

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE MUFRODAT* UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA SISWA DI KELAS III MI MUJAHIDIN NW
JEMPONG**

Safitri Handayani ¹, Ramli ², Muhammad Anwar Sani

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Mataram

¹220106042.mhs@uinmataram.ac.id

²ramli@uinmataram.ac.id

³anwarsani@uinmataram.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low mastery of Arabic vocabulary among students and the lack of variation in the use of learning media in grade III students of MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong. This study aims to determine the feasibility and effectiveness of the mufrodat puzzle media in improving students' mastery of Arabic vocabulary. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model that includes the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Data collection techniques are carried out through questionnaires, observations, interviews, tests and performance assessments. The research instruments are validation sheets from media experts and material experts, test questions and performance assessment rubrics. Data are analyzed qualitatively and quantitatively. The results of the study indicate that the mufrodat puzzle media is declared very suitable for use based on media expert validation with a percentage of 92.5% and material expert validation of 100%. The results of the N-Gain calculation obtained a value of 0.60 with a moderate category and an interpretation of quite effective, which indicates an increase in students' vocabulary mastery after using the media. In addition, the results of the performance assessment also show that students achieve good achievements in the aspect of vocabulary mastery. Thus, vocabulary puzzle media can be an alternative for teachers in improving students' vocabulary mastery while making learning more interesting and in accordance with the characteristics of grade III students.

Keywords: Puzzle Media, Mufrodat, Vocabulary Mastery

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab siswa serta kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas III MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media *puzzle mufrodat* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, wawancara, tes dan penilaian unjuk kerja. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi soal tes dan rubrik penilaian unjuk

kerja. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle mufrodat* dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli media dengan persentase 92,5% dan validasi ahli materi sebesar 100%. Hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai 0,60 dengan kategori sedang dan tafsiran cukup efektif, yang menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah penggunaan media. Selain itu hasil penilaian unjuk kerja juga menunjukkan bahwa siswa memperoleh capaian yang baik pada aspek penguasaan kosakata. Dengan demikian, media *puzzle mufrodat* dapat menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekaligus membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III di MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong

Kata Kunci: Media *Puzzle*, *Mufrodat*, Penguasaan Kosakata

A. Pendahuluan

Kemajuan sebuah negara dapat diukur melalui berbagai sudut pandang, dan salah satunya ialah pendidikan. Melalui pendidikan, diharapkan terbentuknya manusia yang mampu memberikan manfaat serta kontribusi secara berkesinambungan bagi kehidupan masyarakat. Untuk itu, sistem pendidikan perlu dirancang sedemikian rupa agar seseorang mampu mengenali permasalahan dan menemukan beragam solusi dalam menghadapi tantangan di masa mendatang (Muhtarom, 2024). Pendidikan merupakan panduan atau pengarahan yang dilakukan secara sengaja, oleh pengajar, yang terfokus pada perkembangan fisik dan mental siswa, dengan maksud membentuk kepribadian yang unggul (Dodi, 2025). Upaya meningkatkan kualitas

pendidikan pada hakikatnya tidak sekedar mengarah pada hasil pendidikan tetapi juga mengarah kepada proses pelaksanaan pendidikan (Ema Fatimah & Usman, 2017).

Adapaun pelaksanaan pendidikan formal pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) dilakukan secara sistematis melalui kegiatan pembelajaran di satuan pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah mata pelajaran Bahasa, yang mencakup bahasa Indonesia, bahasa Arab, dan bahasa Inggris. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menegaskan pentingnya pendidikan agama dalam kurikulum nasional, termasuk di dalamnya pendidikan bahasa Arab (Ali Maksum & Nana Jumaha, 2024). Pembelajaran bahasa Arab di dalam kelas dapat

berjalan secara interaktif apabila para siswa mampu memahami materi yang tengah dipelajari. Hafalan *mufrodat* menjadi salah satu poin penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab di MI memiliki batasan KKM yang harus dicapai, Untuk mencapai KKM tersebut diperlukan pembelajaran bahasa Arab yang interaktif di dalam kelas (Nadhifah & Putri Sayekti, 2023). Media pembelajaran sebagai sarana terpenting dalam proses pengajaran dan pembelajaran sehingga menjadi penting untuk diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Diantaranya adalah jenis-jenis media pembelajaran Bahasa Arab yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik nantinya (Asni furoidah, 2020).

Pembelajaran bahasa Arab memiliki beragam kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa, salah satunya adalah penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufrodat*) sebagai dasar untuk memahami materi lebih lanjut. Penguasaan kosakata yang baik akan memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, baik dalam memahami makna kata, pelafalan, maupun penggunaannya

dalam konteks sederhana. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar pembelajaran bahasa Arab dapat berlangsung secara efektif. Bahasa Arab diajarkan sebagai mata pelajaran dengan tujuan untuk membekali serta meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, baik dalam aspek penggunaan aktif, seperti berbicara, maupun penggunaan pasif, seperti memahami dan menulis. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran siswa akan mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Ekayani, 2017).

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang variatif, siswa cenderung kurang aktif selama pembelajaran, kebanyakan siswa tidak fokus dan mengerjakan hal-hal diluar konteks pembelajaran serta rendahnya tingkat penguasaan kosakata siswa yang

dibuktikan dengan hasil penilaian hafalan *mufrodat* siswa yang menunjukkan bahwa sebagian siswa memperoleh nilai dibawah kriteria yang diharapkan. Rendahnya capaian tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mengingat dan menguasai *mufrodat* masih belum optimal, sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Oleh karenanya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Sapriyah, 2019).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam menguasai *mufrodat* yang nantinya dapat membantu siswa memahami pembelajaran bahasa Arab secara menyeluruh. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *puzzle mufrodat*. Penggunaan media *puzzle mufrodat* dapat meningkatkan aktivitas belajar murid, dan dapat meningkatkan motivasi murid untuk belajar, karena membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menjadi bagian yang begitu berkesan karena

murid terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Tedy et al., 2023)

Media *puzzle mufrodat* merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa mengenal, mengingat dan memahami kosakata bahasa Arab melalui aktivitas menyusun potongan *puzzle* yang memuat gambar dan kosakata, sehingga mampu meningkatkan minat belajar serta penguasaan kosakata bahasa Arab secara lebih optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Badrus Sholeh, 2017) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata melalui media gambar sebagai alat pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik, aktif, lebih efektif, dan dapat mengingat pelajaran yang diajarkan dengan cepat khususnya pelajaran kosakata bahasa Arab.

Secara didaktis psikologis, media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata)

(Magdalena et al., 2021). Mengacu pada permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan dan berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle mufrodat* yang layak dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong serta diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk media pembelajaran yang menekankan pada pengembangan berbasis data empiris yang teruji melalui serangkaian tahapan sistematis (Ade Rahayu, 2025). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang melibatkan serangkaian tahapan yang dimulai dengan tahap *define* (analisis kebutuhan). Tahap ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa serta mengidentifikasi kebutuhan siswa. Kemudian dilanjutkan dengan tahap

design atau perancangan, yaitu peneliti merancang bentuk, mengembangkan konsep dan ide untuk isi dari *puzzle mufrodat*, menentukan tema kosakata yang sesuai dengan materi dan juga kurikulum yang diterapkan pada sekolah. Selanjutnya adalah *develop* atau pengembangan, yakni tahapan yang memuat produksi media dan evaluasi kelayakan atau validasi produk. Tahap terakhir ialah tahap *disseminate* atau penyebaran yang mencakup penerapan produk pada subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, observasi, wawancara, tes dan penilaian unjuk kerja. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data awal terkait kondisi pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh validasi data ahli media dan materi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* serta rubrik penilaian unjuk kerja. Kemudian data dianalisis menggunakan teknik persentase untuk melihat tingkat kelayakan media serta menggunakan perhitungan N-Gain untuk melihat tingkat keefektifan media.

Table 1 Kriteria Kelayakan Produk

Presentase %	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Table 2 Interpretasi nilai N-Gain

Nilai N- Gain (g)	Interpretasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada pembuatan media pembelajaran yang menghasilkan media berupa *puzzle mufrodat* yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas III MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong. Secara lebih terperinci, tahapan pengembangan media yang dilaksanakan dalam penelitian ini dijabarkan berdasarkan prinsip-prinsip pada model pengembangan 4D sebagai berikut:

1. Define (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga dapat membantu meningkatkan

pemahaman serta penguasaan kosakata siswa. Kegiatan analisis dilakukan melalui kegiatan observasi terhadap siswa kelas III di MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang variatif, siswa cenderung kurang aktif selama pembelajaran, kebanyakan siswa tidak fokus dan mengerjakan hal-hal diluar konteks pembelajaran serta rendahnya tingkat penguasaan kosakata siswa yang ditunjukkan oleh nilai hafalan *mufrodat* yang masih tergolong rendah. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab, diperoleh permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan media *puzzle mufrodat*, yaitu siswa merasa bosan dan kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung dikarenakan penyampaian materi terlalu monoton.

Berdasarkan hasil pada tahap *define*, temuan tersebut dijadikan sebagai landasan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran *puzzle mufrodat*. Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran

yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan buku paket saja.

2. Design (perancangan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan media sesuai dengan analisis kebutuhan siswa. Materi yang digunakan dalam pengembangan media mengacu pada buku paket Bahasa Arab kelas III, sehingga isi kosakata pada media *puzzle* yang disajikan tetap relevan dengan kurikulum yang berlaku. Desain *puzzle mufrodat* dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai media visual dan aktivitas interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil desain tersebut menjadi dasar yang sistematis dalam melaksanakan tahap pengembangan selanjutnya, karena telah memuat perencanaan media yang sesuai dengan tujuan penelitian dan kebutuhan siswa.



Gambar 1 Desain Media *Puzzle Mufrodat*

3. Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap desain menjadi produk nyata berupa media *puzzle mufrodat*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media *puzzle mufrodat* berdasarkan desain yang telah dirancang. Selanjutnya, dilakukan validasi produk oleh ahli materi dan media untuk menilai kelayakan media.

Table 3 Hasil Validasi Ahli

Aspek penilaian	Skor diperoleh	Skor Max	%	kategori
Media	37	40	92,5 %	Sangat layak
materi	40	40	100%	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, media *puzzle mufrodat* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle mufrodat* telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi tampilan, desain, maupun kesesuaian materi pembelajaran, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab di kelas III di MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong.

4. Disseminate (penyebaran)

Disseminate merupakan tahap terakhir dari proses pengembangan yang dilakukan. Setelah media *puzzle mufrodat* divalidasi oleh validator ahli materi dan media dan dinyatakan layak digunakan, media *puzzle mufrodat* selanjutnya

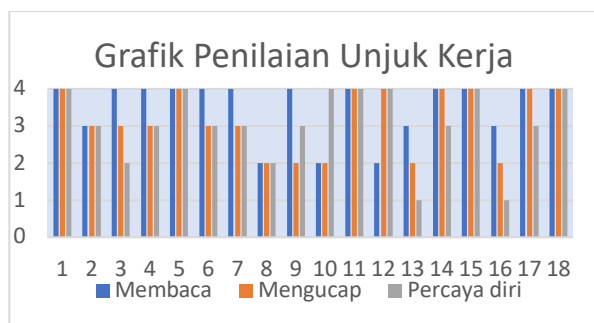
diimplementasikan atau diuji cobakan. Dari hasil pengimplemetasian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. Rata-rata skor *pretest* tercatat sebesar 55,06, sedangkan rata-rata skor *posttest* mencapai 81,72. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Selanjutnya, setelah data *pretest* dan *posttest* dikelompokkan, dilakukan pengukuran tingkat efektivitas menggunakan perhitungan N-Gain. Dari hasil perhitingan N-gain diperoleh rata-rata N- Gain sebesar 0,60. Apabila merujuk pada kategori efektivitas skor N- Gain, skor yang diperoleh tersebut berada pada kategori $0,3 \leq g < 0,7$ yang tergolong pada kategori efektivitas sedang atau media pembelajaran cukup efektif. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle mufrodat* memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas III MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong.

Tabel 4 Hasil N-Gain

No Absen	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Post-Pre</i>	Skor Max	N-Gain Score
1	44	88	44	56	0,786
2	44	76	32	56	0,571
3	64	76	12	36	0,333

4	75	80	5	25	0,200
5	84	96	12	16	0,750
6	56	80	24	44	0,545
7	64	80	16	36	0,444
8	30	76	46	70	0,657
9	56	88	32	44	0,727
10	16	68	52	84	0,619
11	88	96	8	12	0,667
12	30	64	34	70	0,486
13	40	76	36	60	0,600
14	44	80	36	56	0,643
15	48	80	32	52	0,615
16	56	75	19	44	0,432
17	88	100	12	12	1,000
18	64	92	28	36	0,778
MEAN	55, 06	81, 72	26, 67	44, 94	0,60

Selain pemberian tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* dilakukan juga penilaian unjuk kerja untuk mengetahui hasil kemampuan siswa pada aspek keterampilan berbahasa, khususnya dalam mengucapkan dan membaca kosakata dapat dilihat pada tabel penilaian unjuk kerja berikut:



Dari hasil grafik diatas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang baik. Hal ini terlihat dari distribusi nilai, di mana sebanyak 10 siswa berada pada rentang nilai 10–12 dengan kategori

sangat baik, 5 siswa berada pada rentang nilai 7–9 dengan kategori baik, dan 3 siswa berada pada rentang nilai 3–6 dengan kategori cukup. Dengan demikian, penilaian unjuk kerja ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle mufrodat* memberikan dampak positif terhadap keterampilan berbahasa siswa. Kemudian setelah penilaian dilakukan dan dinyatakan efektif maka selanjutnya media disebarluaskan kepada guru bahasa Arab di sekolah yang menjadi tempat penelitian yaitu MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong. Adapun pembahasan dalam penelitian ini mencakup dua topik yaitu sebagai berikut:

1. Tingkat Kelayakan Media ***Puzzle Mufrodat***

Kelayakan media diukur melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan skor 92,5 % dari ahli media dan 100% dari ahli materi, Berdasarkan kriteria validitas, media *puzzle mufrodat* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas III kelas III MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah yang lebih mudah memahami materi melalui bantuan gambar dan bentuk visual. Melalui media *puzzle mufrodat*, siswa tidak hanya melihat kosakata, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan menyusun potongan gambar sehingga membantu proses pengenalan dan pengingatan kosakata menjadi lebih mudah. Selain itu, kelayakan ini juga menunjukkan bahwa media *puzzle mufrodat* telah memenuhi aspek kualitas dari segi desain visual, kejelasan materi, serta kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran.

Dengan media yang layak digunakan, proses pembelajaran kosakata bahasa Arab dapat berlangsung lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi siswa.

2. Tingkat keefektifan Media ***Puzzle Mufrodat***

Berdasarkan hasil uji efektivitas melalui tes, diketahui bahwa terjadi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas III MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong setelah menggunakan media *puzzle mufrodat*. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 55,06 menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media *puzzle mufrodat* sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,72 menunjukkan kemampuan siswa setelah menggunakan media *puzzle mufrodat*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar nilai siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle mufrodat* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Selain

itu, berdasarkan hasil perhitungan menggunakan N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,60 yang termasuk dalam kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle mufrodat* cukup efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III.

Selain itu, hasil penilaian unjuk kerja juga menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle mufrodat* tidak hanya berdampak pada peningkatan skor tes secara kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan praktis siswa. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam membaca dan mengucapkan kosakata secara lebih tepat, lancar, dan percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, temuan dari penilaian unjuk kerja memperkuat hasil uji efektivitas media, karena memberikan bukti empiris bahwa peningkatan penguasaan kosakata tidak hanya terjadi pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada aspek keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, media *puzzle mufrodat* dapat dinyatakan efektif secara komprehensif, baik ditinjau dari hasil tes maupun dari

performa nyata siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Mahmud et al., 2023) yang menyatakan bahwa sebuah media dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting agar suatu pembelajaran berjalan dengan baik, efektif dan efisien. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan seperti *puzzle* juga mendukung proses belajar aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle mufrodat* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media yang berpotensi meningkatkan penguasaan kosakata siswa di kelas III MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong menurut ahli media dan materi. Kelayakan media tersebut dibuktikan melalui hasil validasi para ahli, yaitu memperoleh persentase sebesar 92,5% dari ahli media dan 100% dari ahli materi. Selain itu, Media *puzzle mufrodat* dinyatakan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa di kelas

III berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Dimana hasil rata-rata nilai dari *pretest* lebih kecil yaitu sebesar 55,06 dibandingkan dengan hasil *posttest* yaitu sebesar 81,72 dan hasil perhitungan N-Gain 0,60 yang mengacu pada kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *puzzle mufrodat* dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di kelas III MI Nahdatul Mujahidin NW Jempong. Namun, media *puzzle mufrodat* yang dikembangkan ini masih dapat disempurnakan, baik dari segi desain, tingkat kerumitan *puzzle*, materi, jenjang kelas, dan jumlah subjek yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Ali Maksum, & Nana Jumaha. (2024). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia Dalam Kurikulum Madrasah. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(4), 147–156. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i4.598>
- Asni furoidah. (2020). وأهميتها التعليم وسائل. العربية اللغة وتعلم تعليم في البالغة. *Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. Retrieved from <https://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/alfusha/article/view/358>
- Badrus Sholeh. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodat Siswa Kelas 4 MI Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan. *Studi Arab*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.35891/sa.v8i1.1755>
- Dodi, I. (2025). *ILMU PENDIDIKAN ISLAM: Materi Perkuliahan di Perguruan Tinggi Islam*. Jakarta: KENCANA.
- Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. (March). Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Ema Fatimah, N., & Usman ABSTRAKSI, N. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Fiqih Di Mi Al Islam Tonoboyo Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang. *Tarbiyatuna*, 8(1), 9–22.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. Retrieved

- from 7(1), 83–100.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
<https://doi.org/10.58518/alamtara.v7i1.1760>
- Mahmud, Syahrudin Isro'ani, Farida Pebriana, Putri Hana Karim, Andi Rahmatia Noto, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Cirebon: Lovrinz Publishing.
- Muhtarom, T. (2024). Jurnal refrens 2. *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Disrupsi*, (5).
- Nadhifah, N., & Putri Sayekti, S. (2023). Implementasi Metode Audiolingual Dalam Meningkatkan Mufrodat Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X Di MI.Miftaahul Huda Depok. *Alamtara: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 7(1), 83–100.
<https://doi.org/10.58518/alamtara.v7i1.1760>
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Mmeningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Tedy, T., Stevani, R., Tamara, R., & Yuliani, Y. (2023). Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 187–196.
<https://doi.org/10.55123/sosmani.ora.v2i2.1891>