



Media Puzzle as an Interactive Strategy to Enhance Arabic Vocabulary Mastery among Students: A Study in Class IV of MIN 1 Probolinggo.

Nur Asiah Jamilah^{1*}, Mualim Wijaya²

^{1 2}Universitas Nurul Jadid, Indonesia

* Penulis Korespondensi: asiahjamilah866@gmail.com

ABSTRACT

The research is motivated by the students' low interest and limited vocabulary acquisition in Arabic, which are attributed to unengaging teaching methods and the minimal use of instructional media. This study aims to examine the effectiveness of using puzzle-based media in improving Arabic vocabulary mastery among fourth-grade students at MIN 1 Probolinggo. A qualitative descriptive approach was employed, with data collected through observations, interviews, and documentation. The findings indicate that the implementation of puzzle media in Arabic instruction significantly enhances students' vocabulary acquisition. The students demonstrated increased enthusiasm, active participation, and improved retention of new vocabulary due to the enjoyable and interactive nature of the learning process. Furthermore, the classroom environment became more conducive and collaborative, fostering student engagement in questioning and discussion. Thus, puzzle media is proven to be an effective alternative instructional tool for enhancing Arabic vocabulary mastery at the elementary school level.

Keywords: puzzle media, vocabulary acquisition, Arabic language, elementary education

ABSTRACT

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab pada siswa kelas IV MIN 1 Probolinggo. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan mudah memahami serta mengingat kosa kata baru karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih kondusif dan kolaboratif, sehingga mendorong siswa untuk bertanya dan berdiskusi. Dengan demikian, media puzzle terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: media puzzle, penguasaan kosakata, bahasa arab.

وتمثل خلفية هذا البحث في ضعف اهتمام الطلاب وإتقانهم المفردات اللغة العربية، وذلك بسبب الأساليب التعليمية غير الجذابة وقلة استخدام الوسائل التعليمية المناسبة. يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية استخدام وسيلة التعليم "الأحجية (Puzzle)" في إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف الرابع بمدرسة الابتدائية الحكومية بروبولينجو. وقد استخدم هذا البحث المنهج الوصفي النوعي، من خلال تقنيات جمع البيانات المتمثلة في الملاحظة، والمقابلة، والوثائق. ودلت نتائج البحث على أن استخدام وسيلة الأحجية في تعليم اللغة العربية يسهم بشكل ملحوظ في تحسين إتقان الطلاب للمفردات. فقد أصبح الطلاب أكثر حماسًا ونشاطًا، وأسهل فهمًا وتذكرًا للمفردات الجديدة بفضل الطابع الممتع والتفاعلي للعملية التعليمية. علاوة على ذلك، أصبحت أجواء الفصل أكثر إيجابية وتعاونية، مما شجع الطلاب على طرح الأسئلة والمناقشة. وبناءً على ذلك، تُعد وسيلة الأحجية وسيلة تعليمية بديلة فعالة لتعزيز إتقان المفردات العربية في المرحلة الابتدائية.

الكلمات المفتاحية: وسيلة الأحجية، إتقان المفردات، اللغة العربية.

Received:
28 Mei 2025

Revised:
28 Mei 2025

Accepted:
20 Juni 2025

Published:
25 Juni 2025

Citation (APA Style): Jamilah & Wijaya. (2025). Media Puzzle as an Interactive Strategy to Enhance Arabic Vocabulary Mastery among Students: A Study in Class IV of MIN 1 Probolinggo. *El Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 14(1)

PENDAHULUAN

Bahasa Arab mempunyai kelebihan dari seluruh bahasa yang ada di dunia karena bahasa arab ini merupakan bahasa Al-Qur'an dan bahasa arab ini juga merupakan bahasa umat islam ketika berkomunikasi dengan Allah SWT yaitu ketika beribadah (Shalat). Bahasa Arab adalah satu diantara yang paling sering dan banyak digunakan oleh orang-orang di belahan dunia, karena bahasa arab sudah banyak yang menggunakannya, sekarang bahasa arab sudah menjadi bahasa yang telah diakui oleh dunia dan telah menjadi bahasa Internasional (Sakdiyah & Sihombing, 2023).

Pembelajaran bahasa Arab dapat didefinisikan sebagai serangkaian aktivitas atau proses untuk membantu mempermudah seseorang dalam belajar Bahasa Arab yang sudah direncanakan sebelumnya, sehingga terjadi belajar secara optimal untuk mencapai tujuan belajar tersebut. Adapun tujuan pembelajaran bahasa Arab yaitu menumbuhkan kemampuan bahasa Arab. Dengan pembelajaran bahasa secara terus menerus dapat diperoleh keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Hidayat et al., 2024).

Mempelajari kosa kata merupakan kategori paling penting dari semua kategori bahasa asing untuk dikuasai oleh siswa (Khoirun Nisa et al., 2020). Dalam belajar bahasa arab, siswa harus menguasai kosa kata bahasa arab. Kosa kata atau dalam bahasa arab disebut mufrodad, dalam bahasa inggrisnya vocabulary adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau etnis lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu (Novalyo, 2024).

Penguasaan kosa kata meliputi kemampuan seperti mengucapkan dan menuliskan kata dengan benar, memahami makna kata, dan kemampuan menggunakan kosakata tersebut dengan tepat (Khoirun Nisa et al., 2020).

Namun, pada pelaksanaannya pembelajaran bahasa Arab mengalami beberapa kesulitan baik yang dihadapi oleh pendidik maupun peserta didik (Hidayat et al., 2024). Seperti halnya Pembelajaran bahasa arab di kelas IV MIN 1 Probolinggo, masih menghadapi beberapa kendala. Salah satunya adalah kurangnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa arab, terutama dalam memahami kosa kata dan masih sedikit kosa kata yang dimiliki siswa, karena bahasa arab merupakan bahasa kedua yang hanya dipelajari siswa ketika berada di sekolah (Arrochmah & Taufik, 2024). Maka dari itu untuk mempermudah siswa belajar kosa kata bahasa arab agar lebih aktif dan

menyenangkan sehingga siswa dapat menguasainya, peneliti menggunakan media dalam proses pembelajaran Bahasa Arab (Novalyo, 2024).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk pendidik dalam mendesain proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam menyerap informasi yang diberikan oleh pendidik (Saputra & Fidri, 2022).

Media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu media Puzzle, Puzzle disini merupakan sebuah permainan yang mana cara mainnya itu siswa menyusun kosa kata yang telah diacak agar tersusun sesuai dengan gambar yang ada di papan Puzzle tersebut. Menurut (Akbar et al., 2022) Penggunaan media puzzle membantu anak dalam membangun keterampilan dalam memecahkan masalah karena menggunakan media tersebut siswa dapat mandiri dalam mengerjakan tantangan yang diberikan. Manfaat menggunakan media puzzle yaitu anak dapat mengasah otaknya dengan mencari, menemukan, menyusun, mencocokkan gambar, melatih kesabaran dan telah memecahkan masalah sederhana yaitu menyelesaikan susunan puzzle secara mandiri dan selesai dengan benar.

Pada penelitian terdahulu terdapat penelitian serupa dalam pembelajaran Bahasa Arab, seperti di MIN 2 Purwakarta, persentase minat belajar siswa sebelum menggunakan media puzzle sekitar 59,93% yang dianggap sedang atau cukup minat. Adapun setelah menggunakan media puzzle, anak mengalami peningkatan mencapai 80,38% (Anak, 2014). Penelitian oleh Munir (2023) juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra, terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle. Adanya pengaruh tersebut menunjukkan bahwa semakin sering anak diberikan penggunaan media puzzle maka akan semakin meningkat pula perkembangan kognitif anak terutama dalam pemecahan masalah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mengefektifkan kegiatan pembelajaran bahasa arab. Terutama pada anak-anak tingkat MI, karena dalam mengajar anak-anak se usia mereka harus kaya akan metode dan anak-anak juga senang belajar sambil bermain.

Selain mengasikkan media Puzzle juga berguna untuk mengingat kosakata yang populer (Sakdiah & Sihombing, 2023) dan juga membangkitkan kembali semangat belajar siswa yang mulai bosan dan media puzzle ini mudah didapatkan dan disiapkan. Melihat karakteristik media Puzzle yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan antara gambar dengan kata, maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan oleh guru sebagai sarana untuk siswa latihan dikelas agar tidak monoton yang hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memilih media puzzle sebagai solusi untuk meningkatkan penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa arab di kelas IV MIN 1 Probolinggo. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektifitas penggunaan media puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa arab di kelas IV MIN 1 Probolinggo.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami (Murdiyanto, 2020). Pendekatan kualitatif dipilih peneliti karena sangat cocok untuk mengembangkan teori, khususnya teori yang dibangun berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap yaitu : reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang dikumpulkan peneliti dalam penelitian ini berasal dari observasi langsung yang dilakukan selama pelaksanaan kegiatan PLP 2. Selain itu, instrumen lain yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara terhadap guru bahasa arab dan siswa kelas IV MIN 1 Probolinggo. Kemudian data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi akan direduksi data yang relevan, kemudian disajikan, dan setelah proses penyajian, akan diambil kesimpulan berdasarkan data yang disajikan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2024-2025.

Melalui model penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan media puzzle untuk penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa arab di kelas IV MIN 1 Probolinggo.

TEMUAN DAN DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat memberikan pengaruh terhadap penguasaan bahasa arab siswa. Hal ini dibuktikan dengan penguasaan bahasa arab siswa di kelas IV MIN 1 Probolinggo yang meningkat setelah penggunaan media puzzle saat pembelajaran berlangsung. Yang awalnya siswa sulit mengingat kosakata bahasa arab, setelah menggunakan media puzzle ini siswa mulai mudah menguasai kosakata bahasa arab, karena selain suasana kelas yang menyenangkan, juga karena ada gambar berwarna nan lucu yang ditampilkan secara bergantian pada papan puzzle sehingga membuat siswa semakin penasaran dan tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang materi, sehingga mereka terdorong untuk aktif mengajukan pertanyaan kepada guru dan berdiskusi juga bekerja sama dengan temannya.

kelebihan pada media puzzle ini antara lain : mudah didapat dan dibuat, melatih kerja sama dan berpikrit cepat tepat siswa, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, meningkatkan solidaritas antar siswa, dan dapat menjadi solusi bagi sekolah yang tidak memperbolehkan siswanya menggunakan handphone di kelas.

Dengan demikian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle yang dilakukan dengan belajar sambil bermain dapat menjadikan pembelajaran aktif dan meningkatkan minat siswa, sehingga penguasaan kosakata bahasa arab siswa pun meningkat. Karena Media puzzle dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

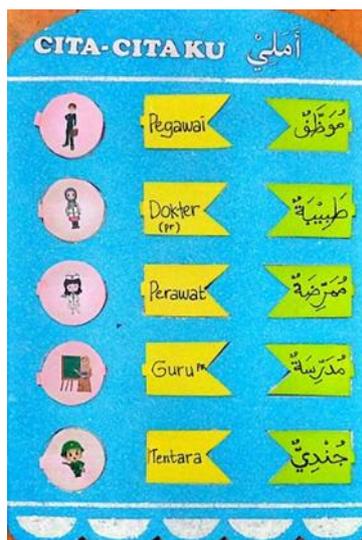
Temuan

Dalam penggunaan media puzzle ini, terdapat dua tahap, yaitu tahap persiapan atau perencanaan, dan tahap pelaksanaan.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru mempersiapkan beberapa hal yang harus dipenuhi sebelum penggunaan media puzzle kepada siswa, diantaranya adalah :

- a. **Menetapkan Tujuan Pembelajaran.** Sebelum menggunakan media puzzle, guru perlu memahami terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Tujuan pembelajaran yang ditargetkan melalui penggunaan media puzzle ini adalah siswa mampu menguasai kosakata, baik dalam hal pelafalannya, penghafalannya, baik penulisannya (imla).
 - b. **Membuat Rancangan Pembelajaran.** Setiap kali melaksanakan pembelajaran, seorang guru perlu menyusun perencanaan terlebih dahulu. Dalam perencanaan tersebut, guru menetapkan langkah-langkah kegiatan beserta waktunya, tujuan yang ingin dicapai, serta metode penilaian yang akan digunakan. Dalam penggunaan media puzzle ini guru memilih bab tentang *أملِي* yang artinya cita-citaku.
 - c. **Menentukan Prosedur Permainan.** Setelah membuat rancangan penerapan media dalam pembelajaran, guru harus membuat prosedur permainan, yang mencakup alat dan bahan yang dibutuhkan, tata cara permainan, dan penilaian. Alat yang dibutuhkan dalam pembuatan media puzzle ini adalah laptop, printer, dan gunting. Bahan yang dibutuhkan untuk membuat media ini adalah papan sterofoam, kertas, spidol, dan cutter. Tata cara permainannya adalah guru membentuk siswa menjadi tiga kelompok, yang masing-masing kelompok diberi papan puzzle serta potongan gambar, kosakata serta maknanya. Tidak ada peraturan khusus dalam permainan ini hanya saja kelompok yang selesai lebih dulu dengan susunan puzzle yang tepat itulah pemenangnya.
 - d. **Pembuatan Media Puzzle.** Pertama, cetak gambar beberapa cita-cita. Kedua, bentuklah papan sterofoam sekreatif mungkin agar menarik perhatian siswa. Ketiga, buatlah bentuk puzzle sesuai dengan selera, misalnya persegi, lingkaran, dan lain-lain. Keempat, lalu tempelkan gambar yang sudah dicetak tadi sesuai dengan bentuk puzzle tersebut. Dan dalam bentuk puzzle yang lain tempel kertas kosong untuk menulis kosakata serta maknanya. Dan media puzzle siap digunakan.
2. Tahap Pelaksanaan
- Dalam penggunaan media puzzle ini, guru mengikuti prosedur yang telah disiapkan pada tahap perencanaan sebelumnya. Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah dibuat, kemudian memulai permainan.



Gambar 1. contoh media puzzle

Tabel 1. Perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle

Aspek	Sebelum Penggunaan Puzzle	Sesudah Penggunaan Puzzle	Sumber Data	Keterangan
Minat belajar siswa	Rendah; siswa cenderung pasif dan cepat bosan	Meningkat; siswa antusias dan aktif	Observasi, wawancara siswa	Puzzle dianggap menyenangkan dan memicu semangat belajar
Partisipasi siswa	Terbatas; hanya siswa tertentu yang aktif	Merata; sebagian besar siswa ikut terlibat	Observasi guru	Diskusi kelompok saat menyusun puzzle dapat meningkatkan interaksi siswa
Penguasaan kosakata	Siswa sulit mengingat kosakata	Siswa mudah mengingat dan menguasai kosakata	Observasi kelas	Terjadi peningkatan penguasaan kosakata setelah penggunaan media puzzle
Pemahaman makna kosakata	Banyak siswa yang tidak hafal makna kosakata	Siswa mampu menghubungkan makna dan konteks	Wawancara siswa, refleksi guru	Puzzle memaksa siswa berpikir aktif mencari makna gambar

Kreativitas belajar	Terbatas pada metode ceramah dan hafalan	Meningkat melalui permainan edukatif	Observasi kelas	Siswa merangkai puzzle, mengaitkan gambar dengan kata
Sikap terhadap pelajaran Bahasa Arab	Beberapa siswa menganggap sulit dan membosankan	Siswa menganggap belajar Bahasa Arab jadi menyenangkan	Wawancara siswa dan guru	Persepsi berubah setelah penggunaan media yang menarik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat memberikan pengaruh terhadap penguasaan bahasa arab siswa. Hal ini dibuktikan dengan penguasaan bahasa arab siswa di kelas IV MIN 1 Probolinggo yang meningkat setelah penggunaan media puzzle saat pembelajaran berlangsung. Yang awalnya siswa sulit mengingat kosakata bahasa arab, setelah menggunakan media puzzle ini siswa mulai mudah menguasai kosakata bahasa arab, karena selain suasana kelas yang menyenangkan, juga karena ada gambar berwarna nan lucu yang ditampilkan secara bergantian pada papan puzzle sehingga membuat siswa semakin penasaran dan tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang materi, sehingga mereka terdorong untuk aktif mengajukan pertanyaan kepada guru dan berdiskusi juga bekerja sama dengan temannya.

Hasil penelitian ini juga menguatkan teori mengenai peran media serta manfaat penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran. Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan motivasi siswa dalam memahami konsep yang diajarkan, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta menumbuhkan antusiasme yang tinggi dari siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media puzzle terhadap penguasaan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab di kelas IV MIN 1 Probolinggo. Dan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan siswa terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa arab sebelum menggunakan media puzzle dan sesudah menggunakan media puzzle.

Diskusi

Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jama' dari kata medium yang secara *harfiah* berarti tengah, pengantar atau perantara. Sedangkan dalam bahasa arab media juga bisa disebut dengan *wasa'il* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Wijaya et al., 2023).

Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam proses belajar mengajar karena mampu meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar secara mandiri. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran pun harus beradaptasi dengan perkembangan tersebut dengan memanfaatkan teknologi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Fransiska, 2021).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas dan memperbaiki pemahaman terhadap kata, kalimat, konsep, serta memberikan bimbingan kepada peserta didik agar mereka dapat mengembangkan keterampilan, kebiasaan belajar, dan nilai-nilai yang diperlukan (Hidayat et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing, media pembelajaran memiliki peranan penting, terutama karena berbagai kesulitan yang sering dihadapi oleh para guru bahasa Arab, khususnya di madrasah (Saputra & Fidri, 2022).

Siswa menghadapi kendala dalam mempelajari bahasa Arab karena mereka belum sepenuhnya memahami pentingnya pembelajaran serta materi-materi yang diajarkan oleh guru di kelas. Sebagian besar siswa juga masih mengalami kesulitan belajar yang disebabkan oleh metode belajar yang kurang efektif dan tidak berkesinambungan. Selain itu, dalam proses penerimaan materi, tidak semua siswa mampu memahami pelajaran secara menyeluruh; terdapat siswa yang dapat dengan cepat menangkap materi, namun ada pula yang masih mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami apa yang diajarkan oleh guru di ruang kelas (Umam & Wijaya, 2025).

Kesulitan belajar yang dihadapi siswa kelas IV MIN 1 Probolinggo pada pembelajaran Bahasa Arab ialah kurangnya motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa arab, kurangnya kemampuan siswa dalam baca tulis Al-Qur'an, dan cara belajar siswa yang kurang efektif menjadikan siswa mengalami kesulitan dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi sifat siswa, yang awalnya siswa merasa jenuh terhadap pembelajaran menjadi semangat dengan adanya media daam pembelajaran, interaksi antara siswa dan guru juga lebih aktif serta siswa juga dapat belajar secara mandiri dengan minat dan kemampuannya (Syamsuddin & Bakri, 2025).

Beberapa manfaat utama penggunaan media pembelajaran menurut (Wijaya & Khoiri, 2024) antara lain:

1. **Menstandarkan Penyampaian Materi.** Media pembelajaran membantu menghindari perbedaan pemahaman antar pengajar serta meminimalkan kesenjangan informasi.
2. **Membuat Proses Belajar Lebih Menarik.** Penggunaan media seperti gambar, audio, dan video dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif.
3. **Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran.** Media pembelajaran memudahkan terjadinya interaksi dua arah, yang biasanya sulit dicapai melalui metode ceramah konvensional.
4. **Menghemat Waktu dan Energi.** Dengan memanfaatkan media, pencapaian tujuan pembelajaran dapat berlangsung lebih cepat dan efisien.

Maka dari itu, peneliti menggunakan salah satu alternatif media yang sangat efektif dan efisien untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mengajarkan kosakata baru adalah penggunaan media visual seperti puzzle.

Media Puzzle

Menurut Patmonodewa, istilah puzzle berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki. Permainan puzzle sendiri dikenal sebagai permainan yang mengharuskan pemain untuk mencocokkan satu bagian dengan bagian lainnya secara tepat, atau sering disebut juga permainan bongkar pasang. Sementara itu, Rokhmat mendefinisikan puzzle sebagai permainan yang melibatkan aktivitas mencocokkan atau menyatukan gambar maupun potongan-potongan kertas hingga membentuk suatu pola tertentu (Taqiyah, 2023).

Permainan puzzle menurut Akbar et al. (2022) adalah permainan menyusun gambar agar tepat, dengan memperhatikan bentuk, warna, dan ukuran potongan gambar. Dalam permainan ini, pemain menggunakan insting atau kecerdasan untuk membongkar dan menyusun kembali potongan-potongan gambar supaya cocok sesuai bentuk, pola, atau warnanya.

Riska Dwi Permata (2020) menyatakan beberapa manfaat puzzle yaitu antara lain :

- a. Mengembangkan kemampuan berpikir siswa, karena mereka belajar memecahkan masalah saat menyusun gambar dan mengenal bagian-bagian puzzle.
- b. Melatih gerakan jari siswa agar lebih terampil, karena mereka harus memasang potongan puzzle dengan hati-hati.
- c. Mengajarkan siswa untuk sabar dalam menyelesaikan gambar.
- d. Jika dimainkan secara kelompok, siswa bisa belajar berinteraksi, saling menghargai, dan saling membantu.
- e. Menambah pengetahuan anak tentang gambar-gambar yang ada di dalam puzzle.

Adapun kelebihan pada media puzzle ini antara lain : mudah didapat dan dibuat, melatih kerja sama dan berpikir cepat tepat siswa, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, meningkatkan solidaritas antar siswa, dan dapat menjadi solusi bagi sekolah yang tidak memperbolehkan siswanya menggunakan handphone di kelas.

Dengan demikian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle yang dilakukan dengan belajar sambil bermain dapat menjadikan pembelajaran aktif dan meningkatkan minat siswa, sehingga penguasaan kosakata bahasa arab siswa pun meningkat. Karena Media puzzle dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab pada siswa kelas IV MIN 1 Probolinggo. Penerapan media puzzle membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosa kata baru. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih kondusif dan siswa terdorong untuk aktif bertanya, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman. Penggunaan media puzzle juga membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, dan mampu

mengatasi rasa bosan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada segenap sivitas akademika MIN 1 Probolinggo yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dalam mensukseskan penelitian ini. Dan semoga penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1042>
- Anak, J. P. (2014). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*.
- Arrochmah, S., & Taufik. (2024). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab sebagai Bahasa Kedua. *Siyaqiy: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 1(2), 80–87. <https://doi.org/10.61341/siyaqy/v1i2.009>
- Dwi Permata, R. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Fransiska, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Jurnal Pusdikra*, 1(November), 38–43.
- Hidayat, W., Ihsan, M., Ropiatus, E., & Maulana, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIS Tigaherang-Ciamis. 2(2), 149–159.
- Khoirun Nisa, I., Novita, R., & Walfajri. (2020). Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Munir, D. R. (2023). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. 1(2), 59–65.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode penelitian kualitatif*.
- Novalyo, S. A. (2024). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Media Crossword Pada Tema Sekolahku Di Kelas VII MTs Al-Qur'aniyah Bengkulu Selatan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 9818–9828.
- Sakdiah, N., & Sihombing, F. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Sathar*, 1(1), 34–41. <https://doi.org/10.59548/js.v1i1.41>
- Saputra, D., & Fidri, M. (2022). *PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA*. 2(1), 127–137.
- Syamsuddin, N., & Bakri, M. (2025). *Efektivitas Pembelajaran Mufradat dengan Menggunakan Media Puzzle Book pada Siswa Kelas VII MTs Darul Istiqamah Babang Luwu*. 3.
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i1.6952>
- Umam, R. A., & Wijaya, M. (2025). *Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar*

- Bahasa Arab Kelas VIII di MTs Mambaul Ulum. 11(1), 52–60.*
- Wijaya, M., & Khoiri, U. N. (2024). *Effectiveness of Image Media , Songs , and Educational Games in Arabic Language Learning for Elementary School Students*
Efektivitas Media Gambar , Lagu , dan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Sekolah Dasar. 15(2), 116–126.
- Wijaya, M., Sabila, R., & Rismawati, Y. (2023). *Pembelajaran Bahasa Arab berbantuan Media Instagram Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah. 9(2), 817–825. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5080>*