

PENERAPAN METODE EDUTAINMENT WORD SEARCH BERBANTU MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB PESERTA DIDIK KELAS IV MIN

Ocha Rahma Wati¹, Asti Fauziah², Erni Zuliana³, Adam Malik⁴

^{1,2,3,4} UIN Raden Intan Lampung

e-mail: rahmaocha68@gmail.com,¹

astifauziah@radenintan.ac.id,² ernizuliana@radenintan.ac.id,³ adammalik@radenintan.ac.id,⁴

Diterima: 3/4/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 17/5/2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan metode Edutainment Word Search dengan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan kosakata, di kelas IV MIN 6 Bandar Lampung. Fokus masalah penelitian ini adalah rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini berhasil meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, yang tercermin dari peningkatan persentase ketuntasan belajar. Pada pra-siklus, persentase ketuntasan belajar sebesar 31,25%. Pada siklus I meningkat menjadi 37,5%, dan pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 87,5%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun peningkatan kosakata telah tercapai, penelitian ini merekomendasikan agar keterampilan lain, seperti menulis dan tata bahasa, juga diperhatikan dalam pembelajaran bahasa Arab di masa mendatang. Penelitian ini membuka peluang pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan metode serupa di berbagai tingkat pendidikan.

Kata kunci: Bahasa Arab, Edutainment Word Search, Media Puzzle, Penguasaan Kosakata, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the Edutainment Word Search method assisted by puzzle media in improving Arabic learning outcomes, particularly vocabulary mastery, among fourth-grade students at MIN 6 Bandar Lampung. The main problem addressed in this study is the low level of students' Arabic vocabulary mastery, which is influenced by less engaging and less interactive teaching methods. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach consisting of two cycles, each including the stages of planning, action, observation, and reflection. The results showed that the implementation of the method successfully improved both student participation and learning outcomes, as indicated by the increase in learning mastery percentage. In the pre-cycle, the learning mastery percentage was 31.25%. It increased to 37.5% in Cycle I and significantly improved to 87.5% in Cycle II. These findings indicate that the applied method is effective in enhancing students' learning outcomes. Although vocabulary improvement was achieved, this study recommends that other language skills, such as writing and grammar, should also be emphasized in future Arabic language

instruction. This study also provides opportunities for further development of similar methods at various educational levels.

Keywords: *Arabic Language, Edutainment Word Search, Puzzle Media, Vocabulary Mastery, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Arab di tingkat sekolah dasar memegang peran yang sangat penting dalam membekali siswa dengan dasar pengetahuan bahasa yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari, serta untuk memahami ajaran agama Islam lebih mendalam (Afroni & Ristiana, 2024; Kamila et al., 2023; Taufik et al., 2023). Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah tantangan yang signifikan. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya penguasaan kosakata siswa, yang berimbas pada kemampuan mereka dalam berbicara dan menulis dalam bahasa Arab (Mahmudah, 2025; Ramdhani et al., 2026; Salma et al., 2026; Zulfida et al., 2024). Fenomena ini terutama terlihat di MIN 6 Bandar Lampung, di mana meskipun ada minat yang cukup tinggi terhadap bahasa Arab, metode pembelajaran yang digunakan belum cukup efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab.

Masalah yang terjadi di MIN 6 Bandar Lampung adalah dominasi metode ceramah dan qawaid wa tarjamah dalam pembelajaran bahasa Arab. Kedua metode ini sering kali membuat siswa merasa pasif dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab mereka. Media pembelajaran yang terbatas, seperti papan tulis dan buku pegangan, juga tidak cukup menarik perhatian siswa, sehingga proses belajar menjadi kurang menyenangkan dan tidak efektif. Akibatnya, penguasaan kosakata bahasa Arab yang menjadi pondasi penting dalam keterampilan berbahasa masih rendah di kalangan siswa (Maghfirah, 2024; Maulana, 2023; Taufiqurrochman et al., 2025; Yanda et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian yang ada. Belum ada penelitian yang mengintegrasikan metode edutainment word search dengan media *puzzle* dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar (Jamilah & Wijaya, 2025). Selain itu, sebagian besar penelitian yang ada lebih fokus pada peningkatan keterampilan berbicara atau membaca, sementara penguasaan kosakata bahasa Arab masih belum mendapat perhatian yang cukup. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang dapat mengatasi kesenjangan ini dan membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Aini & Taufik, 2024; Mawarti et al., 2025).

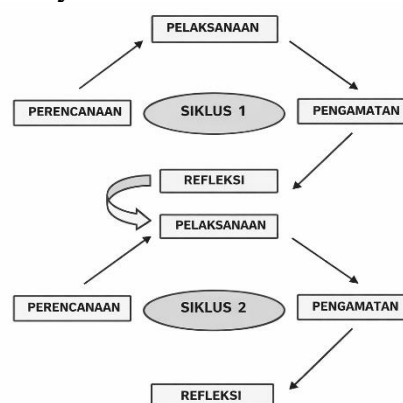
Sebagai solusi terhadap masalah tersebut, penelitian ini menawarkan penerapan metode edutainment word search yang dipadukan dengan media *puzzle* sebagai metode pembelajaran bahasa Arab yang inovatif (A et al., 2025; Fahmi et al., 2025; Maghfiroh, 2025). Metode *edutainment word search* memadukan hiburan dengan pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sementara media *puzzle* memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam menyusun dan memahami kosakata bahasa Arab (Hasibuan & Fitriani, 2023; Hikmah, 2025; Mofid & Wardana, 2025). Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab, serta memperbaiki penguasaan kosakata mereka.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penerapan metode *edutainment word search* dengan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan kosakata di kelas IV MIN 6 Bandar Lampung. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan baru tentang integrasi metode *edutainment* dan media *puzzle* dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar, serta untuk mengidentifikasi apakah metode ini dapat mengatasi tantangan yang ada dalam pengajaran bahasa Arab di tingkat dasar.

METODE PENELITIAN

Peningkatan hasil belajar bahasa Arab peserta didik melalui penerapan metode *Edutainment Word Search* dengan media *puzzle* menjadi tujuan penelitian ini yang dilaksanakan melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di kelas IV B MIN 6 Bandar Lampung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Komposisi subjek penelitian ini terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan, dengan jumlah keseluruhan 32 peserta didik. Sebagai kolaborator dalam kegiatan tindakan, pengamatan, dan refleksi terhadap proses pembelajaran, guru mata pelajaran Bahasa Arab terlibat bersama peneliti dalam pelaksanaan penelitian.

Model Penelitian Tindakan Kelas John Elliott digunakan dalam penelitian ini dengan tahapan yang mencakup perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi sebagai langkah utama pelaksanaannya (Haryani, 2023; Nuranisyah & Aulia, 2022). Tahapan penelitian yang terdiri atas empat langkah tersebut dilaksanakan secara berulang dalam bentuk siklus sehingga proses pembelajaran dapat diperbaiki secara bertahap melalui evaluasi pada setiap siklus. Dalam penelitian ini tindakan pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus digunakan untuk menilai perkembangan hasil belajar peserta didik pada materi kosakata bahasa Arab sekaligus melakukan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran. Proses refleksi yang dilakukan setelah pelaksanaan setiap siklus berfungsi sebagai landasan dalam menetapkan strategi perbaikan pada siklus berikutnya.



Gambar 1. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model John Elliott

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyiapkan berbagai perangkat yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Penyusunan modul ajar, tujuan pembelajaran, materi kosakata bahasa Arab, lembar kerja *word search*, media *puzzle*, instrumen tes, lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi merupakan bagian dari kegiatan yang dilakukan pada tahap ini. Dalam penerapannya, metode *Edutainment Word Search* dengan media *puzzle* dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan yang mencakup pencarian kosakata

bahasa Arab pada lembar *word search*, penandaan kata yang ditemukan, pencocokan kata dengan potongan *puzzle*, serta penyusunan *puzzle* secara berkelompok. Kegiatan tersebut dirancang agar peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Melalui teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini mengumpulkan data mengenai hasil belajar dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, lembar observasi, dan pedoman wawancara telah divalidasi oleh ahli (*expert judgment*) untuk memastikan kesesuaian isi dan ketercapaian indikator pembelajaran. Peneliti bersama guru mata pelajaran Bahasa Arab sebagai kolaborator melaksanakan kegiatan pengamatan guna memperoleh data yang objektif terkait pelaksanaan tindakan pembelajaran. Dalam kegiatan pengamatan, beberapa aspek yang diperhatikan meliputi keaktifan peserta didik, partisipasi dalam pembelajaran, kerja sama kelompok, dan respons peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi kosakata bahasa Arab. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi pendukung dari guru mengenai kondisi awal pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan hasil refleksi pada setiap siklus (Cena & Burns, 2023). Analisis kuantitatif sederhana digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar peserta didik pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II (Yuanisyah et al., 2023). Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam kegiatan refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Penelitian ini menetapkan bahwa tindakan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai sekurang-kurangnya 80% sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Pre Test

Pada tahap pre-test, peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Arab kelas IV B untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Hasil perolehan data nilai peserta didik disajikan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Persentase Nilai Pre-Test Bahasa Arab

Interval Nilai	Kategori Penilaian	Jumlah Siswa	Persentase Siswa
< 75	Belum Tuntas	22	68,75%
≥ 75	Tuntas	10	31,25%
Jumlah	-	32	100%
KKM	75		

Berdasarkan hasil pre-test yang disajikan dalam Tabel 1, dapat diketahui bahwa sebanyak 22 siswa (68,75%) memperoleh nilai di bawah 75, yang masuk dalam kategori "Belum Tuntas," sementara 10 siswa (31,25%) memperoleh nilai di atas 75, yang termasuk dalam kategori "Tuntas." Dengan demikian, jumlah keseluruhan siswa yang mengikuti pre-test adalah 32 siswa, yang seluruhnya memperoleh persentase 100%. Nilai Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Arab adalah 75. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

b. Siklus I

Pada siklus I, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja word search, media puzzle bergambar yang relevan dengan materi kosakata, serta instrumen evaluasi berupa posttest. Tahap pelaksanaan dimulai dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan, yaitu siswa mencari kosakata Bahasa Arab dalam lembar word search, menandai kata yang ditemukan, mencocokkannya dengan potongan puzzle bergambar yang sesuai, dan menyusunnya hingga membentuk gambar utuh. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok untuk melatih kerja sama dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Pada siklus I, meskipun sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi dan membaca kosakata dengan benar. Hasil perolehan data nilai peserta didik disajikan pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Post-test Siklus I

Interval Nilai	Kategori Penilaian	Jumlah Siswa	Persentase Siswa
< 75	Belum Tuntas	20	62,5%
≥ 75	Tuntas	12	37,5%
Jumlah		32	100%
KKM		75	

Berdasarkan hasil post-test Siklus I yang disajikan dalam Tabel 2, diperoleh data bahwa sebanyak 20 siswa (62,5%) memperoleh nilai di bawah 75, yang termasuk dalam kategori "Belum Tuntas," sedangkan 12 siswa (37,5%) memperoleh nilai di atas 75, yang masuk dalam kategori "Tuntas." Total jumlah siswa yang mengikuti post-test adalah 32 siswa, yang seluruhnya mencapai persentase 100%. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Arab adalah 75. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat peningkatan, sebagian besar siswa masih belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

c. Siklus II

Pada siklus II, perbaikan pembelajaran difokuskan pada kelemahan yang ditemukan pada siklus I, terutama dalam aspek kejelasan instruksi, pemberian contoh, dan intensitas pendampingan guru selama kegiatan berlangsung. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan oleh peningkatan partisipasi siswa dari 12 siswa menjadi 28 siswa. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan siklus I, ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dari 12 siswa 37,5% pada siklus I menjadi 28 siswa atau sebesar 87,5% pada siklus II. Dengan demikian, perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, kondusif, dan berpusat pada keaktifan siswa. Hasil perolehan data nilai peserta didik disajikan pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Post-test Siklus II

Interval Nilai	Kategori Penilaian	Jumlah Siswa	Persentase Siswa
< 75	Belum Tuntas	4	12,5%
≥ 75	Tuntas	28	87,5%
Jumlah		32	100%
KKM		75	

Berdasarkan hasil post-test pada siklus II yang disajikan dalam tabel 3, terdapat 4 siswa (12,5%) yang memperoleh nilai di bawah 75, yang termasuk dalam kategori "Belum Tuntas," sementara 28 siswa (87,5%) berhasil mencapai nilai di atas 75, yang masuk dalam kategori "Tuntas." Total jumlah siswa yang mengikuti post-test adalah 32 siswa, yang seluruhnya mencakup 100% dari peserta. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus II menghasilkan peningkatan yang signifikan, karena mayoritas siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Tabel 4. Tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik

Tahap Evaluasi	Persentase Ketuntasan	Kategori	Keterangan
Pra-Siklus	31,25%	Rendah	Belum mencapai KKM
Siklus I	37,5%	Rendah	Belum mencapai indikator
Siklus II	87,5%	Tinggi	Sudah mencapai indikator

Berdasarkan data hasil belajar pada setiap siklus tabel 4, terjadi peningkatan yang signifikan. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 31,25% pada pra-siklus menjadi 37,5% pada siklus I, dan meningkat secara signifikan menjadi 87,5% pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 56,25% dari pra-siklus ke siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dalam kategori tinggi dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$ ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode edutainment word search berbantuan media puzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode edutainment word search berbantuan media *puzzle* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena metode ini melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan mencari kata (*word search*) dan menyusun *puzzle*, yang mampu merangsang kemampuan kognitif dan visual secara bersamaan. Aktivitas tersebut membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab secara lebih efektif. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran juga mendorong peningkatan motivasi belajar, sehingga siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aktivitas belajar siswa setelah perbaikan yang dilakukan pada siklus II. Dibandingkan dengan siklus I, siswa menjadi lebih fokus, lebih berani bertanya, serta lebih aktif dalam berdiskusi dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Kepercayaan diri siswa juga meningkat, yang tercermin dalam partisipasi mereka yang lebih tinggi selama pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan berkat penerapan metode yang menggabungkan unsur permainan dan visualisasi gambar. Perubahan ini menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menarik, sehingga mampu mengurangi monotonnya aktivitas belajar serta meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab. Peningkatan aktivitas belajar ini berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena keterlibatan aktif memungkinkan siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Mugambi, 2018). Dalam konteks penelitian ini, aktivitas *word search* dan *puzzle* memberikan pengalaman belajar yang konkret, sehingga mempermudah siswa dalam memahami kosakata bahasa Arab. Temuan ini juga

didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Choiroh, 2021; Runton, 2025; Sahidin et al., 2024) .

Penelitian sebelumnya oleh Dali et al., (2023) juga menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa integrasi metode *edutainment word search* dengan media *puzzle* tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan teori *game-based learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan (Nadeem et al., 2023).

Meskipun penerapan metode ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab, penelitian ini memiliki keterbatasan karena lebih berfokus pada penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara, sementara keterampilan lain seperti menulis dan tata bahasa belum dikembangkan secara optimal. Oleh karena itu, meskipun metode ini efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, disarankan agar pembelajaran Bahasa Arab lebih diperkaya dengan pengembangan keterampilan lain melalui pendekatan yang lebih komprehensif (Nurhafizah & Latuconsina, 2021; Setiawan, 2022; Zaid et al., 2022). Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan dengan menguji efektivitas metode serupa pada ranah keterampilan bahasa Arab yang lebih luas, seperti menyimak dan menulis, atau bahkan menerapkan desain eksperimen murni untuk validasi yang lebih kuat (Abidin & Santosa, 2024; Amatullah & Kusumaningrum, 2020; Hanifansyah & Solehudin, 2024; Ismail et al., 2023; Sholekhah et al., 2026; Zulfida et al., 2024).

Dengan demikian, penelitian ini mengonfirmasi bahwa penerapan metode yang menggabungkan unsur permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Syarifuddin (2022) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, meskipun metode ini sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab, diperlukan penyesuaian lebih lanjut agar dapat mengembangkan keterampilan bahasa yang lebih luas dan lebih seimbang pada siswa (Agustini, 2025; Fauziyah & Syafei, 2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif, seperti game edukatif, dapat menjadi salah satu solusi untuk mewujudkan pembelajaran bahasa Arab yang lebih holistik dan melibatkan siswa secara aktif (Diana & Rosyadi, 2022; Haitsumakunti et al., 2025; Najib, 2025; Syifa et al., 2024).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Edutainment Word Search* berbantuan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 31,25% pada pra-siklus menjadi 37,5% pada siklus I, dan meningkat secara signifikan menjadi 87,5% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 80\%$). Selain itu, partisipasi aktif siswa juga mengalami peningkatan, yang terlihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang semakin tinggi pada setiap siklus.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dan media visual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Namun, peningkatan yang dicapai dalam penelitian ini masih berfokus pada aspek penguasaan kosakata. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Arab yang mencakup keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis dan tata bahasa, agar pembelajaran menjadi lebih komprehensif. Selain itu, metode ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan media berbasis teknologi serta diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. K., & Santosa, S. (2024). Pembelajaran bahasa Arab melalui metode Tadarruj, TIKRAR, dan Tadrib Ibnu Khaldun di Boarding School SMPIT Yogyakarta. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 10(2), 25–34. <https://doi.org/10.53627/jam.v10i2.5492>
- Al-Fatih, A. N., Zulhannan, & Mizan, A. N. (2025). Penerapan strategi gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab kelas 4 di MI Nurul Iman Sekincau. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 308–318. <https://doi.org/10.51817/elementary.v5i2.842>
- Afroni, M., & Ristiana, A. (2024). Pendekatan pembelajaran bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah. *Bashrah*, 4(1), 47–63. <https://doi.org/10.33474/bashrah.v4i1.21542>
- Agustini. (2025). Arabic learning analysis using the Qira'ah Kitabah method to improve students' learning skills. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab dan Kajian Linguistik Arab*, 8(1), 847–853. <https://doi.org/10.32764/al-lahjah.v8i1.5541>
- Aini, A. N., & Taufik. (2024). Pembelajaran bahasa Arab bagi peserta didik madrasah ibtidaiyah sebagai pembelajar pemula. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 288–290. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i3.2692>
- Amatullah, M. N., & Kusumaningrum, N. (2020). Pendekatan keterampilan dalam pembelajaran bahasa Arab. *An-Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 22(2), 231–231. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v22i02.1945>
- Cena, E., & Burns, S. (2023). Assessing the learning of qualitative research through a critical reflective essay. *The Qualitative Report*, 28(5), 1282–1289. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2023.5725>
- Choiroh, M. (2021). Evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis media e-learning. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 3(1), 41–47. <https://doi.org/10.47435/jkpba.v3i1.584>
- Dali, Z., Damhuri, D., & Iman, M. N. (2023). The effect of puzzle media on Arabic learning outcomes of grade IV students of Madrasah Ibtidaiyah 2 Limboto. *Al-Kalam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.60040/jak.v2i1.20>
- Diana, D., & Rosyadi, A. R. (2022). Metode interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(3), 421–421. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v15i3.7101>
- Fahmi, N., Latuf, L. H., & Fatchiatuzahro. (2025). Using multimodal learning in Arabic vocabulary instruction at Islamic elementary. *Journal of Arabic Language, Literature, and Education Classroom*, 6(1), 40–41. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v5i1.6870>

- Fauziyah, I., & Syafei, I. (2024). Increased student motivation in learning Arabic language through the application of edutainment method. *Recoms: Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 1(2), 81–83. <https://doi.org/10.59548/rc.v1i2.291>
- Haitsumakunti, I., Faizi, A., & Aisyah, S. (2025). Mengatasi problematika pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan game based learning dalam penguasaan tata bahasa Arab. *EL-FUSHA: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan*, 6(1), 68–77. <https://doi.org/10.33752/el-fusha.v6i1.7684>
- Hanifansyah, N., & Solehudin, M. (2024). Arabic public speaking in Malaysia: Enhancing vocabulary and confidence through psycholinguistics. *International Journal of Arabic Language Teaching*, 6(2), 143–156. <https://doi.org/10.32332/ijalt.v6i02.9920>
- Haryani, J. (2023). Digital literacy: Classroom action research for vocational high school students'. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 4(2), 40–45. <https://doi.org/10.37251/jee.v4i2.315>
- Hasibuan, R., & Fitriani, L. (2023). Innovative approach to reading skill development: Jigsaw strategy and crossword puzzle media. *Journal of Arabic Language Learning and Teaching (JALLT)*, 1(2), 61–74. <https://doi.org/10.58485/jallt.v1i2.15>
- Hikmah, K. (2025). Interactive Arabic vocabulary learning through crossword puzzles in elementary school. *Journal of Islamic and Muhammadiyah Study*, 7(2), 1–9. <https://doi.org/10.21070/jims.v7i2.1634>
- Ismail, M., Ahmad, F. S., & Ma'ruf, M. A. (2023). The impact of learning management system "arabi.id" web-based application on developing Arabic language skills. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 11(2), 213–232. <https://doi.org/10.23971/altarib.v11i2.6591>
- Jamilah, N. A., & Wijaya, M. (2025). Media puzzle as an interactive strategy to enhance Arabic vocabulary mastery among students: A study in class IV of MIN 1 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 14(1), 133–134. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v14i1.20627>
- Kamila, F., Aisa, F., Susilawati, S. A., & Bakar, M. Y. A. (2023). Isu kontemporer dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah. *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 86–87. <https://doi.org/10.35719/muhibbularabiyah.v3i2.115>
- Maghfirah, D. N. (2024). Menjadikan pembelajaran mufradat menyenangkan: Strategi inovatif untuk mengingatkan motivasi belajar bahasa Arab di MI. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1842–1851. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4081>
- Maghfiroh, L. (2025). Media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah (MI). *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(11), 197–213. <https://doi.org/10.55411/attaklim.v2i11.185>
- Mahmudah. (2025). The use of songs and movement in teaching Arabic for early grade learners at Islamic elementary schools: A systematic literature review. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 315–317. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i1.1427>
- Maulana, M. F. (2023). Ragam metode pembelajaran bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah. *ALiF (Arabic Language in Focus)*, 1(2), 41–52. <https://doi.org/10.58485/alif.v1i2.10>



- Mawarti, M., Nurrokhmatulloh, & Taubah, M. (2025). Penerapan media gambar kartun dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah. *Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 6(1), 249–252. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v6i1.7296>
- Mofid, M., & Wardana, M. A. (2025). Pemerolehan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan permainan teka-teki silang di SDS Sunan Kalijogo Jabung. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 160–161. <https://doi.org/10.35719/jpba.v7i1.142>
- Mugambi, M. M. (2018). Linking constructivism theory to classroom practice. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 5(9), 96–104. <http://dx.doi.org/10.20431/2349-0381.0509014>
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Faleg, W. (2023). Effect of digital game-based learning on student engagement and motivation. *Computers*, 12(9), 177. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Najib, A. (2025). Integrasi game edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab: Analisis efektivitas, tantangan, dan strategi implementasi. *EDUTECH*, 24(2), 774–787. <https://doi.org/10.17509/e.v24i2.80544>
- Nuranisyyah, L., & Aulia, C. N. (2022). Peningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan menempel kancing berpola usia 5-6 tahun di Ra-Arrosyad Prambon. *Inquest Journal*, 1(1), 12–23. <https://doi.org/10.53622/ij.v1i01.134>
- Nurhafizah, & Latuconsina, S. N. (2021). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa kelas XI IPA I SMA Negeri 1 Mambi Kabupaten Mamasa. *Al-Fashahah: Journal Of Arabic Education, Linguistics, And Literature*, 1(1), 93–98. <https://doi.org/10.24252/alfashahah.v1i1.22154>
- Ramdhani, D. P., Yasin, A., Nurfadlilah, S., Aqila, A. N., & Zulfani, A. (2026). Game-assisted multimodal learning efficacy on Arabic vocabulary mastery: A pre-experimental study in Indonesian Islamic elementary education. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 7(1), 140–132. <https://doi.org/10.52593/klm.v7i1.1542>
- Runton. (2025). Integrasi linguistik, metodologi pengajaran, dan teknologi dalam pendidikan bahasa Arab: Pendekatan holistik untuk meningkatkan komperensi berbahasa. *Al-Marāji' Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9(1), 36–44. <https://doi.org/10.26618/amaraji.v9i1.14502>
- Sahidin, L., Ahlisan, M., & Aziz, F. R. (2024). Strategi pengajaran keterampilan bahasa Arab menggunakan kitab Al-Arabiyyah Baina Yadaik. *Al-Marāji' Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(2), 90–95. <https://doi.org/10.26618/amaraji.v8i2.11542>
- Salma, Q. H., Inayah, I., Adriyani, Z., & Saadah, F. (2026). Development and evaluation of flashcards as a learning media for Arabic vocabularies in Islamic elementary education. *AL-LISAN: Jurnal Bahasa*, 11(1), 46–49. <https://doi.org/10.30603/al.v11i1.2452>
- Setiawan, A. Y. I. (2022). Penerapan metode edutainment dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah ibtidaiyah. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 1(2), 121–134. <https://doi.org/10.31002/al-muyassar.v1i2.5542>
- Sholekhah, A., Jumhur, J., & Muhammad, K. (2026). Pembelajaran kitab Muthola'ah Al-Haditsah menggunakan metode Mustaqili untuk meningkatkan maharah qiro'ah. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 415–424. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.7012>



- Syifa, H. N., Hamidah, R., & Farizi, S. A. (2024). Alikhtibar application as learning media in Mahaad Tahfidz Arabic Algotory Lil Banat, Malaysia. *Sasambo Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 6(2). <https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i2.1879>
- Taufik, T., Azmi, D. I., Ernawati, Zahire, I. N. A., Novi, N. S., & Wulandari, P. (2023). Pembelajaran unsur-unsur bahasa Arab (mufradat dan qawaid) dengan penerapan strategi pembelajaran flashcard di kelas V madrasah ibtdaiyah (MI). *Diwan: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 15(1), 58–73. <https://doi.org/10.24252/diwan.v15i1.35412>
- Taufiqurrochman, R., Nabia, A. S., Camelia, N., & Khodijah, S. (2025). Challenges in teaching Arabic at the elementary level: A case study of Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Huda Malang. *Abjadia: International Journal of Education*, 10(1), 270–272. <https://doi.org/10.18860/abj.v10i1.32147>
- Yanda, M., Yildiz, E., Arslan, M., & Al-Khalil, S. (2025). Challenges and solutions in evaluating the Arabic language learning curriculum at MIN 1 Tanah Datar. *Qaul 'Arabiyy*, 1(2), 76–79. <https://doi.org/10.58485/qaul.v1i2.20>
- Yuanisyah, R. F., Sumani, S., & Markilah, M. (2023). Peningkatan hasil belajar tematik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas III sekolah dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(1), 8–15. <https://doi.org/10.24114/js.v8i1.49605>
- Zaid, A. H. B., Yasin, A., Sholeha, N. H., & Zein, A. A. (2022). Mimimo-flashcard: Vocabulary learning media based on the mimicry memorization method. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.21043/lisania.v6i1.12452>
- Zulfida, S., Rafli, Z., Murtadho, F., & Islam, M. S. (2024). Arabic vocabulary learning strategies in early childhood: A case study at an integrated Islamic elementary school. *An-Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 26(2), 269–286. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v26i2.269-286>