Mauriduna Journal of Islamic Studies
E-ISSN : 2792-0876
Vol. 6, No. 1, Februari, 2025. 120-137
DOI: 10.37274/mauriduna.v6i1.433
http://ejournal.arraayah.ac.id

Optimalisasi Media Pembelajaran Puzzle Maker Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab: Studi Inovasi dalam Pembelajaran

Ashrafah Alaifi Aulia*, Bella Tiara Putri, Devi Khumairah Hayati, Mhd Hasan Basri Btr, Sahkholid Nasution
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
alaifhiauliaashrafah@gmail.com

Abstrak

Dalam dunia pendidikan, guru sering melakukan berbagai cara untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satunya adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, agar siswa tidak merasa bosan selama proses belajar dan dapat merasakan suasana yang berbeda di setiap pertemuan. Kurangnya pemahaman kosa kata Bahasa arab siswa menjadi masalah dalam pembelajaran karena metode yang di gunakan kurang tepat atau tidak menarik, hal tersebut yang kemudian menjadi tantangan dan kendala bagi para pengajar. Pada penelitian kali ini memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa,memberikan kontribusi untuk meningkatkan pemahaman kosa kata Bahasa arab siswa dan Untuk menyajikan puzzle maker sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif bagi pengajar bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan model studi Pustaka yaitu dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber akademik sebagai sumber datanya. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis *puzzle maker* merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan. Selain itu, penerapan metode ini juga memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif siswa, seperti meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Kata kunci: puzzle maker, media pembelajran, kosakata Bahasa Arab.

Abstract

In the world of education, teachers often use various methods to improve students' understanding of subject matter. One of them is by creating innovative and interesting learning media, so that students do not feel bored during the learning process and can experience a different atmosphere at each meeting. Students' lack of understanding of Arabic vocabulary becomes a problem in learning because the methods used are inappropriate or uninteresting, this then becomes a challenge and obstacle for teachers. This research aims to increase students' learning motivation, contribute to

Diserahkan: 16-12-2024 **Disetujui**: 22-01-2025. **Dipublikasikan**: 28-02-2025

improving students' understanding of Arabic vocabulary and to present puzzle makers as an innovative and applicable alternative learning media for Arabic teachers. This research uses a qualitative research method with a library study model, namely by collecting data from various academic sources as the data source. The results of this research reveal that puzzle maker-based learning is one of the innovations in the world of education. Apart from that, the application of this method also has a positive impact on students' cognitive development, such as increasing their enthusiasm for learning and making it easier to understand the material presented by the teacher.

Keywords: *puzzle maker, learning media, Arabic vocabulary*

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi dan dunia pendidikan (Zebua, 2023). Teknologi dan pendidikan kini menjadi dua hal yang saling terkait dan tak terpisahkan. Proses pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada metode konvensional yang mengandalkan suara guru dan alat tulis semata (Nasution, 2012). Pembelajaran yang melibatkan media dapat merangsang aktivitas intelektual siswa dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Game edukasi adalah jenis permainan yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, meningkatkan fokus, dan membantu dalam menyelesaikan masalah (Yulianti & Ekohariani, 2020).

Menurut Greg Costikyan dalam (Yulianti & Ekohariani, 2020), permainan merupakan sebuah kreasi di mana para partisipan, yang disebut pemain, mengikuti aturan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya dan menjalani materi yang ada dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, menurut Hirumi dalam (Yulianti & Ekohariani, 2020), game adalah sebuah aktivitas kompetitif yang dirancang secara artifisial dengan tujuan, aturan, dan definisi yang jelas, serta berlangsung dalam suatu latar belakang tertentu. Dengan demikian, game adalah kegiatan yang sengaja dibuat dan dirancang khusus, dengan tujuan yang melibatkan aturan-aturan tertentu. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan atau game merupakan suatu aktivitas yang melibatkan satu atau lebih pemain, dengan aturan yang ditetapkan, sehingga menghasilkan pemain yang menang dan yang kalah, dengan tujuan utama untuk bersenang-senang atau mengisi waktu luang. Namun dalam penelitian ini game di gunakan untuk mengedukasi dan di jadikan sebagai media dalam pembelajaran,

bukan hanya untuk memberikan kesenangan semata tapi juga untuk memberikan dampak positif dalam pembelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena melalui pendidikan kita dapat mengembangkan potensi dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi pribadi yang cerdas, maju, dan mampu berkontribusi pada masyarakat. Seperti yang diungkapkan oleh Masnun dalam (Maufidhoh & Maghfirah, 2023), pendidikan berperan sangat penting dalam membangun peradaban, karena dapat menciptakan manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan bernalar dengan baik. Keberhasilan seorang siswa dalam pendidikan yang dijalani dipengaruhi oleh proses belajar yang dilakukannya. Pola belajar siswa memiliki dampak signifikan terhadap kelangsungan proses pembelajarannya. (Purnamasari et al., 2020)

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan, tentu saja dibutuhkan kualitas pendidikan yang baik. Kualitas pendidikan ini dapat ditingkatkan dengan adanya inovasi dalam sistem pembelajaran, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *puzzle maker*. Media pembelajaran seperti *puzzle maker* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengasah keterampilan berpikir siswa. Dengan menggunakan *puzzle*, siswa tidak hanya dilatih untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, seperti daya ingat, pemecahan masalah, dan kreativitas. Menurut sadiman dalam (Citra & Rosy, 2020) Game atau permainan adalah segala bentuk kompetisi yang melibatkan interaksi antar pemain dengan mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan. Oleh sebab itu pembelajaran interaktif menjadikan siswa semakin giat belajar dan belajar memecahkan suatu masalah.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti *puzzle maker*, menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era modern ini. Media pembelajaran seperti ini tidak hanya memberikan cara belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang

diajarkan dengan cara yang lebih interaktif dan aplikatif (Wiene Surya Putra, 2023). Dengan demikian, pendidikan yang berkualitas dapat tercapai melalui pemanfaatan berbagai alat dan teknologi yang mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Media pembelajaran *puzzle maker* berperan penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena dapat menjadi alat inovatif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Melalui *puzzle maker*, materi seperti kosakata, tata bahasa (nahwu dan sharaf), serta pemahaman teks dapat disampaikan secara lebih menarik dan interaktif, misalnya dalam bentuk teka-teki silang, pencarian kata, atau pengisian kata yang sesuai.(Novalyo, 2024)

Tujuan dari penelitian ini adalah Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Untuk mengevaluasi bagaimana *puzzle maker* dapat memengaruhi motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Arab. Mempermudah Pemahaman Materi, menganalisis peran *puzzle maker* dalam mempermudah siswa memahami kosakata bahasa Arab secara efektif. Memberikan Kontribusi pada Media Pembelajaran, Untuk menyajikan puzzle maker sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif bagi pengajar bahasa Arab.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan, peneliti menemukan beberapa artikel serupa yang meneliti tentang media pembelajaran *puzzle maker* yaitu artikel dari wiene surya putra dkk dengan judul "Penerapan pembelajaran media puzzle maker berbasis artificial intelligence pada siswa madrasah ibtidaiyah" ia mengatakan,*Puzzle maker* dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis puzzle, seperti jigsaw, kata-kata silang, soduku dan lain sebagainya.(Wiene Surya Putra, 2023) selain itu menurut (Nuzula, 2024), *Crossword Puzzle* salah satu fitur dari *puzzle maker* adalah permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai salah satu cara terbaik untuk mengajar. (Fikriasari, 2020) juga mengatakan puzzle berarti suatu permainan yang memiliki aturan-aturan tertentu dengan memperlihatkan sisi permasalahan untuk dipecahkan melalui kecerdikan dan kesabaran. Dari pendapat peneliti dari penelitian sebelum nya, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle maker* bisa di gunakan Ketika uji coba pada proses pembelajaran maupun menjadi alat evaluasi untuk media-media sebelumnya yang kurang efektif. Pada penelitian ini peneliti memberikan beberapa srategi untuk

mengoptimalkan penggunaan media puzzle maker seperti pemberian *reward* bagi siswa yang berhasil menyelesaikan teka-teki dengan tepat.

II. METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang dipakai adalah metode kualitatif, metode kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Peneliti melakukan penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka (library research) (Bogdan, 2014), menurut Mestika Zed, studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Jamaludin, 2018). Subjek penelitian ini adalah dengan mengumpulkan beberapa artikel atau jurnal yang membahas tentang pembelajaran bahasa arab menggunakan metode fuzzel maker lalu meneliti ke efektivitas an metode tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Kosakata Dalam Kemampuan Berbahasa Arab

Kosakata merupakan salah satu aspek paling dasar dalam mempelajari dan menguasai bahasa Arab. Sebagai komponen dasar bahasa, kosakata menjadi kunci utama dalam memahami, menyampaikan, dan mengekspresikan ide dalam berbagai situasi komunikasi. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, seseorang akan kesulitan untuk memahami teks, berbicara, menulis, maupun mendengar percakapan dalam bahasa Arab secara efektif (Rudiamon et al., 2016). Kosakata merupakan komponen dasar dalam penguasaan bahasa, termasuk Bahasa Arab. Tanpa kosakata yang memadai, seseorang tidak akan mampu memahami atau menyampaikan pesan dengan baik. Dalam Bahasa

Arab, kosakata sangat penting untuk memahami teks Al-Qur'an, hadis, dan literatur klasik yang kaya dengan istilah-istilah spesifik dan bermakna dalam (Mulyani et al., 2023).

Kosakata memiliki peran yang sangat krusial dalam kemampuan berbahasa Arab karena ia adalah elemen fundamental yang menyusun seluruh aspek komunikasi. Penguasaan kosakata yang luas memungkinkan seseorang untuk memahami dan menyampaikan pesan dengan jelas, baik dalam percakapan sehari-hari, tulisan, maupun dalam konteks formal seperti diskusi akademis atau kajian keagamaan. Bahasa Arab, dengan struktur morfologinya yang kompleks, menuntut pemahaman yang mendalam terhadap kosakata, termasuk bentuk kata yang bervariasi, seperti kata kerja, kata benda, dan sifat, yang dapat berubah tergantung pada konteks atau bentuk gramatikalnya. Sebagai contoh, dalam bahasa Arab, satu kata bisa memiliki banyak bentuk tergantung pada tenses, jumlah, dan kasusnya, yang menunjukkan pentingnya penguasaan kosakata dalam berbagai variasi ini (SUSANTI, 2018)

Dalam konteks pemahaman kalimat, kosakata juga memegang peranan penting. Bahasa Arab memiliki banyak lapisan makna yang terkadang sulit dipahami tanpa pemahaman mendalam terhadap kosakata. Misalnya, dalam membaca Al-Qur'an, penguasaan kosakata tidak hanya penting untuk memahami arti kata-kata, tetapi juga untuk mengerti konteks dan pesan yang terkandung dalam ayat-ayat tersebut. Selain itu, kosakata juga sangat berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam berbicara dan menulis (Akasahtia et al., 2024)

Kosakata juga berperan dalam meningkatkan kefasihan berbahasa Arab. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah bagi seseorang untuk berkomunikasi secara lancar dan menyampaikan ide-idenya dengan cara yang lebih bervariasi dan ekspresif (Purnamasari et al., 2020). Dalam proses belajar bahasa, terutama bahasa Arab, pembelajaran kosakata harus diiringi dengan pemahaman tentang cara penggunaan kata tersebut dalam konteks yang tepat, sehingga tidak hanya menghafal kata-kata, tetapi juga mampu menggunakannya dengan benar dalam situasi yang berbeda. Penguasaan kosakata yang baik memungkinkan seorang pembelajar bahasa Arab untuk memahami dan mengaplikasikan aspek-aspek lain dalam bahasa Arab, seperti sintaksis dan semantik

(Karunia, 2016), dengan lebih mudah. Hal ini juga akan memperkaya pengalaman berbahasa, dari memahami karya sastra Arab klasik hingga menginterpretasikan teks-teks ilmiah.

Dalam bahasa Arab, kosakata memiliki keunikan tersendiri karena bahasa ini sangat kaya akan sinonim dan makna yang berlapis. Sebagai contoh, satu kata dalam bahasa Arab sering kali memiliki banyak sinonim yang menggambarkan nuansa berbeda. Kata mata dalam bahasa Arab, misalnya, dapat diungkapkan dengan berbagai kata seperti *'ain, bashar, dan muqlah*, yang masing-masing memiliki konotasi tertentu (SUSANTI, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mendalam terhadap kosakata dapat memperkaya kemampuan ekspresi seseorang. Kemampuan berbahasa Arab juga sangat bergantung pada pemahaman konteks penggunaan kosakata. Bahasa Arab memiliki struktur tata bahasa yang kompleks, termasuk perubahan bentuk kata sesuai dengan keadaan tertentu seperti gender, jumlah, dan posisi dalam kalimat. Oleh karena itu, memahami kosakata saja tidak cukup; pembelajar juga perlu menguasai cara penggunaannya dalam kalimat yang tepat sesuai konteks (Rokmanah et al., 2023).

Selain itu, kosakata bahasa Arab banyak dipengaruhi oleh budaya dan tradisi Islam. Sebagai bahasa Al-Qur'an, bahasa Arab memiliki kekhasan dalam kosakata yang berkaitan dengan terminologi keagamaan. Memahami istilah-istilah ini penting, terutama bagi mereka yang mempelajari bahasa Arab untuk keperluan studi Islam. Sebagai contoh, istilah seperti taqwa, ihsan, dan syura memerlukan pemahaman konteks keagamaan untuk memaknainya secara akurat(Ariana, 2018). Penguasaan kosakata yang luas juga berperan besar dalam pengembangan kemampuan membaca dan menulis teks dalam bahasa Arab. Untuk memahami teks-teks klasik seperti kitab-kitab fiqh, tafsir, atau sastra Arab, diperlukan penguasaan kosakata yang mendalam, karena banyak di antaranya menggunakan bahasa Arab tingkat tinggi dengan struktur yang kompleks (Fitriana, 2014).

Di sisi lain, penguasaan kosakata dasar juga sangat penting dalam percakapan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Arab yang memiliki kosakata praktis akan lebih mudah berkomunikasi dalam situasi informal, seperti berinteraksi dengan penutur asli atau saat

bepergian ke negara-negara Arab. Hal ini menunjukkan bahwa kosakata memainkan peran fleksibel, baik dalam penggunaan formal maupun non-formal. Dalam proses pembelajaran, strategi memperkaya kosakata dapat dilakukan melalui berbagai cara. Membaca teks berbahasa Arab secara rutin, seperti artikel, berita, atau cerita pendek, merupakan metode efektif untuk memperluas kosakata. Selain itu, menghafal kosakata melalui metode tematik atau berbasis situasi dapat membantu pembelajar memahami penggunaannya dalam konteks tertentu (Hidayah et al., 2023).

Deskripsi Dan Keunggulan *Puzzle Maker*

Puzzle Maker adalah alat atau aplikasi yang digunakan untuk membuat berbagai jenis teka-teki atau *puzzle*, terutama *puzzle* kata, teka-teki silang, dan teka-teki lainnya yang berhubungan dengan kata dan huruf. Alat ini sangat berguna bagi pendidik, pengembang konten, dan siapa saja yang tertarik untuk membuat teka-teki sebagai sarana hiburan atau pendidikan (Mahardikha et al., 2019). *Puzzle Maker* umumnya menawarkan antarmuka yang mudah digunakan, memungkinkan pengguna untuk membuat teka-teki dengan cepat tanpa memerlukan keterampilan desain grafis atau pemrograman.

Puzzle maker merupakan sebuah alat atau aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat berbagai teka-teki, seperti teka-teki silang, teka-teki mencari kata, teka-teki logika dan teka-teki lain-lainnya. Aplikasi ini memungkinkan pengguna dalam membuat teka-teki otomatis dengan memasukkan beberapa kata kunci atau kondisi, misal: daftar kata, topik, tingkat kesulitan (Rahmawati, 2023).

Puzzle Maker dapat digunakan oleh siapa saja, mulai dari pendidik hingga pengembang konten hingga penggemar teka-teki, untuk membuat teka-teki yang dapat digunakan dalam konteks pendidikan, sebagai hiburan, dan bahkan sebagai alat pelatihan otak. Beberapa aplikasi pembuatan teka-teki menawarkan antarmuka yang sangat sederhana dan ramah pengguna, sehingga bahkan orang yang tidak memiliki pengetahuan teknis atau desain pun dapat dengan mudah membuat teka-teki dan menyesuaikannya agar sesuai dengan kebutuhan mereka (Akasahtia et al., 2024).

Puzzle Maker memungkinkan pengguna membuat *puzzle* dalam berbagai format, seperti teks dan gambar, dan membaginya dengan orang lain melalui berbagai media, termasuk email, media cetak, dan platform digital. Alat ini sangat berguna untuk membuat teka-teki tentang topik tertentu seperti bahasa, sejarah, sains, dll dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Mulyani et al., 2023).

Puzzle Maker menyediakan berbagai template atau format untuk membuat teka-teki, seperti teka-teki silang, teka-teki kata, *word search* (pencarian kata), teka-teki silang bentuk gambar, teka-teki logika, dan sebagainya. Pengguna dapat menyesuaikan berbagai elemen *puzzle*, seperti ukuran grid, tema kata, tingkat kesulitan, dan banyak lagi. Beberapa aplikasi atau alat bahkan memungkinkan penggunanya untuk meng-upload kata-kata atau topik yang mereka inginkan, lalu secara otomatis menghasilkan *puzzle* berdasarkan masukan tersebut (Maya, 2020)

Salah satu manfaat utama *Puzzle Maker* adalah pendidik dapat membuat *puzzle* yang sesuai dengan tema atau topik tertentu. Hal ini sangat berguna dalam dunia pendidikan. Misalnya, guru dapat membuat teka-teki seputar topik tertentu, seperti biologi, sejarah, maupun bahasa Arab, untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan bagi siswa. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif serta memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan kognitif dan pemecahan masalah. Keunggulan dari menggunakan puzzle maker dapat memudahkan para pengguna atau pendidik dalam mengakses aplikasi;(Yulianti & Ekohariani, 2020)

Salah satu keuntungan lainnya adalah fleksibilitas jenis *puzzle* yang dapat dibuat. Mulai dari teka-teki silang, teka-teki kata, dan teka-teki berbentuk lainnya, *Puzzle Maker* memungkinkan Anda membuat berbagai jenis teka-teki. Ini memungkinkan pengguna menyesuaikan tingkat kesulitan *puzzle* sesuai dengan audiens atau tujuan yang diinginkan. Dalam konteks pendidikan, fleksibilitas ini sangat bermanfaat. Pendidik dapat membuat teka-teki tentang tema tertentu yang terkait dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari siswa(Rakha Aditya Putra et al., 2024).

Teka-teki dapat disesuaikan dengan tema atau topik tertentu, seperti membantu pengguna mempelajari kosa kata bahasa asing atau konsep-konsep sejarah atau sains. Dengan cara ini, teka-teki tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran berhasil. Ini juga bisa menghemat waktu. Puzzle Maker memungkinkan pengguna membuat teka-teki dalam waktu yang lebih singkat, cukup dengan memasukkan kata atau tema yang diinginkan, dibandingkan dengan membuat teka-teki secara manual. Puzzle Maker juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pengguna, seperti memori, konsentrasi, dan pemecahan masalah. Pengguna dapat melatih otak mereka untuk berpikir lebih kritis dan analitis dengan menyelesaikan teka-teki, baik itu teka-teki silang atau pencarian kata (Nur Fadhilah & Zuni Eka Tiyas Rifayanti, 2024).

Media *Puzzle Maker* ini sangat bermanfaat dalam pendidikan karena teka-teki dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mengulang materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan. *Puzzle Maker* juga tersedia di berbagai platform, seperti aplikasi web, perangkat lunak desktop, dan aplikasi seluler. Ini membuatnya mudah digunakan. Hal ini memfasilitasi pengguna untuk membuat dan berbagi teka-teki kapan saja dan di mana saja untuk keperluan profesional atau pribadi. Kemampuan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan dalam permainan atau aktivitas pembelajaran adalah keuntungan lainnya(Nuzula, 2024).

Puzzle yang dirancang dengan baik dapat menarik perhatian pemain dan membuat peserta didik terlibat dalam menyelesaikan masalah selama waktu yang lebih lama. Ini sangat penting untuk meningkatkan keinginan untuk belajar dan meningkatkan partisipasi aktif dalam belajar, terutama dalam pelatihan atau pengajaran berbasis kelompok. *Puzzle Maker* juga membuatnya mudah untuk berbagi teka-teki yang telah dibuat, baik dalam bentuk digital maupun cetak. Secara keseluruhan, *Puzzle Maker* sangat bermanfaat bagi siapa saja yang ingin membuat teka-teki yang menyenangkan dan mendidik. Alat ini memiliki fleksibilitas, kemudahan penggunaan, dan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Ada banyak manfaat dari alat ini bagi orang tua, pendidik, dan siapa pun yang ingin membuat pembelajaran atau hiburan yang lebih interaktif dan menarik (Sucahyo & Supriyono, 2013).

Strategi Optimalisasi *Puzzle Maker* untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab

Strategi pembelajaran adalah serangkaian rencana tindakan yang melibatkan penggunaan metode dan optimalisasi berbagai sumber daya untuk mendukung proses belajar (Nasution, 2021). Pada tahap perancangannya, strategi ini masih sebatas perencanaan dan belum masuk ke tahap implementasi. Setiap langkah dalam penyusunan strategi berorientasi pada pencapaian tujuan tertentu. Dengan demikian, perencanaan kegiatan pembelajaran, pemanfaatan fasilitas, serta penggunaan sumber belajar semuanya dirancang secara terarah untuk mendukung tercapainya tujuan yang diinginkan (Putrawangsa & Dkk, 2019). Pengoptimalisasian *Puzzle Maker* untuk dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab juga memerlukan strategi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Langkah pertama untuk mengoptimalisasikan penggunaan *Puzzle Maker* dalam pemahaman kosakata bahasa Arab adalah memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia secara kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru dapat merancang berbagai jenis permainan berbasis kata, seperti teka-teki silang, pencarian kata (*word search*), atau anagram, yang disesuaikan dengan tema kosakata bahasa Arab (Nuzula, 2024). Setiap permainan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, agar proses pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Sebagai contoh, bagi siswa pemula, permainan bisa difokuskan pada kosakata dasar seperti angka, warna, atau benda sehari-hari, sementara untuk siswa yang lebih mahir, permainan dapat mencakup kosakata yang lebih kompleks, seperti istilah dalam ekonomi Islam atau budaya Arab. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif (Fikriasari, 2020).

Langkah kedua dalam mengoptimalkan penggunaan *Puzzle Maker* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah dengan mengintegrasikan media ini ke dalam pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa (Wiene Surya Putra, 2023). Dalam hal ini, guru dapat menggunakan *Puzzle Maker* sebagai bagian dari aktivitas kelompok atau individu. Saat bekerja dalam kelompok, siswa dapat berkolaborasi untuk

menyelesaikan permainan, yang tidak hanya membantu mereka dalam menguasai kosakata tetapi juga mengembangkan keterampilan kerja sama dan komunikasi. Di sisi lain, dalam aktivitas individu, siswa dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan belajar secara mandiri dengan menyelesaikan teka-teki sendiri. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan melakukannya dengan cara yang sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Optimalisasi penggunaan *Puzzle Maker* juga dapat dilakukan dengan menyesuaikan permainan dengan konteks kehidupan sehari-hari (Nuzula, 2024). Guru dapat merancang permainan yang mencakup kosakata yang sering digunakan dalam situasi umum, seperti saat bepergian, berbelanja, atau berinteraksi di tempat umum. Dengan mengaitkan kosakata dengan situasi yang akrab bagi siswa, mereka tidak hanya akan lebih mudah menghafal kata-kata tersebut, tetapi juga memahami cara penggunaannya dalam percakapan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermanfaat.

Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, guru dapat memasukkan elemen permainan yang menyenangkan dengan memberikan *reward*. Sebagai contoh, siswa yang berhasil menyelesaikan permainan dengan skor tertinggi atau dalam waktu tercepat bisa diberikan *reward* atau penghargaan sederhana, seperti hadiah sederhana atau pujian di depan kelas. Penghargaan ini dapat menjadi dorongan positif yang mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat dan terus berusaha dengan lebih giat. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori motivasi, yang menekankan pentingnya memberikan umpan balik positif sebagai cara untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penghargaan, siswa merasa usaha mereka dihargai, yang pada gilirannya dapat meningkatkan rasa percaya diri dan semangat mereka untuk terus belajar dengan lebih antusias (Putri et al., 2024).

Guru juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam merancang permainan dengan menggunakan *Puzzle Maker*. Ketika siswa terlibat langsung dalam pembuatan teka-teki atau permainan, mereka akan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran

dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka. Selain meningkatkan kemampuan kosakata, melibatkan siswa dalam desain permainan juga memberi mereka rasa tanggung jawab dan kepemilikan terhadap pembelajaran yang mereka lakukan. Dengan cara ini, siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk mempelajari materi yang sedang dipelajari karena mereka merasa lebih terhubung dengan materi tersebut. Pendekatan ini dapat memicu minat siswa untuk lebih mendalami topik yang diajarkan dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Wiene Surya Putra, 2023).

Selain itu pengoptimalisasian *Puzzle Maker* dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan siswa, mulai dari kosakata dasar untuk pemula hingga kosakata yang lebih kompleks untuk tingkat lanjut. Bagi siswa pemula, teka-teki dapat berfokus pada kata-kata sederhana seperti angka dan warna, sedangkan untuk siswa tingkat lanjut, kosakata yang berkaitan dengan budaya atau istilah teknis dapat diperkenalkan. Pendekatan bertahap ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi siswa untuk terus berkembang, sambil memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.

Dukungan teknologi juga menjadi poin penting untuk memaksimalkan penggunaan *Puzzle Maker* dalam proses pembelajaran (Wiene Surya Putra, 2023). Sekolah perlu menyediakan perangkat yang memadai, seperti komputer atau tablet, yang memungkinkan siswa untuk mengakses aplikasi ini dengan mudah. Penyediaan teknologi yang sesuai akan memastikan siswa dapat memanfaatkan fitur-fitur *Puzzle Maker* secara optimal, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan yang cukup dalam menggunakan aplikasi ini dengan efektif. Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memaksimalkan penggunaan *Puzzle Maker* dalam kelas. Dukungannya tidak hanya terbatas pada perangkat, tetapi juga pada pengembangan keterampilan guru, yang akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran secara keseluruhan.

Evaluasi serta umpan balik merupakan elemen yang sangat penting dalam mengoptimalkan penggunaan *Puzzle Maker* sebagai alat bantu pembelajaran (Sucahyo & Supriyono, 2013). Setelah siswa menyelesaikan permainan, guru sebaiknya melakukan evaluasi untuk menilai sejauh mana siswa memahami kosakata yang telah dipelajari. Evaluasi ini bisa dilakukan dengan berbagai metode, seperti diskusi kelompok atau tes singkat, yang memungkinkan guru untuk melihat seberapa baik siswa menguasai materi yang diberikan. Selain itu, penting juga untuk mendapatkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan *Puzzle Maker*. Umpan balik ini memberikan wawasan tentang efektivitas permainan dalam proses pembelajaran dan seberapa menarik media tersebut bagi siswa. Dengan informasi yang diperoleh dari evaluasi dan umpan balik tersebut, guru bisa melakukan penyesuaian atau perbaikan dalam metode pengajaran mereka di masa mendatang, guna memastikan bahwa pembelajaran lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, evaluasi dan umpan balik tidak hanya berfungsi untuk memonitor kemajuan siswa, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan (Santosa et al., 2020).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Puzzle Maker* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab memerlukan perencanaan yang cermat, kreativitas dalam merancang permainan, serta dukungan teknologi yang memadai. Dengan pendekatan yang tepat, *Puzzle Maker* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif bagi siswa. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Melalui permainan yang dirancang dengan baik, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan inovatif, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi serta minat mereka untuk mempelajari bahasa Arab. Dengan demikian, *Puzzle Maker* dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan berdampak positif terhadap perkembangan kosakata siswa.

Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Puzzle Maker

Penggunaan *Puzzle Maker* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab memang memiliki banyak manfaat, namun tidak terlepas dari beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk mencapai hasil yang maksimal. Salah satu tantangan terbesar adalah keterbatasan akses terhadap teknologi (Wiza, 2018). Banyak sekolah, terutama di daerah yang lebih terpencil, mungkin tidak memiliki perangkat yang diperlukan seperti komputer atau tablet untuk mengakses aplikasi ini secara optimal. Tanpa perangkat yang memadai, siswa tidak bisa memanfaatkan seluruh fitur *Puzzle Maker*. Untuk mengatasi hal ini, sekolah bisa berusaha untuk menyediakan perangkat yang lebih baik atau memanfaatkan fasilitas yang ada, seperti laboratorium komputer yang dapat digunakan secara bergiliran oleh siswa (Ahmadi, 2014).

Selain itu, tantangan lain yang sering muncul adalah kurangnya keterampilan teknologi di kalangan sebagian besar guru (Zebua, 2023). Tidak semua guru merasa nyaman menggunakan aplikasi digital seperti *Puzzle Maker*, dan beberapa mungkin kesulitan dalam merancang permainan atau mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran mereka. Solusinya adalah dengan memberikan pelatihan yang lebih mendalam bagi guru, sehingga mereka bisa memanfaatkan *Puzzle Maker* dengan lebih maksimal. Pelatihan ini bisa meliputi cara membuat permainan yang efektif dan menyesuaikan penggunaan aplikasi ini dengan tujuan pembelajaran yang lebih spesifik.

Waktu yang terbatas juga menjadi hambatan yang sering dihadapi guru dalam memanfaatkan *Puzzle Maker* secara efektif. Guru sering kali memiliki jadwal yang padat dan materi pembelajaran yang banyak, sehingga menyusun permainan dengan aplikasi ini bisa terasa sulit dilakukan dalam waktu yang terbatas. Untuk mengatasi tantangan ini, guru bisa merencanakan penggunaan *Puzzle Maker* lebih awal dan menggunakan waktu luang untuk merancang permainan. Selain itu, bekerja sama dengan guru lain dalam membuat materi atau teka-teki juga bisa menjadi solusi yang efisien (Nur Fadhilah & Zuni Eka Tiyas Rifayanti, 2024).

Tantangan lainnya datang dari siswa yang mungkin merasa kesulitan dengan penggunaan teknologi. Beberapa siswa yang kurang terbiasa dengan perangkat digital bisa merasa kebingungan atau tertekan ketika harus menggunakan *Puzzle Maker* (Wiene Surya Putra, 2023). Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu memberikan petunjuk yang jelas dan waktu latihan agar siswa bisa terbiasa dengan aplikasi tersebut. Penjelasan yang komprehensif serta latihan awal yang cukup dapat membantu siswa merasa lebih nyaman dan siap untuk menggunakan aplikasi ini secara mandiri.

Penggunaan *Puzzle Maker* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab memang sangat berguna, akan tetapi penggunaan yang berlebihan bisa membuat siswa merasa bosan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan aplikasi ini sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang beragam. Mengkombinasikan penggunaan *Puzzle Maker* dengan metode pembelajaran lainnya, seperti diskusi kelompok atau kegiatan lain yang menarik, dapat menjaga suasana kelas tetap dinamis dan membuat siswa tetap termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, pembelajaran tetap menarik, efektif, dan dapat menjaga minat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi. (2014). Optimalisasi Pemanfaatan Laboratorium Bahasa. *Al-Ta'Rib*, *2*(1), 67–74.

Akasahtia, L. T., Indriyani, D., Ummul, I., Al, Q., & Bogor, I. (2024). *PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB TERHADAP HASIL BELAJAR MAHARAH KALAM SISWA KELAS VII PUTRI DI PESANTREN MODERN UMMUL QURO AL-ISLAMI BOGOR*. *4*, 34–45.

Ariana, S. (2018). *Agama Biduan Dangdut Koplo Desa Wonotengah Kecamatan Purwoasri*. 9–26.

Bogdan, tylor. (2014). Metoda Penelitian. *Bab III Metoda Penelitian*, *Bab iii me*, 1–9.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(2), 261–272. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272

Fikriasari, D. N. (2020). Penggunaan puzzle sebagai media evaluasi penguasaan mufradat dalam embelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Semnasbama IV UM*, *2*(Peran Mahasiswa Bahasa Arab dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0), 195–204.

Fitriana, R. (2014). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Procedia Manufacturing*, *1*(22 Jan), 1–17.

Hidayah, N., Parihin, & Rusandi, H. (2023). Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal of Millenial*

Education (JoME), *2*(1), 89–98.

Jamaludin, J. (2018). Analisa Perhitungan Dan Pemilihan Load Cell Pada Rancang Bangun Alat Uji Tarik Kapasitas 3 Ton. *Motor Bakar : Jurnal Teknik Mesin*, *2*(2), 22–25. https://doi.org/10.31000/mbjtm.v2i2.2719

Karunia. (2016). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title*. *4*(June), 2016.

Mahardikha, Asrori, M., & Yuniarni, D. (2019). Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun Tk Islamiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *2*(10), 1–10.

Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 29–43.

Maya, S. ; N. (2020). Jurnal_biotek_resume. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*, *8*(2), 166–177.

Mulyani, R., Zakiyyah, R., & Nurdinah, S. (2023). *DINAMIKA PERKEMBANGAN SEMANTIK BAHASA ARAB DALAM*. *12*, 418–427.

Nasution, S. (2012). Metode Konvensional Dan Inkonvensional Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, *12*(2), 259–271. https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.452

Nasution, S. (2021). *Namūzaj Tadrîs al-Nahwi al-Qâim 'alâ al-Ta'allum al-Binâiy*. Perdana Publishing.

Novalyo, S. A. (2024). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Media Crossword Pada Tema Sekolahku Di Kelas VII MTs Al-Qur'aniyah Bengkulu Selatan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *4*(1), 9818–9828.

Nur Fadhilah, I., & Zuni Eka Tiyas Rifayanti. (2024). Penggunaan Media Puzzle Materi IPAS Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan. *Janacitta*, *7*(1), 53–62. https://doi.org/10.35473/jnct.v7i1.3029

Nuzula, A. F. (2024). Penerapan Metode Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker dalam Peningkatan Mufradat Bahasa Arab Siswa. *Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab*, *7*(2), 827–837. https://doi.org/10.32764/lahjah.v7i2.4661

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 177–180.

Putrawangsa, S., & Dkk, siti N. (2019). Buku Strategi Pembelajaran. In *Cv. Reka Karya Amerta* (Issue April, pp. 1–107).

Putri, W. P., Fauziyah, S., Khair, M. U. I., & Gusmaneli, G. (2024). Efektivitas Penerapan Teknik Umpan Balik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, *2*(4), 1–13.

Rahmawati, F. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pemanasan Global: Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Maker. *Indonesian Journal of Action Research*, *2*(1), 43–48. https://doi.org/10.14421/ijar.2023.21-06

Rakha Aditya Putra, Wildan Satio Siregar, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Adaptif: Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Era Digital.

ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan, *2*(3), 01–09. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.832

Rokmanah, S., Rakhman, P. A., & Putri, A. O. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Penguasaan Kosakata Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Rawu. *Educatio*, *18*(2), 281–289. https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24016

Rudiamon, S., Rahmadina, Pahutar, E., & Diana, M. P. (2016). *LEKSIKOLOGI BAHASA ARAB Konsep Dasar, Hubungan, dan Sejarah Perkembangan*.

Santosa, T. A., Padang, U. N., Sari, W., Suar, A., Islam, U., & Imam, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Umpan Balik (Feedback) Terhadap Hasil. *Edureligia*, *04*(02), 185–195.

Sucahyo, D., & Supriyono. (2013). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, *01*(02), 1–10.

SUSANTI, R. (2018). Analisa Komponen Makna Kata Sinonim Dalam Bahasa Arab. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, *2*(1), 89–107. https://doi.org/10.52266/al-afidah.v2i1.195

Wiene Surya Putra, K. W. (2023). Media Puzzle Maker Berbasis Artificial Intelligence Pada Siswa Madrasah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *6*, 986–992.

Wiza, R. (2018). Model Pembelajaran Tebak Kata Menggunakan Software Crossword Dalam Pengajaran Mufradat. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, *2*(2), 189. https://doi.org/10.29240/jba.v2i2.568

Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, *5*(1), 527–533.

Zebua, F. R. S. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, *3*(1), 21–28. https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.55