

PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS 2 MELALUI METODE GAME PUZZLE DI SDIT-TQ AL-FURQON BINTARA

Aisyah¹, Danang Dwi Basuki²

^{1,2} STIT Hidayatunnajah Bekasi

aisyah945.ichh@gmail.com¹, danang_dwi_basuki@stithidayatunnajah.ac.id²

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of Arabic vocabulary mastery among second-grade students at SDIT-TQ AL-FURQON BINTARA. This is due to monotonous teaching methods that are not suited to the developmental characteristics of lower-grade students. The purpose of this study is to describe the process of applying the puzzle game method in Arabic vocabulary instruction and to analyze its impact on students' vocabulary mastery. This study employs a descriptive qualitative approach, collecting data through observation, interviews, and a literature review. The research subjects are second-grade students at SDIT-TQ AL-FURQON BINTARA and the Arabic language teacher. The results of the study indicate that the implementation of the puzzle game method was carried out through three systematic stages: the preparation stage, the implementation stage, and the learning evaluation stage. In the preparation stage, the teacher prepared puzzle teaching materials such as picture cards, word cards, and Hijaiyah letter pieces tailored to the students' ability levels. The selected words were limited to simple terms commonly encountered in the students' daily lives. In the implementation stage, before starting the group game, the teacher first asks students to practice pronunciation or introduces vocabulary through picture cards. It has been proven that the use of this technique enhances students' motivation, engagement, and ability to recognize, understand, and remember Arabic vocabulary. Therefore, the puzzle game method can be selected as an effective and enjoyable teaching method for teaching Arabic to lower-grade students.

Keywords: Learning Method, Learning Media, Puzzle Game, Arabic Vocabulary

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab di kalangan siswa kelas 2 SDIT-TQ AL-FURQON BINTARA. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penerapan metode permainan puzzle dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, serta menganalisis pengaruhnya terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Subjek penelitian siswa kelas 2 SDIT-TQ AL-FURQON BINTARA dan guru bahasa Arab.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan puzzle dilakukan melalui tiga tahap sistematis, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi pembelajaran. Pada tahap persiapan, guru menyiapkan bahan ajar puzzle seperti kartu bergambar, kartu kata, dan potongan huruf Hijaiyah yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Kata-kata yang dipilih dibatasi pada

kata-kata sederhana yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pada tahap pelaksanaan, sebelum memulai permainan kelompok, guru terlebih dahulu meminta siswa berlatih pengucapan atau memperkenalkan kosakata melalui kartu gambar. Telah terbukti bahwa penerapan teknik ini meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan siswa dalam mengenali, memahami, serta mengingat kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, metode permainan puzzle dapat dipilih sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk siswa kelas bawah.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Media Pembelajaran, Game Puzzle, Kosakata Bahasa Arab

A. Pendahuluan

Pendidikan bahasa memainkan peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi peserta didik, dan pentingnya hal ini semakin meningkat di era globalisasi saat ini, di mana kemampuan multibahasa telah menjadi syarat dasar dalam kehidupan sosial. Dalam konteks pendidikan Islam di Indonesia, pembelajaran bahasa Arab telah menjadi elemen yang tak terpisahkan dalam kurikulum berbagai jenjang pendidikan, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah (MI) hingga perguruan tinggi Islam. Bahasa Arab bukan sekadar mata pelajaran reguler, melainkan juga jendela utama untuk memahami secara langsung sumber-sumber ajaran Islam seperti Al-Qur'an, Hadis, dan kitab-kitab klasik Islam. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Arab sejak usia dini merupakan landasan penting yang

harus dibangun secara serius dan sistematis dalam kurikulum pendidikan.

Pada tingkat sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah (SD/MI), khususnya di kelas 2, pengajaran bahasa Arab tingkat pemula difokuskan pada penguasaan kosakata dasar (muhadarat) sebagai landasan untuk menguasai kemampuan bahasa yang lebih kompleks di kelas-kelas berikutnya. Kosakata merupakan unsur inti dalam pembelajaran bahasa dan menjadi faktor penentu kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, serta menulis siswa. I. S. P. Nation menekankan bahwa penguasaan kosakata yang baik merupakan prasyarat yang esensial untuk komunikasi yang efektif dalam bahasa sasaran (Nation (2001)). Pada usia kelas 2 SD/MI, yaitu sekitar 7 hingga 8 tahun, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang disebut

tahap operasi konkret, dan mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, aktivitas fisik, serta konteks yang bermakna. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini menjadi faktor penentu keberhasilan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Selain aspek kognitif, dalam pengajaran bahasa Arab untuk siswa sekolah dasar, aspek emosional dan sosial peserta didik juga harus diperhatikan. Anak-anak pada usia ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga mereka cenderung lebih mudah memahami materi melalui kegiatan yang menggabungkan permainan, interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran yang berfokus pada menghafal atau ceramah sering kali membuat siswa cepat bosan dan kehilangan motivasi belajar. Dalam situasi seperti ini, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, kreatif, dan menyenangkan agar siswa dapat memperoleh pengalaman positif dalam belajar bahasa Arab sejak usia dini.

Namun, jika kita melihat kondisi nyata di lapangan, sulit untuk mengatakan bahwa situasinya sudah sepenuhnya ideal. Saat mempelajari kosakata bahasa Arab di kelas 2 SD (MI), metode tradisional masih sering digunakan. Hal ini mencakup, misalnya, menyalin dan menghafal daftar kosakata secara mekanis, melakukan latihan berulang (drill) tanpa konteks yang bermakna, serta hanya menggunakan buku pelajaran sebagai satu-satunya bahan pembelajaran. Metode-metode ini hampir tidak memenuhi kebutuhan belajar anak-anak berusia 7–8 tahun yang membutuhkan rangsangan visual, interaksi sosial, dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Akibatnya, banyak anak dengan cepat kehilangan minat, tidak dapat berkonsentrasi dalam waktu lama, dan tidak memiliki motivasi untuk belajar bahasa Arab. Situasi ini pada akhirnya menyebabkan kurangnya kemampuan kosakata bahasa Arab pada anak-anak, yang menjadi hambatan serius bagi perkembangan kemampuan bahasa Arab secara menyeluruh.

Selain itu, fakta bahwa metode pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada aktivitas belum

cukup diterapkan di kelas-kelas awal sekolah dasar dan sekolah dasar Islam (MI) semakin memperburuk situasi ini. Guru sering kali mengalami kesulitan dalam memilih metode pengajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Namun, keberhasilan pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan interaktif. Jika siswa mendapatkan pengalaman belajar yang positif sejak awal, mereka akan membentuk sikap positif terhadap bahasa Arab, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi belajar pada tahap pembelajaran selanjutnya. Untuk mengatasi tantangan ini, permainan puzzle telah diakui sebagai metode pembelajaran alternatif yang tepat dan sangat relevan untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas dua sekolah dasar (SD/MI). Permainan puzzle adalah permainan edukatif yang mendorong pemecahan masalah melalui aktivitas yang melibatkan penempatan, perbandingan, atau penyelesaian unsur-unsur linguistik secara terstruktur dan menarik. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, permainan puzzle dapat

diimplementasikan dalam berbagai format, seperti puzzle (teka-teki) kata, puzzle (teka-teki) mencocokkan gambar-kata, dan puzzle (teka-teki) menyusun huruf, yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan usia siswa.

Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan, yang merupakan fondasi penting pendidikan dasar di Indonesia. Secara teoritis, penggunaan permainan puzzle dalam pembelajaran bahasa Arab juga didukung oleh teori *affective filter hypothesis* dari Stephen Krushen. Hipotesis ini menyatakan bahwa lingkungan belajar yang bebas stres dan menyenangkan mengurangi hambatan afektif bagi siswa dan mengoptimalkan pemerolehan bahasa. Lebih lanjut, aktivitas puzzle secara kognitif merangsang kemampuan analitis, sintetik, dan pemecahan masalah anak-anak, dan ini selaras dengan pandangan konstruktivis Lev Vygotsky bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi dan pengalaman belajar yang bermakna.

Permainan puzzle juga efektif dalam meningkatkan memori jangka panjang kosakata bahasa Arab. Siswa

memperoleh pengalaman belajar yang secara bersamaan menggabungkan unsur visual, motorik, dan emosional, sehingga lebih mudah untuk memahami dan mengingat materi. Hal ini sejalan dengan teori *dual coding* dari Allan Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang menggabungkan unsur linguistik dan visual lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang daripada informasi yang disajikan hanya melalui bahasa (Sidauruk (2026)). Oleh karena itu, dengan menggunakan puzzle gambar, kartu kata, dan permainan mencocokkan kata, siswa dapat menghubungkan karakter bahasa Arab dengan artinya dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan.

Selain itu, penerapan teknik permainan puzzle juga selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya kreativitas, pemikiran kritis, kerja sama, dan kemampuan berkomunikasi dalam kurikulum. Kegiatan teka-teki mendorong siswa untuk berpikir secara logis guna menemukan jawaban yang benar, berdiskusi dengan teman sekelompok, dan menyelesaikan

tugas bersama-sama. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab tidak hanya bertujuan untuk menguasai isi buku pelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk menumbuhkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir siswa sejak dini.

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, menggunakan permainan dan media visual dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti dapat membantu meningkatkan kosakata siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Erik Habibillah dan Eni Fariyatul Fahyuni(2024) dalam makalah berjudul “Implementasi Media Gambar dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa pemanfaatan media visual dapat secara signifikan meningkatkan prestasi akademik siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Dalam penelitian ini, media visual tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga berperan sebagai pemicu yang memperkuat hubungan antara kata-kata Arab dan makna konkretnya. Media visual membantu siswa memahami makna kosakata

dengan lebih mudah, membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan konkret, serta lebih sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak yang masih berfokus pada unsur-unsur konkret, sehingga memicu minat belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nur Hikmah Amalia dan Nur Hidayat (2024) berjudul "Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teka-teki silang secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis kosakata bahasa Arab siswa. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa teka-teki silang mendorong siswa untuk secara aktif mempelajari kosakata bahasa Arab, menghafal ejaannya, dan menulisnya sendiri dalam kerangka permainan yang menantang namun menyenangkan. Teka-teki silang tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga membantu siswa berpartisipasi secara lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh unsur-unsur menantang dalam permainan yang

memicu motivasi intrinsik dan mendorong siswa untuk terus berusaha hingga menyelesaikan semua soal.

Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Raodatul Jannah Kamuz (2025), berjudul "Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Boarding School Palopo", puzzle dapat mendorong penguasaan kosakata melalui pembelajaran yang interaktif dan bersifat seperti permainan. Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan menyusun potongan puzzle yang berisi kata-kata Arab dan artinya membuat siswa secara aktif dan berulang ulang dalam memproses informasi bahasanya sehingga meningkatkan daya ingat kosakata jangka panjang. Puzzle memadukan permainan dan pembelajaran aktif sehingga memudahkan penghafalan kosakata. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman yang menyatakan bahwa pengalaman langsung jauh lebih mudah diingat daripada pembelajaran hafalan pasif.

Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Adam Nur

Ardiansah dan Khizanatul Hikmah (2025) dengan berjudul “Interactive Arabic Vocabulary Learning Through Crossword Puzzles in Elementary School”, pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan memanfaatkan crossword puzzle terbukti dapat meningkatkan interaksi dan tingkat partisipasi siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran secara signifikan. Penelitian ini secara khusus menekankan aspek interaktif dari permainan crossword puzzle, di mana siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga berinteraksi dengan teman sekelas mereka, seperti berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan saling membantu untuk mengatasi tantangan dalam permainan. Selain itu, alat pembelajaran yang menyenangkan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa dapat memahami kosakata bahasa Arab dengan lebih mudah, tetapi juga mengurangi hambatan psikologis seperti rasa takut atau kurangnya kepercayaan diri yang sering menghalangi pembelajaran bahasa asing di sekolah dasar.

Meskipun penelitian-penelitian ini telah berkontribusi dalam pemanfaatan media visual, teka-teki silang, dan puzzle dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, masih terdapat beberapa celah penelitian yang memerlukan studi lebih lanjut. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada peningkatan prestasi belajar dan kemampuan kosakata melalui pendekatan kuantitatif atau studi praktik di dalam kelas. Di sisi lain, penelitian yang secara rinci mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran berbasis teka-teki untuk penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas 2 masih jarang. Selain itu, belum ada penelitian yang membahas bagaimana metode ini dapat mengintegrasikan pemahaman, menghafal, dan pengucapan kosakata bahasa Arab ke dalam aktivitas pembelajaran yang interaktif dan memotivasi.

Mengingat adanya kesenjangan dalam penelitian ini, kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya pada pengkajian teknis maupun kualitatif mengenai cara pemanfaatan permainan puzzle dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas 2 SDIT-TQ AL-

FURQON BINTARA. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil pembelajaran, tetapi juga pada proses pembelajaran itu sendiri, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaan pembelajaran berbasis permainan puzzle. Selain itu, penelitian ini mengusulkan metode pengajaran yang menggabungkan unsur permainan, visual, dan kolaboratif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dengan harapan dapat menjadi alternatif yang lebih menarik, lebih aktif, dan lebih efektif dalam pendidikan bahasa Arab.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT-TQ AL-FURQON BINTARA, dengan subjek penelitian berupa guru bahasa Arab dan siswa kelas 2 yang secara langsung berpartisipasi dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan siswa menjadi objek utama pengamatan terhadap proses penerapan metode permainan puzzle dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan

pengumpulan bahan. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan aktivitas anak-anak saat metode permainan puzzle digunakan. Wawancara dilakukan terhadap guru untuk memperoleh informasi mengenai jalannya pembelajaran serta respons anak-anak. Tes digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab anak-anak, sedangkan dokumentasi dimanfaatkan untuk melengkapi data penelitian, seperti foto kegiatan atau bahan ajar.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, panduan wawancara, dan soal ujian kosakata bahasa Arab. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif melalui tahapan pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Melalui proses ini, terungkap gambaran umum mengenai penerapan teknik permainan teka-teki dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di SDIT-TQ AL-FURQON BINTARA.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab di tingkat pendidikan

dasar, khususnya pada kelas-kelas awal, penguasaan kosakata (mufrodat) memainkan peran yang sangat penting. Kosakata mencakup aspek-aspek seperti pemahaman lisan, percakapan, pemahaman tertulis, dan penulisan, serta menjadi landasan yang tak terpisahkan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan bahasa mereka secara menyeluruh. Semakin kaya kosakata yang dimiliki siswa, semakin tinggi pula kemampuan mereka untuk menyerap dan menerapkan materi pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, pengajaran kosakata harus dimulai sejak dini dengan menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif dan emosional siswa sekolah dasar. Pada tahap ini, anak-anak belajar paling efektif melalui pengalaman konkret, bahan ajar visual, permainan interaktif, dan aktivitas belajar yang menyenangkan, daripada pengajaran monoton yang hanya mengandalkan penjelasan guru.

Namun pada kenyataannya, pengajaran kosakata bahasa Arab di sekolah dasar masih sering dianggap sulit dan melelahkan bagi siswa. Alasan utamanya adalah

ketergantungan pada metode konvensional yang kurang inovatif dan tidak memasukkan unsur permainan. Dalam banyak kasus, siswa hanya diminta untuk menyalin daftar kata ke buku catatan dan menghafalnya secara mekanis tanpa bantuan bahan ajar. Hal ini memicu kebosanan, penurunan motivasi belajar, serta kesulitan dalam mempertahankan ingatan jangka panjang terhadap kosakata yang telah diajarkan.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas 2 SDIT-TQ AL-FURQON BINTARA, guru bahasa Arab memperkenalkan metode pembelajaran puzzle sebagai pendekatan alternatif untuk mengembangkan strategi mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran kosakata. Metode pembelajaran puzzle merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis permainan yang secara kreatif menggabungkan nilai-nilai pendidikan dengan kegiatan pemecahan masalah, dengan cara menyusun potongan gambar, urutan huruf, atau kombinasi kata menjadi suatu kesatuan yang koheren, akurat, dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, metode ini berperan sebagai alat interaktif

yang membantu peserta didik mempelajari, memahami, dan mengingat kosakata bahasa Arab (mufradat) secara lebih efektif melalui prinsip 'belajar sambil bermain'. Pendekatan berbasis permainan ini dipilih secara sengaja karena dianggap sesuai dan tepat dengan karakteristik perkembangan peserta didik yang berada pada tahap awal pendidikan sekolah, karena pada masa ini peserta didik secara naluriah lebih responsif terhadap permainan, aktivitas fisik, dan pembelajaran langsung (pembelajaran praktis) melalui pengalaman nyata (Itsnaain Alfajri Husain, 2025).

Dalam penelitian ini, desain dan pelaksanaan metode permainan puzzle (teka-teki) dilakukan berdasarkan serangkaian prosedur yang sistematis dan terstruktur, yang terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi proses pembelajaran. Pada tahap persiapan, guru terlebih dahulu memilih dan menentukan kosakata yang menjadi sasaran pembelajaran siswa. Kata-kata yang dipilih adalah istilah-istilah sederhana yang memiliki hubungan kontekstual yang erat dengan kehidupan sehari-hari siswa kelas 2 SD, termasuk nama benda-

benda di sekitar kelas, bagian tubuh, nama warna, jenis hewan, dan anggota keluarga. Dalam memilih tema kosakata ini, hal yang paling diutamakan adalah agar materi pembelajaran tersebut sudah familiar bagi siswa. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami maknanya dan menginternalisasikan kata-kata yang dipelajari ke dalam memori jangka panjang secara lebih efektif.

Setelah memilih bahan pembelajaran kosakata, guru merancang dan menyiapkan berbagai bahan pembelajaran berbasis permainan yang akan digunakan selama kegiatan belajar. Hal ini mencakup kartu bergambar, kartu kata dalam bahasa Arab, serta kartu alfabet Hijaiyah yang dibuat sesuai dengan topik pembelajaran. Selain bahan ajar, guru juga menetapkan aturan permainan yang jelas dan menyusun rencana untuk membagi siswa ke dalam kelompok, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung dengan tertib, terstruktur, dan lancar. Dari segi visual, bahan puzzle dirancang dengan kombinasi warna yang cerah dan ilustrasi yang menarik secara visual untuk meningkatkan minat dan ketertarikan anak-anak

terhadap bahan ajar. Selain itu, guru menyesuaikan tingkat kesulitan puzzle secara cermat sesuai dengan kemampuan kognitif siswa kelas 2, sehingga semua anak dapat berpartisipasi dalam permainan tanpa kesulitan yang berarti.

Sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu memberikan pengenalan kosakata bahasa Arab kepada para siswa. Secara spesifik, guru memandu latihan pengucapan secara berkelompok atau menjelaskan arti kata dengan menggunakan gambar sebagai bahan bantu visual. Pada tahap ini, guru membacakan setiap kata dalam bahasa Arab dengan perlahan dan jelas. Setelah itu, para siswa diminta untuk mengulangi pengucapan secara bersama-sama hingga terbiasa dengan pengucapan yang benar. Selanjutnya, guru menggunakan gambar konkret untuk menjelaskan makna setiap kata, sehingga siswa dapat memperdalam pemahaman yang lebih intuitif dan sesuai konteks terhadap kata-kata yang dipelajari. Penggunaan gambar pada tahap awal pembelajaran ini memainkan peran penting dalam membentuk hubungan kognitif antara huruf-huruf Arab yang abstrak dan benda-benda nyata yang

ada di sekitar kehidupan sehari-hari siswa. Dengan cara ini, proses pembelajaran tidak hanya berhenti pada menghafal kata-kata secara mekanis, tetapi juga mengarahkan siswa untuk memahami makna dan konteks penggunaan setiap istilah yang dipelajari secara lebih mendalam dan bermakna.

Pada tahap praktik, para siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 orang. Setiap kelompok diberikan satu set puzzle yang berisi potongan huruf Arab, kartu bergambar, dan kartu kata dalam bahasa Arab. Setelah itu, guru meminta para siswa untuk menyusun potongan huruf tersebut guna membentuk kata dalam bahasa Arab yang benar, lalu mencocokkan kata tersebut dengan gambar yang sesuai. Selama permainan, para siswa berpartisipasi dengan sangat antusias dan bekerja sama secara aktif dengan anggota kelompok mereka. Mereka saling berdiskusi dan membantu menyusun huruf, serta berusaha mengingat kosakata yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan, suasana belajar yang memanfaatkan metode puzzle lebih semarak dibandingkan dengan

pembelajaran konvensional yang sebelumnya dilakukan di kelas. Karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas permainan, mereka menjadi lebih fokus dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap proses pembelajaran. Sebagian besar siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi saat menyusun puzzle atau bersaing dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan. Selain itu, saat mengucapkan kata-kata dalam bahasa Arab di hadapan teman sekelas, para siswa juga melakukannya dengan lebih percaya diri. Situasi ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode permainan puzzle, motivasi dan kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan konsep 'Joyful Learning' (belajar yang menyenangkan). Konsep ini menekankan bahwa pembelajaran yang dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan tidak memberikan tekanan kepada siswa akan lebih efektif. Dalam pembelajaran yang memanfaatkan metode puzzle, proses belajar terasa lebih menarik dan tidak monoton karena siswa belajar sambil bermain.

Siswa tidak hanya sekadar menyerap materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam permainan atau proses pemecahan masalah (Sutrina et al., 2025).

Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan teknik permainan puzzle juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan kosakata bahasa Arab para siswa (Fitria, 2023)(Hendra & Euis Eti Rohaeti, 2025). Berdasarkan hasil tes kosakata yang dilakukan setelah pelajaran, sebagian besar siswa berhasil meningkatkan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi, membaca, dan memahami kata-kata dalam bahasa Arab. Sebelum metode permainan teka-teki diterapkan, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf Hijaiyah atau menghafal arti kosakata bahasa Arab. Namun, setelah pelajaran yang memanfaatkan puzzle diperkenalkan secara bertahap, siswa menjadi lebih mudah mengenali huruf Arab dan memahami arti kosakata yang telah dipelajari.

Peningkatan kemampuan kosakata ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menggabungkan huruf Hijaiyah menjadi kata yang benar, atau menghubungkan gambar dengan

kata Arab yang sesuai. Selain itu, ketika guru mengajukan pertanyaan lisan di akhir pelajaran, siswa tampaknya dapat mengingat kosakata yang dipelajari dengan lebih cepat. Beberapa siswa bahkan sudah dapat menggunakan kata-kata sederhana dalam percakapan singkat dengan teman sekelas. Hal ini menunjukkan bahwa teknik permainan puzzle tidak hanya membantu siswa menghafal kata, tetapi juga membantu mereka memahami dan menggunakan kata dalam konteks sederhana.

Hasil ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan bahan ajar visual atau kegiatan yang menggabungkan unsur permainan, peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara lebih konkret. Temuan penelitian ini sejalan dengan "Teori dual coding" karya Allan Paivio, yang menyatakan bahwa penyampaian informasi melalui penggabungan unsur linguistik dan visual dapat mempermudah pemahaman dan daya ingat (Sidauruk, 2026). Dalam pembelajaran yang memanfaatkan metode permainan puzzle, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan lisan guru, tetapi juga melihat gambar, menggabungkan huruf, atau

melakukan aktivitas permainan secara langsung. Aktivitas-aktivitas ini membantu siswa menanamkan informasi ke dalam memori jangka panjang dan memudahkan mereka mengingat kosakata bahasa Arab.

Hasil ini juga didukung oleh penelitian Rinandi dan Nurhidayati (2022) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca kata-kata bahasa Arab pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menjelaskan bahwa permainan puzzle membantu peserta didik mengenali huruf Arab dengan lebih mudah melalui aktivitas bermain dan pemanfaatan media visual yang menarik. Selain itu, pemanfaatan puzzle juga berkontribusi dalam meningkatkan minat dan semangat partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Tidak hanya efektif dalam meningkatkan kosakata, metode permainan bahasa juga membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, para siswa tampak lebih aktif saat mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, maupun berdiskusi dengan teman sekelompok. Siswa

yang sebelumnya pasif pun mulai berani menyampaikan pendapat mereka dan mencoba menjawab pertanyaan di hadapan seluruh kelas. Melalui kegiatan permainan, para siswa menjadi lebih santai dalam belajar dan tidak lagi takut melakukan kesalahan saat mengucapkan kata-kata dalam bahasa Arab.

Peningkatan tingkat aktivitas siswa ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan permainan bahasa dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih interaktif dan kaya akan komunikasi. Hal ini sejalan dengan "*affective filter hypothesis*" yang dikemukakan oleh Stephen Krashen, yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meredakan hambatan emosional siswa dan membuat proses penguasaan bahasa menjadi lebih efektif (Nurfitri Arifuddin et al., 2024). Dalam pembelajaran yang memanfaatkan metode permainan puzzle, siswa belajar dalam suasana yang santai dan menyenangkan, sehingga mereka tidak merasa takut atau tertekan saat belajar bahasa Arab. Lingkungan seperti ini membantu siswa menyerap dan memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Hasil penelitian ini didukung oleh temuan Rizqi Auliya et al. (2024) yang menunjukkan bahwa faktor-faktor emosional seperti motivasi, kepercayaan diri, dan kenyamanan belajar memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran bahasa. Peserta didik yang belajar dalam suasana yang nyaman cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran dan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan mereka yang belajar dalam suasana yang tegang dan monoton.

Meskipun penerapan teknik permainan teka-teki membawa banyak efek positif, beberapa hambatan muncul dalam proses penerapan sebenarnya. Berdasarkan hasil pengamatan, sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam menggabungkan huruf Hijaiyah menjadi kata-kata Arab yang benar. Hal ini disebabkan oleh kemampuan dasar peserta didik dalam mengenali huruf Arab yang masih bervariasi. Sebagian peserta didik membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami bentuk huruf Hijaiyah dan cara menggabungkannya menjadi kata. Selain itu, ada pula siswa yang lebih fokus pada permainan itu sendiri

daripada mencapai tujuan pembelajaran. Tergantung situasinya, siswa bisa jadi terlalu asyik bermain sehingga ruang kelas menjadi sangat riuh. Oleh karena itu, guru harus memastikan permainan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran melalui bimbingan dan pengawasan yang tepat. Guru juga harus memastikan bahwa setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam permainan dan proses pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan ini, guru memberikan dukungan bertahap kepada siswa yang mengalami kesulitan. Sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu berlatih bersama siswa untuk mengidentifikasi huruf Hijaiyah dan membaca kosakata sederhana. Selain itu, guru menunjukkan cara menyelesaikan teka-teki, dan jika siswa mengalami kesulitan, guru akan membimbingnya secara langsung. Selain itu, untuk menjaga suasana kelas tetap lancar selama pelajaran, guru menetapkan aturan yang jelas.

Pemanfaatan metode permainan puzzle tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial

peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu untuk menyelesaikan permainan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa teknik permainan teka-teki tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik, tetapi juga membantu menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama dalam kelompok, komunikasi, dan rasa tanggung jawab. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas dan interaksi sosial. Dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknik permainan teka-teki, peserta didik memperoleh pengalaman belajar langsung melalui kegiatan kerja sama dan pemecahan masalah dalam kelompok (Wibowo et al., 2025). Melalui interaksi ini, peserta didik membangun pemahaman terhadap kosakata bahasa Arab secara lebih aktif dan bermakna. Penelitian Telaumbanua & Lase (2023) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme terbukti meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang mendorong

kerja sama dan interaksi sosial antar siswa, mereka menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan bertukar pendapat sepanjang pelajaran. Selain itu, pendekatan ini membantu siswa memahami materi pembelajaran secara mandiri melalui pengalaman belajar bersama dan pertukaran informasi dalam kelompok. Dengan pembelajaran kooperatif, pusat pembelajaran tidak hanya terbatas pada guru, melainkan siswa pun mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan refleksi, komunikasi, dan kerja sama, sehingga dapat memahami materi pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan penelitian, terbukti bahwa penggunaan permainan puzzle dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas 2 SD Islam Bekasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan efektif. Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan kosakata bahasa Arab, tetapi juga mendorong motivasi belajar, partisipasi aktif, keterampilan sosial, dan kepercayaan diri selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, metode permainan puzzle dapat diterapkan sebagai salah

satu metode pembelajaran yang efektif dalam mempelajari kosakata bahasa Arab di sekolah dasar, khususnya di kelas-kelas awal SD/MI.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses penerapan metode permainan puzzle dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas 2 SDIT-TQ AL-FURQON BINTARA dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi pembelajaran. Pada tahap persiapan, guru memilih buku pelajaran kosakata yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta menyiapkan bahan-bahan permainan puzzle seperti kartu bergambar, kartu kosakata, dan potongan huruf Hijaiyah. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk melakukan kegiatan menyusun atau mencocokkan kosakata bahasa Arab melalui permainan puzzle. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme, keterlibatan, dan tingkat konsentrasi yang tinggi dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu,

pada tahap evaluasi, guru melakukan tes sederhana dan mengajukan pertanyaan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik yang memanfaatkan permainan teka-teki mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan memanfaatkan media permainan, peserta didik dapat lebih mudah mengenali, memahami, dan mengingat kosakata bahasa Arab. Selain itu, teknik ini juga membantu meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan kelompok selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Fitria, T. N. (2023). The Effectiveness of Word Search Puzzles Game in Improving Student's Vocabulary. *Pioneer: Journal of Language and Literature*, 15(1), 50. <https://doi.org/10.36841/pioneer.v15i1.2766>

Habibillah, E. I., & Fahyuni, E. F. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA GAMBAR DALAM PENGUASAAN KOSAKATA

BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.

Hendra, & Euis Eti Rohaeti. (2025). Pengaruh Project Based Learning Berbasis Games Word Search Puzzles terhadap Pemahaman Kosakata Baku dan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Estetik Jurnal Bahasa Indonesia*, 8, 197–222.

<https://doi.org/https://doi.org/10.29240/estetik.v8i2.13847>

Hikmah Amalia, N., & Hidayat Dosen dan Mahasiswa PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, N. (2024). PENGGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG (CROSSWORD PUZZLE) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACA TULIS KOSAKATA BAHASA ARAB PESERTA DIDIK KELAS III MI MA'ARIF GIRILOYO 1 BANTUL. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10, 1.

Hikmah, K., & Al, E. (2025). Interactive Arabic Vocabulary Learning Through Crossword Puzzles in Elementary School. *Journal of Islamic and Muhammadiyah Study* |. <https://doi.org/10.21070/jims.v7i2.1634>

Itsnain Alfajri Husain. (2025). Dampak Game Edukatif pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1, 46–56.

Kamuz, R. J., Syamsuddin, N., Yamin, M., Ainun, N., Fitriani, F., &

- Sarmila, S. (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>
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139524759>
- Nurfitri Arifuddin, A., Razak, A., & Murdiana, S. (2024). Efektivitas Modul Affective Filter dalam Meningkatkan Motivasi Berbahasa Inggris Murid Usia 9-12 Tahun di E-Now Learning Center. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(8).
- Rinandi, S., & Nurhidayati, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Game Puzzle untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Kata Bahasa Arab SDN Sambangan. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(9), 1209–1220. <https://doi.org/10.17977/um064v2i92022p1209-1220>
- Rizqi Auliya, A., Rumondor, P., FKIP Universitas Tadulako, P., & Negeri Model Terpadu Madani, G. S. (2024). UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IIB SD NEGERI MODEL TERPADU MADANI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Sidauruk, E. (2026). Pengembangan Media Visual Berbasis Dual Coding Theory untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Tunarungu Sekolah Dasar. In *Journal of Education Research* (Vol. 7, Number 2).
- Sutrina, D., Alexander Alim, J., & Dwi Anggriani, M. (2025). Konsep Joyful Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Journal Educational Research and Development*, 2(1), 611–616.
- Telaumbanua, K., & Lase, A. (2023). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Dengan Teknik Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 582–591. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.18059>
- Wibowo, S., Wangid, M. N., & Firdaus, F. M. (2025). The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(1), 431–440. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21197>