muchlis, M. (2025). Learning Tournament: Inovasi Pembelajaran Kooperatif dalam Konteks Pendidikan Abad 21. *At-Tasyrih: jurnal pendidikan dan hukum Islam*, 11(1), 316-327. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v11i1.306>
- Nurjannah, P. (2019). Efektivitas permainan puzzle kosakata terhadap kemampuan menghafal mufradāt bahasa Arab di kelas III SDIT Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta (Tesis doktor, UIN Sunan Kalijaga).
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran guru dalam menanamkan nilai toleransi pada anak usia dini di Indonesia. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 5(2), 1696-1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Pratiwi, D., Raharjo, B. T., Aulia, M., & Surya, R. P. I. (2025). Pemanfaatan AI-Based Puzzle Maker untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 315-322. <https://doi.org/10.30822/berbakti.v2i3.3930>
- Rohman, I. (2016). Arabic puzzle book: Pengembangan media interaktif untuk keterampilan membaca bagi siswa kelas IV MI di Kota Semarang. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 5(1), 28–32. <https://doi.org/10.15294/la.v5i1>
- Sanatin, S., Asfi, M., Amroni, A., & Nas, C. (2023). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Stok Obat Dengan Metode Safety Stok Dan ROP Di Apotek Pasuketan Cirebon. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 1(2), 75-80. <https://doi.org/10.51920/jurminsi.v1i2.145>