

Maulida Azzahra¹, Suparmanto² Nanda Najwa Habibila³, Nita Ernianti⁴

Tatia Syarifatunnaja⁵, Intan Nurul Hayati Aulia⁶

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM

azza36001@gmail.com¹, suparmanto@uinmataram.ac.id², nhabibila@gmail.com³,

nitaernianti6@gmail.com⁴, tatiasyarifatunnajatatia@gmail.com⁵, nhaintan11@gmail.com⁶

Abstract

This study employs the Classroom Action Research (CAR) method, comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Puzzle media were used as an evaluation tool to assist students in understanding and retaining Arabic vocabulary through group activities. The results indicate that the use of puzzle media can enhance student engagement, motivation, and comprehension regarding Arabic vocabulary learning. Based on the evaluation results, 70% of the students (23 out of 33) achieved learning mastery, while 30% (10 students) did not. Students appeared more interested in participating in evaluation activities, more active in discussions, better able to collaborate on assembling puzzles, and more confident in providing answers. Furthermore, the use of puzzle-based media made the evaluation process interactive rather than monotonous, thereby boosting student learning motivation. Puzzle media proved effective as a tool for evaluating Arabic vocabulary learning.

Keywords: vocabulary, Arabic language, learning evaluation, puzzle media.

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Media puzzle digunakan sebagai alat evaluasi untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat mufrodat bahasa Arab melalui kegiatan kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran mufrodat bahasa Arab. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 70% peserta didik atau 23 dari 33 siswa mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 30% atau 10 siswa belum mencapai ketuntasan. Peserta didik terlihat lebih tertarik mengikuti kegiatan evaluasi, lebih aktif dalam diskusi, lebih mampu bekerja sama dalam menyusun puzzle, serta lebih percaya diri dalam memberikan jawaban. Selain itu, penggunaan media puzzle menjadikan proses evaluasi lebih interaktif dan tidak monoton sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media puzzle terbukti efektif sebagai alat evaluasi pembelajaran mufrodat bahasa Arab.

Kata Kunci: mufrodat, bahasa Arab, evaluasi pembelajaran, media teka-teki.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses belajar secara berulang-ulang yang menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan lebih bersifat tetap namun didalam proses pembelajaran terdapat dua kegiatan yang utama, pertama belajar yang harus dilakukan oleh peserta didik dan kedua belajar yang harus diajarkan oleh guru.(Ahmad Faris Arrayyan, Suparmanto, dkk 2024). 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.(Kamuz et al., 2025). nPada pelaksanaannya pembelajaran bahasa Arab mengalami beberapa kesulitan baik yang dihadapi oleh pendidik maupun peserta didik. Rendahnya minat belajar dan motivasi peserta didik pada pembelajaran Bahasa Arab berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar peserta didik.(Hidayat et al., 2024). Penyebab minat belajar dan motivasi peserta didik yang rendah menjadikan faktor menurunnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran bahasa Arab, kurangnya inovasi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dominan menggunakan model pembelajaran konvensional (Tradisional), media pembelajaran yang digunakan kurang variatif.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan minat, perhatian, dan pemahaman siswa. Salah satu media yang efektif digunakan adalah media gambar, karena bersifat visual dan mudah dipahami oleh siswa. Tanpa adanya media, pesan yang disampaikan guru kerap kali tidak bisa diterima secara optimal, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi(Kamuz et al., 2025)

Mufrodat (kosakata) merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran bahasa arab. Dengan media gambar peserta didik akan mudah memahami kosakata bahasa Arab karena pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara permainan untuk membuat suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa tegang. Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, hal yang dapat dilakukan yaitu menerapkan aktivitas belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran puzzle.(Nurani Intan Nisa, Safuri Musa, 2024)

Media Puzzle merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu menunjang suatu proses belajar dengan memanfaatkan Puzzle. Selain sebagai permainan juga berfungsi sebagai media pembelajaran, dimana di usia peserta didik yang masih dominan untuk bermain sangat cocok di berikan media yang berbasis permainan. Ini bertujuan untuk menumbuhkan karakter peserta didik yaitu dengan memecahkan permasalahan seperti menyusun pecahan menjadi kesatuan yang urut dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.(Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024)

Untuk mengetahui sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran maka dari itu perlu untuk melakukan evaluasi, dimana evaluasi ini dilakukan dengan cara meneliti sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai mufrodat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dari pembelajaran menggunakan puzzle.(Ahmad Faris Arrayyan, Suparmanto, dkk, 2024)

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (research gap), yaitu belum banyak penelitian yang mengkaji efektivitas media puzzle sebagai sarana evaluasi untuk mengukur penguasaan mufrodat bahasa Arab peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan memanfaatkan media puzzle tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap mufrodat bahasa Arab. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggunaan media puzzle sebagai instrumen evaluasi pembelajaran mufrodat bahasa Arab yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan partisipasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi.

METODE PENELITIAN

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. (Kamuz et al., 2025)

Pelaksanaan dilakukan dalam satu 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. (Kamuz et al., 2025)

Penelitian ini dilaksanakan di MTSS Darul Ishlah pada hari Senin, 11 Mei 2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 33 siswa. Penelitian dilakukan dalam satu siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menggunakan media puzzle bergambar sebagai alat evaluasi untuk mengukur penguasaan mufradat bahasa Arab peserta didik. Data diperoleh melalui hasil evaluasi menggunakan media puzzle serta hasil observasi terhadap keaktifan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya memanfaatkan media puzzle sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Dalam penelitian ini, media puzzle digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran mufradat bahasa Arab untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap kosakata yang telah dipelajari. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada pemanfaatan media puzzle sebagai instrumen evaluasi yang interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan utama penelitian adalah mengetahui efektivitas penggunaan media puzzle sebagai alat evaluasi dalam mengukur penguasaan mufradat bahasa Arab peserta didik. Kegiatan evaluasi dilakukan secara berkelompok sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan berbagai kebutuhan pembelajaran yang akan digunakan selama penelitian berlangsung. Persiapan tersebut meliputi penyusunan modul ajar, pemilihan mufradat yang akan dievaluasi, pembuatan media puzzle, serta penyusunan lembar observasi untuk mencatat aktivitas peserta didik selama kegiatan berlangsung. Puzzle yang digunakan berupa potongan gambar yang berkaitan dengan kosakata bahasa Arab yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, peneliti juga menyusun langkah-langkah pelaksanaan evaluasi agar kegiatan dapat berjalan secara sistematis dan terarah.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan memanfaatkan media puzzle sebagai sarana evaluasi pembelajaran mufradat. Pada awal kegiatan, guru terlebih dahulu menjelaskan prosedur penggunaan media puzzle kepada peserta didik. Selanjutnya, setiap peserta didik memperoleh satu bagian puzzle secara acak dan diminta mencari teman yang memiliki potongan puzzle yang sesuai hingga terbentuk kelompok.

Setelah kelompok terbentuk, peserta didik bekerja sama menyusun puzzle hingga menjadi gambar yang utuh. Berdasarkan gambar tersebut, setiap kelompok diminta menentukan mufrodat bahasa Arab yang sesuai, kemudian mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif berdiskusi, saling bekerja sama, serta berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif.



Gambar 1 : petunjuk penggunaan puzzle

Hasil Tindakan

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media puzzle dalam evaluasi pembelajaran mufrodat, dilakukan penilaian terhadap 33 peserta didik. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 23 peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKM (75), sedangkan 10 peserta didik belum mencapai ketuntasan.

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas (≥ 75)	23	69,70%
Belum Tuntas (< 75)	10	30,30%
Total	33	100%

Berdasarkan data tersebut, sebanyak 69,70% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menguasai mufrodat yang dievaluasi melalui media puzzle.

Tabel 2. Distribusi Nilai Peserta Didik

Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik
90-100	5
80-89	10
75-79	8
60-74	7
<60	3
Total	33

Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan dampak positif terhadap proses evaluasi pembelajaran mufrodat. Peserta didik terlihat lebih aktif dibandingkan ketika menggunakan metode evaluasi konvensional. Mereka terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui kerja sama kelompok, pencarian pasangan puzzle, serta diskusi mengenai mufrodat yang sesuai dengan gambar yang diperoleh.

Selain meningkatkan partisipasi peserta didik, media puzzle juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Sebagian besar peserta

didik mampu menyebutkan kosakata bahasa Arab dengan tepat dan menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi ketika menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. kegiatan evaluasi dapat berlangsung dengan lancar dan efektif.



Gambar 2 kegiatan evaluasi

Refleksi

Berdasarkan hasil tindakan, observasi, dan evaluasi yang telah dilakukan, penggunaan media puzzle dapat dikatakan berhasil sebagai alat evaluasi pembelajaran mufrodat bahasa Arab. Hal ini terlihat dari tingkat ketuntasan belajar yang mencapai 69,70% atau sebanyak 23 dari 33 peserta didik.

Selain meningkatkan hasil belajar, media puzzle juga mampu meningkatkan antusiasme, kerja sama, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Aktivitas yang dikemas dalam bentuk permainan membuat peserta didik lebih mudah memahami serta mengingat mufrodat yang telah dipelajari.

Masih terdapat 10 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata tertentu. Selain itu, penggunaan media puzzle membutuhkan pengelolaan waktu yang baik agar seluruh kelompok memiliki kesempatan yang cukup untuk menyelesaikan tugas dan mempresentasikan hasil diskusinya.

Secara umum, media puzzle terbukti efektif digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran mufrodat bahasa Arab karena mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle sebagai alat evaluasi memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab. Melalui kegiatan menyusun puzzle dan berdiskusi dalam kelompok, peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses belajar serta lebih mudah memahami kosakata yang dipelajari. Pengalaman belajar yang bersifat langsung dan menyenangkan membantu peserta didik menghubungkan gambar dengan mufrodat yang sesuai sehingga proses mengingat kosakata menjadi lebih efektif.

Data hasil evaluasi menunjukkan bahwa 23 dari 33 peserta didik atau 69,70% telah mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik mampu mengenali dan memahami mufrodat bahasa Arab yang diujikan melalui media puzzle. Temuan ini memperlihatkan bahwa media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui unsur permainan yang menarik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan

pemahaman peserta didik. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, media puzzle membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Media puzzle dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif evaluasi yang efektif dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab karena tidak hanya mampu mengukur tingkat penguasaan kosakata peserta didik, tetapi juga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penggunaan media puzzle dalam evaluasi pembelajaran mufradat bahasa Arab terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Melalui kegiatan menyusun puzzle secara berkelompok, peserta didik menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, serta lebih mudah mengingat mufradat yang dipelajari. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga peserta didik lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban maupun pendapat. Media puzzle dapat dijadikan sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran bahasa Arab yang mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Faris Arrayyan, Suparmanto, Iin Elidatunnisa, Losi Handayani, M. S. H. (2024). *PENGUNAAN PUZZLE SEBAGAI MEDIA EVALUASI PENGUASAAN MUFRODAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH TSANAWIYAH Ahmad. 2*, 306–312.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- An-Naqah, M. K. (1985). *Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyyah Li Ghair An-Nathiqin Biha: Ususuha wa Madakhiluhu wa Thuruqu Tadrisihi*. Makkah: Jami'ah Umm Al-Qura.
- Hazmi, D., & Al-Rasyid, H. (2023). *Pengembangan Media Kantong Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IX SMP IT Ummi Ayuni Perbaungan*.
- Hidayat, W., Ihsan, M., Sa'adah, R., & Maulana, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIS Tigaherang-Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 149–159.
- Kamuz, J. R., Syamsuddin, N., Yamin, M., Ainun, N., Fitriani, & Sarmila. (2025). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Boarding School Palopo. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1576–1585.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6827>
- Kumar, Sunil; Lochab, A.; Mishra, M. (2021). The Impact of Business Model Innovation (BMI) and Organisational Values on Firm Performance: Mediating Role of Corporate Sustainability. *Corporate Sustainability-A New Paradigm*, 32(3), 56–71.
- Mirza, T. A. (2025). Implementasi Media Permainan Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab pada Peserta Didik Kelas III C SD Al-Amin Cemani Grogol Sukoharjo Tahun Ajaran 2024/2025.

Nuzula, A. F. (2024). Penerapan Metode Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker dalam Peningkatan Mufradat Bahasa Arab Siswa

Nurani Intan Nisa, Safuri Musa, S. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*. 2(1), 306–312

Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Rahmi, S'. *Arabiyya: Jurnal Studi Bahasa Arab*. 49, (1)9, (2020). تدريس المفردات باستخدام الأفلام الكرتونية في الجامعة الهلال سجلي.

Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). 2, 306–312.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.

SYARIFAH, R. (2020). الكتابة العربية باستخدام طريقة تواصلية لدى الطلاب. JURNAL AL-IHDA: MEDIA ILMIAH BAHASA ARAB Учредители: Sekolah Tinggi Ilmu Teknologi Al-Hilal Sigli, 8(1), 21-29.

Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Suhardi, Mariah, E., & Achmad, A. K. (2023). *Media Flash Card dalam Peningkatan Penguasaan Mufrodad Bahasa Arab*.

Siregar, S. D. P., Sopian, A., & Nursyamsiyah, N. (2024). *Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Media Anagram*.

Thu'aimah, R. A. (1989). *Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyyah Li Ghair An-Nathiqin Biha: Manahijuhu wa Asalibuhu*. Rabat: ISESCO.

Taqiyah, S. Z. (2023). *Implementasi Manual Media Kaana Puzzle dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab*.

Widodo, A., Sari, A. N. I., & Ainak, R. (2023). *The Influence of Guess Word Game Media on Mastery of Mufrodad Arabic*.

Yamin, M., Yunita, N., Muthaharoh, R., Rahmalita, A. A., & Mubaroq, M. (2023). *Pengaruh Media Permainan Mufrodad Benar Salah dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab*.