



## Meningkatkan pembelajaran *Mutholaah* dengan media teka-teki silang pada siswa SMP Islam Terpadu Al Amri Leces Probolinggo

Devy Habibi Muhammad<sup>1\*</sup>, Istifaur Rosidah<sup>1</sup>, Maharani Kusuma Wardhani<sup>1</sup>, Bail Miya Turrohm<sup>1</sup>

Email : [hbbmucha@gmail.com](mailto:hbbmucha@gmail.com)\*

<sup>1</sup>Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran *Mutholaah* di SMP Islam Terpadu Al Amri Leces Probolinggo melalui penggunaan media teka-teki silang. Sebagai metode utama dalam pembelajaran bahasa Arab, *Mutholaah* memiliki peran penting dalam pengembangan kosa kata dan keterampilan berbahasa. Namun, siswa sering menghadapi tantangan dalam memahami dan menghafal kosa kata bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti teka-teki silang. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan perolehan kosa kata siswa setelah penerapan metode ini. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti teka-teki silang dapat secara efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

**Kata Kunci**  
*Mutholaah*  
Pembelajaran Bahasa Arab  
Teka-Teki Silang

### PENDAHULUAN

*Mutholaah* atau pembelajaran bahasa Arab memegang peranan penting dalam lingkungan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan menumbuhkan pemahaman sosial. Dalam pendidikan Islam, bahasa Arab tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi tetapi juga sebagai bahasa suci yang digunakan dalam peribadatan dan perenungan agama. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang bahasa Arab sangat penting untuk menafsirkan teks-teks suci seperti Al-Qur'an dan Hadits serta untuk terlibat dalam konteks sosial dan budaya yang lebih luas. Penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*) merupakan landasan mendasar dalam pembelajaran bahasa, karena kosakata yang lebih luas menghasilkan komunikasi yang

lebih efektif dan pemahaman yang lebih baik terhadap teks-teks bahasa Arab (Sulfikar & Fawzani, 2023).

Komponen inti dari proses pembelajaran ini melibatkan penguasaan empat keterampilan dasar bahasa Arab: mendengarkan (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*) (Syamsu, 2018). Melihat pentingnya peningkatan kemampuan komunikasi, pentingnya *Mutlaa* dalam pendidikan bahasa Arab menjadi jelas. Penelitian Anisa menekankan perlunya peningkatan keterampilan komunikasi bahasa Arab, khususnya dalam lingkungan pendidikan tinggi. Hal ini termasuk mempromosikan praktik bahasa di luar lingkungan kelas, yang secara signifikan meningkatkan efektivitas siswa dalam berkomunikasi. (Annisa, 2023).

*Mutholaah* tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memahami bahasa Arab, tetapi juga sebagai jalur untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang teks-teks ilmiah dan suci yang ditulis dalam bahasa Arab. Tujuan utama pembelajaran bahasa Arab adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi secara mandiri menggunakan berbagai sumber dan media, sehingga meningkatkan keterampilan komunikasi siswa (Hadiyanto et al., 2020). Selain itu, *Mutholaah* berkontribusi dalam membentuk karakter dan identitas siswa. Sebagai bagian integral dari pendidikan karakter, bahasa Arab berperan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang tertanam dalam ajaran Islam. Menurut Ul-Haq, pembelajaran bahasa Arab yang efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa, sehingga memperkuat identitas mereka sebagai individu yang menjunjung tinggi prinsip-prinsip agama. (Ulhaq, 2023).

*Mutholaah* sering kali kekurangan metode pengajaran yang inovatif, yang dapat menyebabkan siswa menjadi bosan atau kesulitan memahami materi. Masalah ini muncul dari beberapa faktor yang saling terkait, seperti gaya mengajar yang repetitif, variasi teknik pembelajaran yang terbatas, dan ketidakmampuan untuk mengadaptasi metode untuk memenuhi kebutuhan siswa. Pendekatan pengajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dalam belajar. Menurut Dung, tidak adanya variasi dalam metode pengajaran dapat mengurangi motivasi siswa dan menghambat pengembangan keterampilan siswa. (Nashoih, 2022).

Pembelajaran *Mutholaah* di SMP IT Al-Amri Leces, Probolinggo, menghadirkan tantangan yang signifikan dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Arab, khususnya bagi siswa kelas 7. Dalam konteks pendidikan Islam, bahasa Arab memegang

peranan penting dalam memahami teks-teks suci seperti Al-Qur'an dan Hadits. Landasan kosakata yang kuat sangat penting untuk mengembangkan keterampilan bahasa Arab yang menyeluruh, termasuk membaca, memahami, dan menganalisis teks. Namun, dalam praktiknya, siswa kelas 7 di SMP IT Al-Amri sering kali kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Arab secara efektif. Masalah umum dalam pembelajaran kosakata meliputi penyampaian yang monoton, kesulitan dalam memahami konteks, dan kurangnya media dan strategi pengajaran yang kreatif. Tantangan lain yang dihadapi siswa adalah kompleksitas tata bahasa dan sistem penulisan bahasa Arab, yang sering kali menjadi hambatan dalam proses pembelajaran (Yulizha, 2023). Selain itu, kurangnya kesempatan untuk mempraktikkan bahasa Arab di luar kelas menyebabkan siswa merasa kurang percaya diri dalam menggunakan bahasa tersebut dalam situasi kehidupan nyata (Firdausiyah, 2023).

Untuk mengatasi masalah ini, metode yang menjanjikan adalah memperkenalkan teknik pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti menggabungkan media pembelajaran. *Crossword* yang secara umum dikenal sebagai permainan yang merangsang pikiran, dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Manfaat dari penggunaan teka-teki silang tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir dasar dan daya ingat; teka-teki silang juga dapat mendorong kolaborasi di antara siswa dan meningkatkan kreativitas mereka dalam memahami materi (Hapid, 2023).

Memasukkan *crossword* ke dalam pembelajaran *Mutholaah* berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap aksara Arab. Penelitian telah menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan kemahiran berbahasa tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian Hasibuan, penggunaan *crossword* dapat meningkatkan penguasaan balagha (berbicara) siswa secara signifikan. Lebih jauh lagi, alat pembelajaran inovatif seperti *crossword* menawarkan cara yang menyenangkan dan efektif untuk mengembangkan keterampilan bahasa Arab siswa. (Ridha, 2024).

*Crossword* telah terbukti menjadi alat pendidikan yang efektif untuk meningkatkan kemahiran dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan, seperti teka-teki silang, membantu siswa lebih memahami dan mengingat bahasa Arab dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan dengan pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa (Habibullah & Murtadho, 2022). Lebih jauh lagi, media pembelajaran yang menarik mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi akademik siswa (Mahmudah, 2018). Strategi ini telah terbukti secara efektif meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab dan memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian tujuan pendidikan (Hasibuan, 2024). Dengan menggabungkan *crossword*, siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan merangsang secara intelektual, yang meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami teks yang lebih kompleks.

Penelitian Hamzah mendukung kesimpulan ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan *crossword* untuk pembelajaran kosakata di sekolah menengah dapat meningkatkan prestasi akademik. Siswa yang terlibat dalam *crossword* menunjukkan antusiasme dan motivasi yang lebih besar untuk menyelesaiannya, yang memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Hamzah, 2021). Dengan memanfaatkan berbagai strategi, seperti menyelesaikan *crossword*, siswa tidak hanya memperluas kosakata mereka tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk menggunakan bahasa Arab dalam konteks yang lebih luas, sehingga mempersiapkan mereka dengan lebih baik untuk komunikasi yang efektif dalam situasi kehidupan nyata (Annisa, 2023).

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, kegiatan kelas ini berfokus pada cara-cara untuk meningkatkan hasil belajar *Mutholaah* melalui penggunaan media permainan *crossword*. Kegiatan pembelajaran ini bertujuan untuk menawarkan solusi efektif terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan motivasi dan prestasi akademik siswa, sekaligus memberi manfaat bagi guru dan dosen dengan mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih aktif dan berhasil.

Dengan demikian, penerapan strategi inovatif ini diharapkan dapat mengubah perspektif pembelajaran *Mutholaah*, menjadikannya lebih menyenangkan dan bermakna, serta membantu siswa mencapai potensi akademis mereka sepenuhnya.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam hal ini, kami akan menggunakan strategi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui siklus pengembangan

berkelanjutan (Mufidah, 2020). Pelaksanaan PTK memiliki beberapa karakteristik, antara lain aspek praktis, inovatif, dan terarah, di mana guru berperan sebagai pelaksana sekaligus subjek penelitian. PTK juga menekankan pendekatan reflektif, di mana proses penelitian mendorong evaluasi diri dalam konteks pengajaran. Lebih jauh, PTK mengikuti desain penelitian yang mencakup rencana tindakan terstruktur, yang dilakukan secara kolaboratif dan dinamis (Utomo et al., 2024).

Ada beberapa alasan utama mengapa kegiatan ini diperlukan untuk mendorong pembelajaran *Mutolaah* melalui strategi *crossword*. Pertama, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengatasi masalah di dunia nyata, seperti hasil pembelajaran *Mutolaah* yang tidak memuaskan, dan mengembangkan solusi praktis. *Crossword* berfungsi sebagai media pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan menumbuhkan pengalaman belajar yang positif (Saraswati et al., 2023). Strategi *crossword* membuat pembelajaran lebih menarik dan partisipatif, meningkatkan motivasi dan interaksi siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan intuitif, sekaligus menawarkan solusi yang relevan terhadap tantangan yang dihadapi oleh siswa kelas 7 di SMP IT Al-Amri, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data eksperimen dari lingkungan pendidikan nyata, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan efektivitas strategi *crossword* dalam meningkatkan hasil belajar *Mutholaah*. Hasilnya diharapkan dapat memberikan kontribusi pada peningkatan pembelajaran jangka panjang di SMP IT Al-Amri, khususnya untuk kelas 7, dan menjadi referensi bagi pendidik lain yang menghadapi tantangan serupa. Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan profesional guru dalam mengelola proses pendidikan (Pahleviannur et al., 2022). PTK berupaya untuk mengatasi masalah, memperbaiki kondisi yang ada, dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Lafendry, 2023). Penerapan PTK mengikuti metodologi yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat fase utama: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Nurani, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Al-Amri, dengan fokus pada pembelajaran *Mutholaah* untuk siswa kelas 7. Partisipan terdiri dari 29 siswa kelas 7. Isu utama yang dibahas dalam penelitian ini adalah hasil belajar *Mutholaah* di kalangan siswa kelas 7.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tahap Pra Siklus**

Pada tahap pertama, yaitu prasiklus, peneliti memulai dengan mengumpulkan data mengenai nama-nama siswa serta menilai kinerja mereka selama pembelajaran *Mutholaah*. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat soal evaluasi, dan menyediakan lembar observasi untuk memantau proses pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap tindakan, peneliti menjelaskan materi pelajaran *Mutholaah* yang berkaitan dengan manfaat anggota tubuh, melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, memberikan soal kepada peserta didik untuk menilai pemahaman mereka, melakukan klarifikasi terhadap materi yang diajarkan, dan menutup sesi pembelajaran. Nilai hasil belajar siswa yang diperoleh dari tahap prasiklus ini kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran awal mengenai efektivitas proses pembelajaran yang diterapkan.

**Tabel 1. Persentase Hasil Penilaian Pra Siklus**

Tingkatan	Jumlah Siswa	Rentang Nilai	Persentase	Predikat
Sangat Baik	1	90-100	3.45%	Mumtaz
Baik	1	70-89	3.45%	Jayyid
Kurang	27	0-69	93.10%	Makbul
Jumlah	29		100%	

Pada tahap observasi, terlihat bahwa siswa menunjukkan minat yang cukup tinggi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Banyak siswa yang aktif mendengarkan dan mampu merespons materi yang diberikan dengan baik. Namun, berdasarkan tabel persentase penilaian pada tahap prasiklus, dapat diinterpretasikan bahwa 93,10% siswa berada pada kategori Makbul (Tidak Tercapai), sementara hanya 6,9% yang telah mencapai nilai Maksimal. Berdasarkan temuan ini, peneliti berencana untuk

menggunakan metode teka-teki silang pada siklus berikutnya dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Tahap Siklus 1**

Pada tahap siklus 1, peneliti menerapkan metode role-playing dalam kegiatan belajar mengajar. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus ini meliputi beberapa tahapan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun soal evaluasi, dan menyediakan lembar observasi untuk memantau proses pembelajaran. Dalam tahap tindakan, peneliti memulai dengan menjelaskan materi pelajaran Muthalaah yang berfokus pada manfaat anggota tubuh, kemudian memberikan soal kepada peserta didik untuk menilai pemahaman mereka. Selanjutnya, peneliti melakukan klarifikasi terhadap materi yang telah diajarkan dan menyampaikan skema penggunaan metode teka-teki silang (*Crossword*) untuk pertemuan berikutnya. Akhirnya, peneliti menutup sesi pembelajaran. Di bawah ini disajikan persentase nilai prestasi belajar siswa pada siklus pertama.

**Tabel 2. Persentase Hasil Penilaian Siklus 1**

<b>Tingkatan</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Rentang Nilai</b>	<b>Persentase</b>	<b>Predikat</b>
Sangat Baik	17	90-100	58.62%	Mumtaz
Baik	9	70-89	31.03%	Jayyid
Kurang	3	0-69	10.34%	Makbul
<b>Jumlah</b>			<b>100%</b>	

Setelah pelaksanaan Siklus 1, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan minat peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Peserta didik yang aktif dalam menghafal menunjukkan kemampuan berinteraksi yang baik saat mengerjakan soal. Namun, masih terdapat sejumlah siswa yang belum aktif dalam menghafal dan kurang responsif terhadap pemaparan materi yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan analisis tabel persentase penilaian hasil siklus 1, dapat diinterpretasikan bahwa 26 peserta didik, atau 89,65%, mencapai kategori Mumtaz, sementara 3 peserta didik, atau 10,34%, berada dalam kategori Makbul. Untuk memastikan perkembangan hasil belajar siswa sesuai

dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), peneliti berencana melanjutkan penelitian ke Siklus 2.

## Tahap Siklus 2

Pada tahap siklus 2, peneliti menerapkan metode pembelajaran menggunakan teka-teki silang (*crossword*) dalam kegiatan belajar mengajar. Langkah-langkah yang dilaksanakan pada siklus ini meliputi beberapa tahapan. Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan soal evaluasi, dan menyediakan lembar observasi untuk memantau jalannya proses pembelajaran. Pada tahap tindakan, peneliti memulai dengan menjelaskan materi pelajaran Muthalaah yang berfokus pada manfaat anggota tubuh, kemudian memberikan soal kepada peserta didik untuk menilai pemahaman mereka. Setelah itu, peneliti melakukan klarifikasi terhadap materi yang telah disampaikan dan menyampaikan skema penggunaan metode teka-teki silang untuk pertemuan berikutnya. Sesi pembelajaran kemudian diakhiri oleh peneliti. Di bawah ini disajikan persentase nilai prestasi belajar siswa pada siklus kedua.

**Tabel 3 Persentase Hasil Penilaian Siklus I**

Tingkatan	Jumlah Siswa	Rentang Nilai	Persentase	Predikat
Sangat Baik	26	90-100	89.66%	Mumtaz
Baik	3	70-89	10.34%	Jayyid
Kurang	0	0-69	0.00%	Makbuli
Jumlah	29		100%	

Setelah pelaksanaan Siklus 2, hasil observasi menunjukkan peningkatan minat peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Peserta didik yang aktif dalam menghafal menunjukkan kemampuan berinteraksi yang baik saat mengerjakan soal. Namun, masih terdapat sejumlah siswa yang belum aktif dalam menghafal dan kurang responsif terhadap pemaparan materi yang diberikan oleh peneliti. Berdasarkan analisis tabel persentase penilaian hasil Siklus 2, dapat diinterpretasikan bahwa seluruh peserta didik, sebanyak 29 siswa atau 100%, mencapai kategori Mumtaz. Untuk memastikan

perkembangan hasil belajar siswa sesuai dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), peneliti berencana melanjutkan penelitian ke Siklus 2.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan dari kegiatan analisa yang dilaksanakan dalam tahap penelitian tindakan kelas pada kegiatan proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Crossword*, dapat diketahui perbandingan persentase hasil belajar dari setiap siklus, yakni sebagai berikut:

**Tabel 4. Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2 Penerapan Metode *Crossword***

Tingkatan	Pra-Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	1	3.45%	17	58.62%	26	89.66%
Baik	1	3.45%	9	31.03%	3	10.34%
Kurang	27	93.10%	3	10.34%	0	0.00%
Jumlah	29	100%	29	100%	29	100%

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penggunaan media *crossword* dalam pembelajaran *Mutholaah* di SMP Islam Terpadu Al Amri Reses Probolinggo menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap utama, yakni tahap pra-siklus, siklus pertama, dan siklus kedua, yang masing-masing memiliki peran penting dalam mengevaluasi efektivitas metode yang diterapkan.

Pada tahap pra-siklus, ditemukan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Arab, yang tercermin dalam nilai mereka yang masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa memperoleh predikat "Makbul" (kurang baik), dengan hanya sedikit yang mencapai kategori "Jayyid" (baik) atau "Mumtaz" (sangat baik). Masalah utama yang diidentifikasi pada tahap ini adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Dalam siklus pertama, metode pembelajaran mulai dimodifikasi dengan memperkenalkan teknik *crossword* sebagai pengantar sebelum penggunaan *crossword*. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam keterlibatan dan hasil belajar siswa. Terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai kategori "Jayyid" dan "Mumtaz," meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan peningkatan yang maksimal.

Pada siklus kedua, metode *crossword* diterapkan secara penuh dalam proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang luar biasa, di mana hampir seluruh siswa mencapai kategori "Mumtaz," dengan hanya sebagian kecil yang masih berada di kategori "Jayyid." Tidak ada lagi siswa yang masuk dalam kategori "Makbul." Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *crossword* sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Arab, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Keberhasilan metode ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama, *crossword* sebagai media pembelajaran menghadirkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Kedua, metode ini memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, di mana mereka saling membantu dalam menyelesaikan teka-teki, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama tim. Ketiga, *crossword* membantu siswa mengasosiasikan kata-kata dengan konsep yang lebih mudah dipahami, sehingga mereka dapat mengingat kosakata dengan lebih baik.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan seperti *crossword* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran *Mutholaah*. Hasil ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa, guna meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Arab di sekolah-sekolah Islam.

## KESIMPULAN

Penggunaan media *crossword* pada kelas *Mutolaah* di SMP Islam Terpadu Al Amri Reses Probolinggo memberikan hasil yang sangat positif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Pendekatan ini berhasil mengatasi beberapa tantangan yang dihadapi siswa, seperti kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata, serta kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran. *crossword* memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melampaui pembelajaran pasif, dan mendorong pemikiran kritis dan kreatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai dan hasil belajar siswa setelah menerapkan metode ini. Pada tahap prasiklus, sebagian besar

siswa masuk dalam kategori makbul (kurang baik) dalam penguasaan kosakata. Namun, setelah dua siklus menggunakan metode teka-teki silang, kinerja siswa meningkat drastis, dengan banyak yang mencapai kategori mumtaz (sangat baik) dan jayyid (baik). Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Arab, mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan membosankan.

Lebih jauh, *crossword* mendorong kolaborasi antar siswa saat mereka bekerja sama untuk memecahkan teka-teki, menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa Arab siswa, tetapi juga membantu memperkuat karakter dan jati diri siswa sebagai individu yang menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan budaya. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan agar guru dan pendidik mempertimbangkan untuk memasukkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti teka-teki silang, ke dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kosakata dan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna. Penerapan metode ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan *Mutholaah* di sekolah dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan bahasa Arab di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, M. N. (2023). Analisis Kebutuhan Belajar Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing Dalam Konteks Pendidikan Tinggi. *Eloquence Journal of Foreign Language*, 2(2), 313–328. <https://doi.org/10.58194/eloquence.v2i2.861>
- Firdausiyah, A. (2023). Strategi Guru Bahasa Arab Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Mun'im (MINM). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9630–9639. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3316>
- Habibullah, A. A., & Murtadho, N. (2022). Pengembangan Teka-Teki Silang Buku Madārij Ad-Durūs Al-‘Arabiyyah Jilid 3 Untuk Paket Dasar III. *Jolla Journal of Language Literature and Arts*, 2(11), 1525–1542. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1525-1542>
- Hadiyanto, A., Samitri, C., & Ulfah, S. M. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Arab Multiliterasi Berbasis Kearifan Lokal Dan Moderasi Islam Di Perguruan Tinggi

- Negeri. *Hayula Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 4(1), 117–140. <https://doi.org/10.21009/004.01.07>
- Hamzah, H. (2021). The Effectiveness of Using *Crossword* Puzzles Media on Mufradat Learning Materials in Arabic Lessons at Islamic Junior High School (MTS West Sumba). *Teknodika*, 19(2), 144. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v19i2.52314>
- Hapid, N. (2023). Penerapan Metode Langsung (Thoriqoh Mubasyarah) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 1(4), 265–270. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v1i4.220>
- Hasibuan, R. (2024). Improving Balaghah Mastery Through Teams Games Tournaments With *Crossword* Puzzle Media in Higher Education. *Al-Lisan*, 9(1), 33–50. <https://doi.org/10.30603/al.v9i1.4520>
- Lafendry, F. (2023). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Dalam Lingkup Pendidikan. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 142–150. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v6i2.520>
- Mahmudah, S. M. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *An-Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>
- Mufidah, L. (2020). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Dalam Memperbaiki Praksis Pembelajaran. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(02), 168–177. <https://doi.org/10.24127/att.v4i02.1426>
- Nashoih, A. K. (2022). Efektivitas *Crossword* Puzzle Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Inovasi Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguisti*, 5(2), 9–21. <https://doi.org/10.32764/al-lahjah.v5i2.2830>
- Nurani, S. (2022). Pemanfaatan Media Pendidikan Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Belajar Membaca. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 453–458. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i2.2773>
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati, -. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. <https://doi.org/10.31237/osf.io/x6p8n>

- Ridha, N. A. (2024). Pendampingan Pengembangan Keterampilan Guru Bahasa Arab MIN 2 Kota Palangka Raya Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AI (Crossword). *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 4(1), 235–240. <https://doi.org/10.54082/jamsi.1059>
- Saraswati, M., Alfiandra, & Rita Murniati, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas IX.6 di SMP Negeri 57 Palembang. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 117–127. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.8820>
- Sulfikar, S., & Fawzani, N. (2023). Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Mahasiswa. *Jurnal Tahsinia*, 4(1), 19–27. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i1.337>
- Syamsu, P. K. (2018). Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Modern Darussalam Gontor. *El-Ibtikar Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 18. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v7i2.3319>
- Ulhaq, N. (2023). Penyusunan Materi Ajar Dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa. *Journal of Education Research*, 4(3), 1202–1211. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.361>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Yulizha, A. F. (2023). Peran Tri Pusat Pendidikan Dalam Upaya Mengatasi Rendahnya Rasa Hormat Kepada Orang Tua Dan Guru Di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3524–3534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6441>

