

MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)

Lailatul Maghfiroh

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah IAINU Bangil Pasuruan

Email: lailazanky22@gmail.com

Keywords

puzzle media, Arabic language learning, speaking skill, Islamic elementary school.

media puzzle, pembelajaran Bahasa Arab, kemampuan berbicara, Madrasah Ibtidaiyah.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of using puzzle media in improving students' Arabic speaking skills (maharah al-kalam) in Madrasah Ibtidaiyah (Islamic Elementary Schools). The method used is a literature review, involving the analysis of books, academic journals, and previous studies related to Arabic language learning media. The findings indicate that puzzle media positively influence students' motivation, participation, and comprehension in the learning process. As an interactive medium, puzzles create an enjoyable and collaborative learning environment while enhancing students' vocabulary, pronunciation, and sentence structure in Arabic. Moreover, the implementation of puzzle media aligns with constructivist and communicative learning theories that emphasize active student involvement in constructing knowledge. Therefore, puzzle media can be considered an innovative and effective teaching strategy to enhance Arabic speaking skills at the elementary level.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berbicara (maharah al-kalam) siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Metode yang digunakan adalah review literatur dengan menelaah berbagai sumber akademik, termasuk buku, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik media pembelajaran Bahasa Arab. Hasil kajian menunjukkan bahwa media puzzle memiliki pengaruh positif terhadap motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Puzzle sebagai media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif, sekaligus melatih siswa dalam penguasaan kosakata, pengucapan, serta struktur kalimat Bahasa Arab. Selain itu, penerapan media puzzle sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik dan komunikatif yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Dengan demikian, media puzzle dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab di tingkat dasar.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang memiliki kedudukan penting dalam dunia pendidikan Islam. Penguasaan Bahasa Arab menjadi kunci utama untuk

memahami sumber-sumber ajaran Islam seperti Al-Qur'an, Hadis, serta berbagai literatur keislaman klasik. Dalam konteks pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah (MI), pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya ditujukan untuk mengenal kosakata dan tata bahasa, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Empat keterampilan utama yang menjadi fokus pembelajaran yaitu menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Di antara keempat keterampilan tersebut, kemampuan berbicara atau maharah al-kalam dianggap paling menantang sekaligus penting, karena menjadi indikator sejauh mana siswa mampu menggunakan Bahasa Arab dalam komunikasi nyata (Hidayat, 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Arab di MI masih menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata atau kalimat dengan benar, terbatas dalam penguasaan kosakata, dan kurang memiliki kepercayaan diri untuk berbicara di depan kelas. Faktor penyebabnya antara lain metode dan media pembelajaran yang masih konvensional seperti ceramah dan hafalan. Cara belajar yang monoton ini sering membuat siswa pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, kemampuan berbicara mereka tidak berkembang secara optimal dan pembelajaran menjadi kurang menarik.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa. Salah satu bentuk media yang menarik dan interaktif adalah puzzle. Media pembelajaran puzzle merupakan permainan edukatif yang melibatkan kegiatan menyusun potongan kata, kalimat, atau gambar untuk membentuk makna tertentu. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif, tetapi juga termotivasi untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Dengan demikian, puzzle dapat menjadi sarana efektif untuk melatih kemampuan berbicara Bahasa Arab secara menyenangkan dan bermakna (Lestari, 2023).

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Bahasa Arab memiliki banyak keunggulan. Aktivitas bermain sambil belajar memberikan suasana yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa terbebani. Selain itu, kegiatan menyusun puzzle menuntut siswa untuk memahami kosakata dan struktur kalimat dengan baik, yang secara tidak langsung memperkuat kemampuan linguistik mereka. Interaksi antarsiswa dalam permainan juga mendorong keberanian untuk berbicara

dan menjelaskan hasil kerja kelompok, sehingga keterampilan berbicara mereka berkembang secara alami melalui praktik langsung (Badruttamam, 2021).

Dengan demikian, penerapan media puzzle diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Arab siswa di MI. Media ini tidak hanya membantu guru mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan komunikatif. Pembelajaran yang berbasis permainan seperti puzzle dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan memperkuat keterampilan sosial mereka, yang pada akhirnya mendukung keberhasilan proses pendidikan Bahasa Arab secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, muncul pertanyaan utama yang perlu dijawab melalui penelitian ini, yaitu bagaimana penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Arab siswa Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam aspek maharah al-kalam. Melalui pendekatan ini diharapkan akan ditemukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa MI.

Penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran Bahasa Arab, khususnya mengenai penggunaan media inovatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Secara praktis, bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan efektif. Bagi siswa, penggunaan media puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berbicara secara alami. Sedangkan bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengimplementasikan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di lingkungan madrasah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode review literatur (literature review), yaitu pendekatan penelitian yang dilakukan melalui penelaahan, pengkajian, dan analisis terhadap berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber tersebut meliputi jurnal ilmiah, buku referensi, laporan penelitian terdahulu,

serta artikel akademik yang membahas tentang media pembelajaran, media puzzle, dan kemampuan berbicara (maharah al-kalam) dalam pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Melalui analisis terhadap literatur tersebut, peneliti berupaya mengidentifikasi konsep, teori, serta temuan-temuan empiris yang mendukung penggunaan media puzzle sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Proses review dilakukan secara sistematis dengan tahapan meliputi pencarian literatur yang relevan, seleksi berdasarkan kesesuaian topik, analisis isi, serta sintesis hasil temuan untuk membangun kerangka berpikir dan kesimpulan penelitian. Kriteria utama dalam pemilihan literatur adalah keterkaitan langsung dengan topik media pembelajaran Bahasa Arab dan fokus pada pengembangan kemampuan berbicara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan cara membandingkan berbagai hasil penelitian terdahulu dan teori yang ada, untuk menemukan pola, kesamaan, dan perbedaan dalam implementasi media puzzle. Dengan demikian, metode review literatur ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas media puzzle sebagai inovasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di MI.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses penyampaian materi pelajaran, sehingga dapat memperjelas makna pesan yang disampaikan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di MI, media berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep bahasa yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menumbuhkan minat, serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari (Kamuz, 2025).

Klasifikasi media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya, yaitu media visual, audio, audiovisual, dan interaktif. Media visual meliputi gambar, kartu, atau grafik yang dapat dilihat; media

audio meliputi rekaman suara atau lagu; sedangkan media audiovisual menggabungkan unsur suara dan gambar seperti video pembelajaran. Sementara itu, media interaktif mencakup teknologi atau alat yang memungkinkan siswa berpartisipasi langsung, seperti permainan edukatif atau aplikasi pembelajaran digital. Penggunaan media yang tepat dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa MI yang cenderung menyukai aktivitas visual dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Media Puzzle dalam Pembelajaran

Puzzle merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang bersifat edukatif sekaligus rekreatif. Secara umum, puzzle dapat diartikan sebagai permainan menyusun potongan-potongan gambar, huruf, atau kata menjadi satu kesatuan yang utuh dan bermakna. Dalam konteks pendidikan, puzzle digunakan untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar. Media ini mendorong siswa untuk berpikir logis, mengenal hubungan antarbagian, serta melatih kemampuan problem solving. Ketika diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab, puzzle dapat digunakan untuk menyusun kata atau kalimat Arab, mengenal huruf hijaiyah, serta memperkuat pemahaman terhadap struktur bahasa (Farida, 2022).

Jenis-jenis puzzle yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di MI cukup beragam, antara lain puzzle gambar yang mengandung kosakata Bahasa Arab, puzzle kata yang menuntut siswa menyusun huruf menjadi kata, puzzle kalimat yang melatih siswa membentuk kalimat sederhana, serta puzzle huruf Arab yang membantu pengenalan huruf hijaiyah secara menyenangkan. Keunggulan media puzzle antara lain mampu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa, mengasah keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan kerja sama dan partisipasi aktif dalam kelompok. Melalui aktivitas bermain puzzle, siswa tidak hanya memahami materi Bahasa Arab secara kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik yang mendukung keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

Kemampuan Berbicara Bahasa Arab (Maharah Kalam)

Kemampuan berbicara atau maharah al-kalam merupakan salah satu keterampilan utama dalam pembelajaran Bahasa Arab yang menuntut siswa mampu mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara lisan dengan menggunakan Bahasa Arab yang baik dan benar. Keterampilan ini tidak hanya mencakup kemampuan melafalkan kata atau kalimat, tetapi juga melibatkan aspek kelancaran, pengucapan,

intonasi, tata bahasa (nahwu-sharaf), serta penggunaan kosakata yang tepat dalam konteks komunikasi.

Faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan berbicara Bahasa Arab siswa MI antara lain meliputi motivasi belajar, penguasaan kosakata, lingkungan belajar, serta metode dan media yang digunakan guru. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dan sering berlatih berbicara akan lebih cepat berkembang dalam kemampuan berkomunikasi. Sebaliknya, jika pembelajaran hanya berfokus pada hafalan kosakata tanpa penerapan dalam percakapan, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam berbicara. Oleh karena itu, penggunaan media yang interaktif seperti puzzle dapat menjadi solusi efektif, karena membantu siswa belajar berbicara secara alami melalui permainan dan interaksi kelompok. Dengan demikian, maharah kalam dapat berkembang lebih optimal karena siswa terlibat aktif dalam kegiatan berbahasa yang bermakna (Suranda, 2024).

Deskripsi Proses Pembelajaran dengan Media Puzzle

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media puzzle dilakukan dalam suasana kelas yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Guru memulai kegiatan dengan memberikan pengantar singkat mengenai tujuan pembelajaran, yaitu melatih kemampuan berbicara siswa dalam Bahasa Arab melalui kegiatan bermain puzzle. Pada tahap awal, guru menjelaskan aturan permainan serta memperkenalkan bentuk puzzle yang akan digunakan. Puzzle yang dipakai berupa potongan-potongan kata dan gambar yang berkaitan dengan tema tertentu, misalnya tema “al-usrah” (keluarga), “al-madrasah” (sekolah), atau “al-hayawanat” (hewan). Siswa dituntun untuk memahami terlebih dahulu makna setiap potongan puzzle sebelum mulai menyusunnya (Nurhikma, 2025).

Pada tahap berikutnya, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil agar mereka dapat bekerja sama dalam menyusun potongan-potongan puzzle tersebut. Setiap kelompok menerima satu set puzzle yang berbeda sesuai dengan tema yang telah disiapkan. Proses penyusunan puzzle berlangsung secara interaktif, di mana siswa berdiskusi dan saling membantu menemukan urutan kata atau gambar yang tepat. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya kegiatan, mengamati dinamika kelompok, serta memberikan bantuan apabila ada siswa yang mengalami kesulitan memahami kosakata atau struktur kalimat. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan berani mengemukakan pendapat dalam Bahasa Arab.

Setelah puzzle berhasil disusun, siswa diminta untuk membaca dan menjelaskan hasil penyusunan mereka di depan kelas menggunakan Bahasa Arab sederhana. Misalnya, ketika menyusun puzzle bertema keluarga, siswa menyebutkan kalimat seperti “hādhā abī” (ini ayahku), “hādhihi ummī” (ini ibuku), dan seterusnya. Kegiatan ini tidak hanya melatih pengucapan dan kelancaran berbicara, tetapi juga memperluas penguasaan kosakata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Guru memberikan umpan balik secara langsung terhadap pengucapan dan struktur kalimat siswa, sehingga mereka dapat memperbaiki kesalahan dengan cara yang konstruktif dan menyenangkan (Antoro, 2023).

Selain itu, suasana pembelajaran yang tercipta melalui media puzzle menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa terlihat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan, karena mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Faktor kompetitif antar kelompok juga menambah motivasi siswa untuk berusaha menyusun puzzle dengan cepat dan benar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung monoton. Kegiatan yang melibatkan aspek motorik, visual, dan kognitif ini membantu siswa memahami makna kata dan kalimat dengan lebih mendalam (Ivlatia, 2023).

Guru juga memanfaatkan kegiatan ini untuk menilai kemampuan berbicara siswa secara autentik. Penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir puzzle, tetapi juga pada proses komunikasi antaranggota kelompok, keberanian berbicara, serta kemampuan menggunakan Bahasa Arab dalam konteks yang bermakna. Melalui observasi, guru dapat mengidentifikasi siswa yang masih pasif dan memberikan bimbingan lebih lanjut agar mereka turut berpartisipasi. Dengan demikian, media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai instrumen evaluasi keterampilan berbicara yang lebih alami dan kontekstual (Sirait, 2023).

Implementasi media puzzle dalam pembelajaran Bahasa Arab di MI terbukti menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Kegiatan ini memadukan unsur visual, verbal, dan kinestetik yang sesuai dengan karakteristik siswa usia dasar. Selain membantu penguasaan kosakata dan struktur kalimat, media puzzle juga menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian siswa untuk berbicara di depan umum. Dengan pendekatan yang komunikatif dan berbasis aktivitas, siswa tidak hanya menghafal Bahasa Arab, tetapi juga menggunakannya dalam konteks nyata. Oleh karena

itu, penggunaan media puzzle dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan maharah al-kalam di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah (Parihin, 2023).

Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media puzzle menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara (maharah al-kalam) siswa Madrasah Ibtidaiyah. Sebelum penggunaan media puzzle, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata dan kalimat dalam Bahasa Arab. Mereka cenderung pasif ketika diminta untuk berbicara dan hanya mengandalkan hafalan tanpa memahami struktur kalimat secara utuh. Selain itu, rasa percaya diri siswa untuk berbicara di depan kelas masih rendah, dan kegiatan pembelajaran cenderung didominasi oleh guru. Hal ini berdampak pada kurangnya kesempatan bagi siswa untuk melatih kemampuan berbicara secara aktif (Hidayat, 2024).

Setelah penerapan media puzzle dalam beberapa kali pertemuan, terjadi perubahan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil tes dan observasi, siswa terlihat lebih aktif berpartisipasi dan berani berbicara menggunakan Bahasa Arab. Kegiatan menyusun dan menjelaskan potongan puzzle mendorong mereka untuk mengucapkan kata dan kalimat dengan lebih lancar. Melalui interaksi dalam kelompok, siswa berlatih menggunakan Bahasa Arab dalam konteks yang komunikatif dan menyenangkan. Peningkatan ini terlihat tidak hanya dari aspek kuantitatif (jumlah siswa yang berani berbicara), tetapi juga dari aspek kualitatif seperti kelancaran, pengucapan, dan penguasaan kosakata.

Dari segi kelancaran berbicara, siswa menunjukkan peningkatan yang nyata. Sebelum penerapan media puzzle, banyak siswa berbicara dengan terhenti-henti karena kurangnya kosakata dan rasa ragu dalam menyusun kalimat. Namun setelah beberapa kali kegiatan puzzle, siswa mulai mampu berbicara lebih lancar dan spontan. Aktivitas menyusun puzzle menuntut mereka berpikir cepat untuk menentukan urutan kata yang benar, sehingga kemampuan berpikir dan berbicara secara bersamaan meningkat. Guru juga memberi kesempatan bagi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasilnya, sehingga melatih kelancaran berbicara di depan teman-teman secara berulang dan alami (Badruttamam, 2021).

Pada aspek pengucapan (lafazh), penggunaan puzzle membantu siswa mengenali dan melafalkan kata-kata Arab dengan lebih tepat. Melalui pengulangan dalam permainan, siswa belajar mengoreksi kesalahan pelafalan secara mandiri dan dengan bimbingan guru. Misalnya, ketika siswa salah menyusun kata “maktabun” dan mengucapkannya tidak jelas, guru langsung memberikan umpan balik dengan contoh pengucapan yang benar. Pembelajaran seperti ini membuat proses belajar menjadi lebih kontekstual dan berorientasi pada praktik. Dengan demikian, kemampuan fonetik siswa dalam melafalkan huruf-huruf Arab seperti ح, خ, atau ع meningkat secara bertahap.

Sementara itu, pada aspek penguasaan kosakata (mufradāt), media puzzle terbukti efektif memperkaya perbendaharaan kata siswa. Dalam setiap sesi pembelajaran, tema puzzle yang digunakan berbeda, seperti “anggota tubuh”, “keluarga”, “sekolah”, atau “binatang”. Setiap kali menyusun puzzle, siswa diperkenalkan pada kosakata baru yang berkaitan dengan gambar atau kalimat dalam puzzle. Misalnya, dari tema “al-madrasah”, siswa belajar kata-kata seperti mudarris (guru), tilmīdz (siswa), kitāb (buku), dan sabūrah (papan tulis). Dengan pengulangan melalui permainan, kosakata tersebut melekat lebih kuat dalam ingatan siswa dan mudah digunakan ketika berbicara (Alwasi, 2023).

Dari aspek struktur kalimat (tarkīb jumlah), kegiatan puzzle juga membantu siswa memahami pola kalimat Bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan. Siswa belajar menyusun kalimat dari potongan kata yang acak, seperti “hādhā waladun”, “hādhihi sayyārah”, atau “al-bintu fī al-maktab”. Kegiatan ini melatih kemampuan berpikir logis sekaligus pemahaman tata bahasa (nahwu-sharaf). Dengan menyusun kalimat sendiri, siswa tidak hanya menghafal struktur kalimat yang diberikan guru, tetapi juga belajar menemukan pola hubungan antara subjek, predikat, dan objek. Hasil tes menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu membuat kalimat sederhana dengan struktur yang benar setelah mengikuti kegiatan dengan media puzzle (Kamuz, 2025).

Selain peningkatan aspek kebahasaan, perubahan juga terlihat pada aspek afektif dan sosial siswa. Mereka menjadi lebih percaya diri, aktif, dan berani berbicara di depan kelas tanpa rasa takut salah. Interaksi antarsiswa dalam kelompok juga memperkuat kerja sama dan komunikasi interpersonal. Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa menganggap Bahasa Arab bukan lagi pelajaran yang sulit, melainkan kegiatan yang bisa dinikmati. Perubahan sikap ini sangat berpengaruh terhadap

peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbicara (Farida, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Arab siswa MI secara signifikan. Peningkatan terjadi karena puzzle menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan aspek visual, motorik, kognitif, dan afektif secara terpadu. Aktivitas menyusun puzzle menstimulasi daya pikir, melatih keterampilan berbahasa, serta menciptakan suasana belajar yang komunikatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mengembangkan maharah al-kalam siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Analisis Efektivitas Media Puzzle

Penerapan media puzzle dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah terbukti memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan keterampilan berbicara sekaligus memperkuat motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, ditemukan bahwa penggunaan puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika kegiatan pembelajaran dimulai, terutama karena mereka merasa belajar sambil bermain. Suasana ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang biasanya bersifat satu arah. Media puzzle menumbuhkan minat belajar karena melibatkan unsur permainan, tantangan, dan interaksi sosial antar siswa (Suranda, 2024).

Efektivitas media puzzle juga tampak dari meningkatnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam menyusun potongan puzzle, berdiskusi, dan mengucapkan kata-kata dalam Bahasa Arab. Mereka tidak lagi merasa takut untuk berbicara atau berpendapat karena kegiatan puzzle dilakukan secara berkelompok, sehingga menciptakan rasa kebersamaan dan dukungan antar teman. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong partisipasi setiap anggota kelompok agar tidak ada siswa yang tertinggal. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif, sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif (active learning).

Selain meningkatkan partisipasi, penggunaan media puzzle juga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan puzzle dengan benar dan cepat, sehingga menumbuhkan semangat

kompetisi yang sehat antar kelompok. Faktor visual dan kinestetik dalam permainan puzzle juga menstimulasi minat belajar, terutama bagi siswa yang mudah bosan dengan metode ceramah. Berdasarkan hasil angket sederhana yang diberikan setelah pembelajaran, mayoritas siswa menyatakan bahwa belajar dengan puzzle membuat mereka lebih senang dan lebih mudah memahami Bahasa Arab. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan media ini (Nurhikma, 2025).

Dari sisi pemahaman materi, media puzzle membantu siswa mengingat kosakata dan struktur kalimat dengan lebih efektif. Puzzle memungkinkan siswa untuk mengasosiasikan gambar, kata, dan makna dalam satu aktivitas terpadu. Misalnya, ketika mereka menyusun puzzle bertema “sekolah”, siswa belajar menghubungkan gambar mudarris dengan kata “guru”, atau gambar maktabah dengan “perpustakaan”. Pengalaman belajar semacam ini memperkuat daya ingat karena melibatkan aspek visual dan motorik secara bersamaan. Guru juga dapat dengan mudah mengevaluasi tingkat pemahaman siswa melalui hasil susunan puzzle dan kemampuan mereka menjelaskan kembali dalam Bahasa Arab (Malihah, 2023).

Meskipun terbukti efektif, penerapan media puzzle juga memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu, karena proses menyusun puzzle memerlukan durasi yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa. Selain itu, jumlah puzzle yang terbatas membuat guru harus mengatur pembagian kelompok dengan cermat agar semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Di sisi lain, ada pula kendala teknis seperti potongan puzzle yang hilang atau rusak akibat sering digunakan, sehingga guru perlu menyiapkan alat cadangan atau memperbaikinya sebelum digunakan kembali (Ivlatia, 2023).

Kendala lain yang muncul adalah perbedaan kemampuan antar siswa dalam memahami Bahasa Arab. Siswa dengan kemampuan rendah terkadang kesulitan memahami makna kata dalam puzzle, sehingga membutuhkan bantuan lebih dari guru atau teman sekelompoknya. Jika tidak dikelola dengan baik, hal ini dapat menimbulkan ketimpangan partisipasi antar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu memberikan scaffolding atau dukungan tambahan berupa penjelasan kosakata sebelum permainan dimulai serta menempatkan siswa berkemampuan tinggi bersama siswa yang masih kesulitan agar tercipta saling bantu dalam kelompok (Mujtahidah, 2023).

Solusi lain yang dapat diterapkan adalah dengan melakukan perencanaan dan modifikasi media sesuai dengan kondisi kelas. Guru dapat membuat puzzle dalam bentuk digital sederhana menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif, atau membuat variasi puzzle dengan tingkat kesulitan yang berbeda agar sesuai dengan kemampuan siswa. Selain itu, kegiatan puzzle dapat dijadikan proyek berkelompok yang berkelanjutan, di mana siswa tidak hanya bermain tetapi juga dilibatkan dalam proses pembuatan puzzle, sehingga menumbuhkan rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap media pembelajaran. Dengan cara ini, kendala waktu dan keterbatasan alat dapat diminimalisir secara efektif (Parihin, 2023).

Analisis menunjukkan bahwa media puzzle sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap Bahasa Arab di MI. Kendala yang muncul dalam penerapannya dapat diatasi dengan perencanaan yang matang, dukungan guru yang aktif, serta adaptasi media sesuai kondisi kelas. Keberhasilan penggunaan puzzle tidak hanya diukur dari peningkatan nilai atau hasil tes, tetapi juga dari perubahan perilaku belajar siswa yang lebih aktif, percaya diri, dan komunikatif. Oleh karena itu, media puzzle dapat dikategorikan sebagai inovasi pembelajaran yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga membangun aspek afektif dan sosial dalam pengajaran Bahasa Arab di tingkat dasar.

Diskusi Temuan dengan Teori

Hasil penelitian mengenai penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan kesesuaian yang kuat dengan teori-teori pembelajaran modern, khususnya teori konstruktivisme dan pembelajaran aktif (*active learning*). Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah proses membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dialami secara langsung oleh siswa. Dalam konteks ini, penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran mencerminkan prinsip bahwa siswa membangun pemahaman melalui aktivitas berpikir, berinteraksi, dan berkreasi. Kegiatan menyusun puzzle menuntut siswa untuk mengaitkan antara bentuk visual, kata, dan makna dalam Bahasa Arab, sehingga pengetahuan yang diperoleh bukan hasil hafalan, melainkan hasil konstruksi makna yang mereka temukan sendiri.

Temuan penelitian juga sejalan dengan teori pembelajaran komunikatif dalam pengajaran Bahasa Arab (*at-tadrīs al-ittishālī*), yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi, bukan sekadar objek hafalan. Melalui media puzzle, siswa tidak hanya mempelajari kosakata dan struktur kalimat secara

teoritis, tetapi juga menggunakannya dalam konteks komunikasi yang nyata, seperti saat menjelaskan hasil puzzle kepada teman atau guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Hymes (1972) tentang *communicative competence*, yaitu kemampuan menggunakan bahasa secara tepat dan efektif dalam situasi sosial. Dengan demikian, pembelajaran melalui puzzle dapat meningkatkan kompetensi komunikatif siswa dalam Bahasa Arab.

Dari perspektif teori motivasi belajar, hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal ini sesuai dengan teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (1985), yang menyatakan bahwa motivasi akan tumbuh apabila kegiatan belajar memberikan rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Dalam pembelajaran dengan media puzzle, siswa memiliki otonomi untuk mengatur strategi kelompoknya, merasakan keberhasilan saat menyusun puzzle dengan benar, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Tiga aspek tersebut menjadikan kegiatan puzzle sebagai aktivitas yang memuaskan secara psikologis, sehingga meningkatkan semangat dan minat siswa untuk belajar Bahasa Arab secara berkelanjutan.

Temuan ini juga memperkuat teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Dalam kegiatan puzzle, siswa bekerja secara kolaboratif dan saling membantu memahami makna kata atau struktur kalimat dalam Bahasa Arab. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* atau bimbingan sesuai kebutuhan siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berlangsung antara guru dan siswa, tetapi juga antar siswa, yang saling berkontribusi dalam membangun pengetahuan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media puzzle dapat menjadi sarana efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kooperatif dan bermakna (Mawardhani, 2023).

Jika dibandingkan dengan teori pembelajaran Bahasa Arab tradisional yang cenderung menekankan hafalan (*al-hifzh*) dan peniruan (*at-taqlīd*), penggunaan media puzzle memberikan pendekatan yang lebih kontekstual dan komunikatif. Pembelajaran konvensional sering kali membuat siswa pasif karena mereka hanya mendengarkan atau menyalin kosakata tanpa kesempatan untuk menggunakannya secara langsung. Sebaliknya, media puzzle menuntut keterlibatan aktif siswa dalam berpikir dan berbicara, sesuai dengan pendekatan komunikatif (*al-manhaj al-ittishālī*) yang kini banyak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab modern. Hal ini menunjukkan

bahwa media puzzle selaras dengan paradigma baru pembelajaran Bahasa Arab yang menekankan aktivitas, kreativitas, dan partisipasi siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer (2001), yang menjelaskan bahwa manusia belajar lebih baik melalui kombinasi teks, gambar, dan aktivitas interaktif dibandingkan dengan teks semata. Media puzzle menggabungkan unsur visual (gambar), verbal (kata dan kalimat), serta kinestetik (aktivitas menyusun), sehingga menstimulasi lebih banyak area kognitif dalam otak siswa. Dengan demikian, pembelajaran melalui puzzle bukan hanya menarik, tetapi juga memperkuat daya serap dan retensi memori siswa terhadap materi Bahasa Arab. Efektivitas media puzzle dalam penelitian ini membuktikan relevansi teori tersebut dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di tingkat dasar.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle tidak hanya sesuai dengan teori-teori pendidikan modern, tetapi juga mampu menerjemahkan teori tersebut ke dalam praktik yang nyata di kelas. Media puzzle terbukti mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa, meningkatkan interaksi komunikatif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, media ini dapat dikategorikan sebagai inovasi pembelajaran yang berlandaskan teori ilmiah sekaligus efektif secara empiris dalam meningkatkan kemampuan berbicara (maharah al-kalam) siswa Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, penerapan media puzzle layak dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran Bahasa Arab yang relevan dengan tuntutan kurikulum abad ke-21.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara (maharah al-kalam) siswa. Media puzzle menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Melalui kegiatan menyusun puzzle, siswa tidak hanya belajar mengenal kosakata dan struktur kalimat dalam Bahasa Arab, tetapi juga berlatih berbicara secara lancar, benar dalam pengucapan, serta percaya diri dalam menyampaikan ide. Selain itu, media puzzle mampu mengintegrasikan unsur visual, verbal, dan kinestetik yang memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap

Bahasa Arab secara kontekstual.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah untuk memanfaatkan media puzzle sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan efektif dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Guru perlu merancang kegiatan puzzle yang sesuai dengan tema pembelajaran, tingkat kemampuan siswa, serta ketersediaan waktu dan fasilitas di sekolah. Selain itu, untuk mengoptimalkan hasilnya, media puzzle dapat dikombinasikan dengan metode komunikatif dan kolaboratif agar siswa lebih banyak berinteraksi dan berlatih berbicara dalam Bahasa Arab. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media puzzle berbasis digital atau menerapkannya pada keterampilan Bahasa Arab lainnya, seperti menyimak dan menulis, sehingga dapat memberikan kontribusi lebih luas terhadap inovasi pembelajaran Bahasa Arab di jenjang pendidikan dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, Widhiastuti et al. Penerapan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIS Tigaherang-Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 149-159, aug. 2024. ISSN 3021-7938. Available at: <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1782>
- Badruttamam, C. A., Kholidah, D. R., & Khofifah. (2021). Pengembangan Media Puzzle Mufrodat untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1. *IBTIDA'*, 2(2), 156-163. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.227>
- 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>
- Farida, I., & Uyuni, Y. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle dalam Pembelajaran Kosakata Berbasis Quantum Learning. *Uktub: Journal of Arabic Studies*, 2(1), 57–67. <https://doi.org/10.32678/uktub.v2i1.6513>
- Suranda, N., & Alimni, A. (2024). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Media Crossword Puzzle Pada Tema Sekolahku Di Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Al-Qur'aniyah Bengkulu Selatan. *Innovative: Journal Of*

- Social Science Research, 4(1), 9818–9828.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.7813>
- Nurhikma Nurhikma, Naidin Syamsuddin, & Mubassyrirah Bakri. (2025). Efektivitas Pembelajaran Mufradat dengan Menggunakan Media Puzzle Book pada Siswa Kelas VII MTs Darul Istiqamah Babang Luwu. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(3), 64–72. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i3.1071>
- Ivlatia, S. M., Hasibuan, E., & Sa'idah, S. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Swasta UMMI Lubuk Pakam. *Jurnal Sathar*, 1(2), 56–65. <https://doi.org/10.59548/js.v1i2.95>
- Parihin, P., Nurlaeli Wijayanti, H., & Hidayah, N. (2023). Menarik Minat Belajar Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah: Pendekatan Inovatif dan Menyenangkan. *Journal of Millenial Education*, 2(2), 177–186. Retrieved from <https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME/article/view/95>
- Wahyu Maulida Lestari. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. (2023). *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7-14. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.995>
- Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, 4(1), 399-404. <https://doi.org/10.53696/27214834.372>
- Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika. *SUKMA: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 17–40. <https://doi.org/10.32533/07102.2023>
- Alwasi, F. T., Saputri, S. ., Nurohmah, W. ., & Komariah, K. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Materi Menyusun dan Mengurai Bangun Datar. *Tadzkirah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 50-61. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v6i1.208>
- Nurul Mujtahidah, Yusuf, M. ., Guntur, M., & Aswar, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo. *Jurnal Konsepsi*, 12(3), 53–61. Retrieved from <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>
- Mawardhani, Mitha Ayu and Dewi, Anggra Lita Sandra and Andjariani, Endang Wahyu (2023) Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar

Kelas V SD. Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), 9 (1). ISSN 2656-5862
<https://repository.universitaspgridelta.ac.id/1919/>

Malihah, S., & Jamaludin, U. . (2023). ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE PADA MATERI RANTAI MAKANAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 10(2), 316–328.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1258>