

## PENGARUH MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS 2 SD IT AL MUBAROK

Maftah Rozani Al-Am<sup>1</sup>, Emma Rahmawati<sup>2</sup>, Suhaimi Afan<sup>3</sup>, Amit Dana Ikmah<sup>4\*</sup>

<sup>1,2,3</sup>IAI Badrus Sholeh, Kediri, <sup>4</sup>STIT Al Muslihun Indonesia

[maftahroza1994@gmail.com](mailto:maftahroza1994@gmail.com)<sup>1</sup>

[emmarahmawati19@gmail.com](mailto:emmarahmawati19@gmail.com)<sup>2</sup>

[suhaimiafan14@gmail.com](mailto:suhaimiafan14@gmail.com)<sup>3</sup>

[amitdanahikmah@gmail.com](mailto:amitdanahikmah@gmail.com)<sup>4</sup>

### **Abstrak (12pt Bold)**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 2 SD IT Al Mubarak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menghafal dan memahami mufradat bahasa Arab karena proses pembelajaran masih menggunakan metode hafalan yang monoton. Akibatnya, siswa cenderung kurang aktif, mudah merasa jenuh, dan kurang berkonsentrasi selama kegiatan belajar berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental melalui desain One Group Pretest-Posttest. Jumlah sampel penelitian sebanyak 24 siswa kelas 2 SD IT Al Mubarak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Paired Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 62 pada pretest menjadi 84 pada posttest. Hasil pengujian hipotesis memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan nilai  $t\text{-hitung}=8,947$  lebih besar dibandingkan  $t\text{-tabel}=2,07$ . Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Crossword Puzzle memberikan pengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga mampu meningkatkan keaktifan, fokus, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

**Kata kunci:** Crossword Puzzle; kosakata bahasa Arab; media pembelajaran; sekolah dasar;

### **Abstract (12pt Bold)**

*This study aims to analyze the effect of using crossword puzzles on the Arabic vocabulary mastery of second-grade students at SD IT Al Mubarak. This study was motivated by students' low ability to memorize and understand Arabic vocabulary, as the learning process still relies on monotonous rote memorization methods. Consequently, students tend to be less active, easily become bored, and lack concentration during learning activities. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 24 second-grade students at SD IT Al Mubarak. Data were collected through tests, observations, and documentation. Data analysis was conducted using IBM SPSS Statistics, including tests of normality, homogeneity, and a paired-sample t-test. The results of the study show an increase in students' average scores from 62 on the pretest to 84 on the posttest. The results of the hypothesis test yielded a Sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ , with a calculated t-value of 8.947, which is greater than the critical t-value of 2.07. Based on these results, it can be concluded that the use of crossword puzzles has a significant impact on students' mastery of Arabic vocabulary. In addition to improving learning outcomes, this method also enhances students' engagement, focus, and enthusiasm throughout the learning process.*

**Keywords:** Crossword Puzzle; Arabic vocabulary; educational materials; elementary school;

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar memerlukan strategi dan media pembelajaran yang menarik agar siswa mampu memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.<sup>1</sup> Pada jenjang sekolah dasar, siswa memiliki karakteristik aktif, mudah bosan, dan lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan unsur permainan serta aktivitas visual.<sup>2</sup> Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di kelas.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan kosakata (mufradat). Penguasaan kosakata menjadi dasar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca, menulis, mendengar, dan berbicara.<sup>3</sup> Semakin banyak kosakata yang dikuasai siswa, maka semakin mudah siswa memahami materi bahasa Arab yang dipelajari. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas 2 SD IT Al Mubarak, penguasaan kosakata bahasa Arab siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengingat mufradat, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, serta kurang aktif ketika guru memberikan pertanyaan terkait kosakata bahasa Arab.

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran bahasa Arab di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan. Penggunaan metode tersebut menyebabkan siswa cepat merasa jenuh dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Ketika guru meminta siswa mengulang kosakata secara bersama-sama, beberapa siswa terlihat berbicara sendiri, bermain dengan alat tulis, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.<sup>4</sup> Namun, penelitian

---

<sup>1</sup> Ana Widyastuti, *Inovasi Pembelajaran: Model, Metode, dan Media Inovatif di Era Society 5.0* (Penerbit Andi, 2024).

<sup>2</sup> Muhammad Yasin et al., *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF : Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

<sup>3</sup> Muhammad Yusuf, "Kompetensi Interkultural Pengajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing Pada Jenjang Madrasah Aliyah," *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2020): 77–98, <https://doi.org/10.14421/almahara.2020.061.05>.

<sup>4</sup> Maftah, dkk, "PEMANFAATAN APLIKASI SOLITE KIDS TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA ARAB SISWA KELAS V MI AL QUR'AN AL HIKMAH | Al-Fakkaar," accessed July 30, 2025, <https://e->

mengenai penggunaan media Crossword Puzzle dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas rendah sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan media digital atau dilakukan pada jenjang pendidikan menengah. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih spesifik mengenai penggunaan media pembelajaran sederhana dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Crossword Puzzle. Crossword Puzzle merupakan media permainan teka-teki silang yang dapat membantu siswa mengingat kosakata melalui aktivitas belajar sambil bermain.<sup>5</sup> Media ini dipilih karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton.<sup>6</sup> Penggunaan Crossword Puzzle juga dapat melatih konsentrasi, ketelitian, serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>7</sup> Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 2 SD IT Al Mubarak.

#### **B. Pembahasan (*Discussion*) [12 pt, times new roman, bold]**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental menggunakan desain One Group Pretest-Posttest.<sup>8</sup> Penelitian dilaksanakan di kelas 2 SD IT Al Mubarak pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD IT Al Mubarak yang berjumlah 24 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil, maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh.

---

[jurnal.unisda.ac.id/index.php/ALF/article/view/6161](http://jurnal.unisda.ac.id/index.php/ALF/article/view/6161).

<sup>5</sup> Agung Pangestu, "IMPLEMETASI MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE MENGGUNAKAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS | Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar," 2025, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25682>.

<sup>6</sup> Pangestu, "IMPLEMETASI MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE MENGGUNAKAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS | Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar."

<sup>7</sup> Muhammad Alief Zidan Nabil and Ainun Nadlif, "Kreativitas Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Di SDN Kramat Jegu 2," *Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (2025): 73–83, <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v13i2.650>.

<sup>8</sup> Dessy Herawati and Mohamad Syahri, "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 1 BATU," *Jurnal Tinta* 5, no. 2 (2023): 167–77, <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v5i2.1083>.

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama yaitu pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab sebelum penggunaan media Crossword Puzzle. Tahap kedua yaitu treatment berupa pembelajaran menggunakan media Crossword Puzzle pada materi kosakata benda-benda sekolah. Tahap ketiga yaitu posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Crossword Puzzle.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes penguasaan kosakata bahasa Arab, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas, fokus, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil pekerjaan siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi.<sup>9</sup> Tes dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui respon dan aktivitas siswa. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan Levene Test bertujuan mengetahui kesamaan varian data. Sementara itu, uji Paired Sample t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.. Nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus mean sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- $\bar{X}$  = nilai rata-rata
- $\sum X$  = jumlah seluruh nilai siswa
- $N$  = jumlah siswa

---

<sup>9</sup> Leon A. Abdillah et al., *Metode Penelitian Kuantitatif (Konsep dan Aplikasi)* (Mega Press Nusantara, 2024).

Selain itu, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle digunakan uji t (t-test) dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

- $t$  = nilai t hitung
- $Md$  = mean dari selisih pretest dan posttest
- $\sum x_d^2$  = jumlah kuadrat deviasi
- $N$  = jumlah sampel

Dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis yaitu apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Sebaliknya, apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

Teknik validitas data dilakukan melalui validitas isi (content validity) dengan menyesuaikan instrumen tes berdasarkan materi kosakata bahasa Arab yang diajarkan pada siswa kelas 2 SD IT Al Mubarak. Selain itu, observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

### **1. Kondisi Pembelajaran Sebelum Menggunakan Crossword Puzzle**

Sebelum penggunaan media Crossword Puzzle, pembelajaran bahasa Arab di kelas 2 SD IT Al Mubarak dilakukan menggunakan metode membaca dan menghafal kosakata. Guru menuliskan mufradat di papan tulis kemudian siswa diminta menirukan dan menghafalkannya bersama-sama.

Namun, kondisi pembelajaran kurang berjalan optimal. Dari 24 siswa, hanya sekitar 9 siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru. Sebagian siswa terlihat kurang fokus dan cepat merasa bosan ketika diminta menghafal kosakata bahasa Arab.

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata siswa masih rendah. Nilai rata-rata siswa sebelum penggunaan media Crossword Puzzle adalah 62. Dari 24 siswa:

- 7 siswa memperoleh nilai di atas 75,
- 10 siswa memperoleh nilai antara 60–74,
- 7 siswa memperoleh nilai di bawah 60.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan mengingat dan memahami kosakata bahasa Arab.

## **2. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Crossword Puzzle**

Crossword Puzzle atau teka-teki silang merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan kata yang disusun dalam bentuk kotak-kotak mendatar dan menurun yang harus diisi sesuai petunjuk yang tersedia.<sup>10</sup> Media ini digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dan memperkuat daya ingat melalui kegiatan mencari serta menuliskan jawaban dengan benar.<sup>11</sup>

Dalam pembelajaran bahasa Arab, Crossword Puzzle dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata (mufradat). Siswa diminta mengisi kotak teka-teki menggunakan kosakata bahasa Arab berdasarkan petunjuk berupa gambar, arti kata, maupun deskripsi tertentu. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat belajar secara lebih menyenangkan karena proses pembelajaran dilakukan sambil bermain.

Penggunaan Crossword Puzzle dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, seperti meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mempermudah siswa dalam mengingat kosakata, melatih konsentrasi dan ketelitian, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif.<sup>12</sup> Selain itu, media ini juga mampu mengurangi rasa jenuh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Bagi siswa sekolah dasar, Crossword Puzzle dinilai efektif karena sesuai dengan karakteristik anak yang menyukai aktivitas bermain dan pembelajaran interaktif.<sup>13</sup> Dalam penelitian ini, media Crossword Puzzle digunakan untuk membantu siswa kelas 2 SD IT Al Mubarak memahami kosakata bahasa Arab tentang benda-benda sekolah melalui kegiatan mengisi teka-teki silang sederhana.

Media Crossword Puzzle digunakan pada materi kosakata benda-benda sekolah seperti:

---

<sup>10</sup> Ahmad Faishal Ramadhan et al., "IMPLEMENTASI CROSSWORD PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMA," *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): 1–15, <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4311>.

<sup>11</sup> Herawati and Syahri, "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 1 BATU."

<sup>12</sup> Laila, "EFEKTIVITAS MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN QUR'AN HADIS," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 360–77.

<sup>13</sup> Rizky Aulia Barokah et al., "Pengembangan Media Digital Crossword Puzzle Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 5 (2023): 3365–75, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6110>.

- كِتَابٌ (buku)
- قَلَمٌ (pena)
- حَقِيْبَةٌ (tas)
- سَبُوْرَةٌ (papan tulis)
- مِسْطَرَةٌ (penggaris)

Guru terlebih dahulu menjelaskan kosakata menggunakan gambar agar siswa lebih mudah memahami arti kata. Setelah itu, siswa diberikan lembar Crossword Puzzle sederhana yang berisi teka-teki silang bahasa Arab.

Pada awal pembelajaran, beberapa siswa masih mengalami kesulitan menulis huruf Arab ke dalam kotak teka-teki silang. Namun setelah guru memberikan contoh pengerjaan, siswa mulai memahami cara mengisi Crossword Puzzle.

Selama pembelajaran berlangsung, suasana kelas terlihat lebih aktif dan menyenangkan. Siswa tampak antusias menyelesaikan teka-teki silang dan saling berdiskusi dengan teman. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif mulai berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

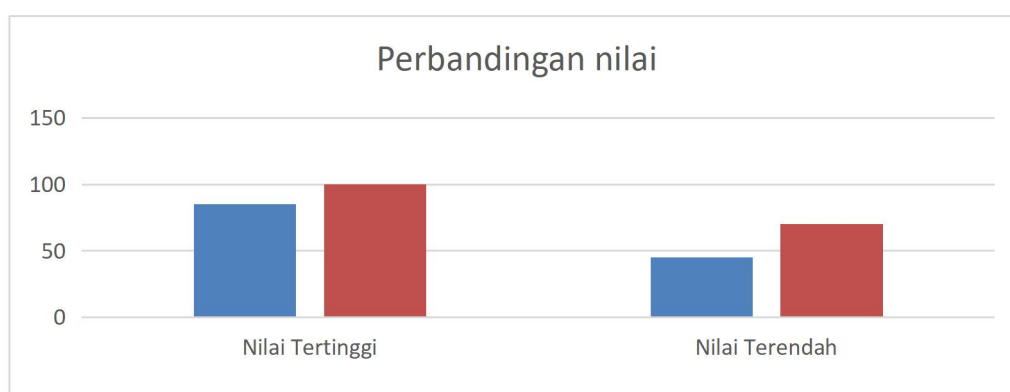
### 3. Hasil Penggunaan Media Crossword Puzzle

Setelah penggunaan media Crossword Puzzle, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil posttest, nilai rata-rata siswa meningkat dari 62 menjadi 84.

Tabel 1  
Perbandingan hasil pretest dan posttest

| Nilai           | Pretest | Posttest |
|-----------------|---------|----------|
| Nilai tertinggi | 85      | 100      |
| Nilai terendah  | 45      | 70       |
| Nilai rata-rata | 62      | 84       |

Gambar 1.1  
Perbandingan hasil pretest dan posttest



Selain peningkatan nilai, perubahan perilaku belajar siswa juga terlihat selama pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa menjadi:

- lebih fokus memperhatikan penjelasan guru,
- lebih cepat mengingat kosakata,
- lebih aktif bertanya,
- dan lebih percaya diri menjawab pertanyaan.

Dari hasil observasi diketahui bahwa 21 dari 24 siswa mampu menyelesaikan Crossword Puzzle dengan baik dan benar. Siswa juga terlihat lebih senang belajar bahasa Arab karena pembelajaran dilakukan sambil bermain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Crossword Puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sekolah dasar. Media ini membantu siswa memahami mufradat melalui aktivitas visual dan permainan edukatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

#### **4. Analisis Data dan Uji Pengaruh**

##### **Teknik Analisis Data**

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 25. Analisis data dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 2 SD IT Al Mubarak. Tahapan analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

##### **Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk melalui bantuan SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,132 dan posttest sebesar 0,200. Karena nilai signifikansi kedua data lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data memiliki varian yang homogen atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan Levene Test pada SPSS. Dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen.

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi based on mean sebesar  $0,418 > 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varian yang homogen.

#### Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test melalui bantuan SPSS untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis yaitu:

- Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.
- Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Crossword Puzzle terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 2 SD IT Al Mubarak.

Selain menggunakan SPSS, nilai rata-rata pretest dan posttest juga dihitung menggunakan rumus mean sebagai berikut:

- a. Menghitung Nilai Rata-Rata (Mean)

Rumus mean digunakan untuk mengetahui rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Crossword Puzzle.

Hasil perhitungan pretest dengan jumlah nilai pretest siswa 1488 dan jumlah siswa 24, maka nilai rata-rata pretest siswa adalah 62. Hasil perhitungan posttest dengan jumlah nilai pretest siswa 2016 dan jumlah siswa 24, maka nilai rata-rata posttest siswa adalah 84.

Berdasarkan hasil tersebut, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar:  $84-62=22$ . Artinya, terdapat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebesar 22 poin setelah penggunaan media Crossword Puzzle.

b. Uji Pengaruh Menggunakan Uji t (t-test)

Untuk mengetahui apakah peningkatan nilai tersebut memiliki pengaruh yang signifikan, digunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

- $t$  = nilai t hitung
- $Md$  = mean dari selisih pretest dan posttest
- $\sum x_d^2$  = jumlah kuadrat deviasi
- $N$  = jumlah sampel

Berdasarkan hasil perhitungan data siswa kelas 2 SD IT Al Mubarak diperoleh:

- Mean selisih nilai ( $Md$ ) = 22
- Jumlah kuadrat deviasi ( $\sum x_d^2$ ) = 1152
- Jumlah siswa ( $N$ ) = 24

Maka:

$$t = \frac{22}{\sqrt{\frac{1152}{24(24-1)}}} = 8.94$$

Hasil perhitungan menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 8,94$ .

Sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = 23 adalah sekitar 2,07.

Maka:  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $8.94 > 2.07$ )

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Crossword Puzzle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 2 SD IT Al Mubarak.

## **5. Interpretasi Hasil**

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media Crossword Puzzle terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest, tetapi juga dari perubahan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Siswa menjadi lebih aktif, lebih fokus, dan lebih mudah mengingat mufradat karena pembelajaran dilakukan melalui permainan edukatif yang menyenangkan. Dengan demikian, media Crossword Puzzle efektif digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar.

## **C. Penutup (*Conclusion*) [Times New Roman, 12 pt, Bold]**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics, diketahui bahwa penggunaan media Crossword Puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas 2 SD IT Al Mubarak. Media ini membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat mufradat bahasa Arab, khususnya pada materi benda-benda sekolah. Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran juga membuat siswa lebih tertarik mengikuti proses belajar dibandingkan metode hafalan biasa.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Crossword Puzzle. Nilai rata-rata pretest siswa sebelum perlakuan sebesar 62 meningkat menjadi 84 pada posttest. Selain itu, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,132 dan posttest sebesar 0,200, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,418 > 0,05$  yang menandakan data bersifat homogen.

Pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan nilai t-hitung = 8,947 lebih besar dari t-tabel = 2,07. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga penggunaan

media Crossword Puzzle berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga membuat siswa lebih aktif, fokus, dan antusias selama pembelajaran berlangsung sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

**Daftar Pustaka (Reference) [Times New Roman, 12 pt, Bold, Capitalized Each Word]**

- Abdillah, Leon A., Mappanyompa, Joko Sabtohadhi, et al. *Metode Penelitian Kuantitatif (Konsep dan Aplikasi)*. Mega Press Nusantara, 2024.
- Barokah, Rizky Aulia, Lutfi Lutfi, and Sriyanti Rahmatunnisa. "Pengembangan Media Digital Crossword Puzzle Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 5 (2023): 3365–75.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6110>.
- Herawati, Dessy, and Mohamad Syahri. "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE (TEKA-TEKI SILANG) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 1 BATU." *Jurnal Tinta* 5, no. 2 (2023): 167–77.  
<https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v5i2.1083>.
- Laila. "EFEKTIVITAS MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN QUR'AN HADIS." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 360–77.
- Maftah, and dkk. "PEMANFAATAN APLIKASI SOLITE KIDS TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA ARAB SISWA KELAS V MI AL QUR'AN AL HIKMAH | Al-Fakkaar." Accessed July 30, 2025. <https://ejournal.unisda.ac.id/index.php/ALF/article/view/6161>.
- Nabil, Muhammad Alief Zidan, and Ainun Nadlif. "Kreativitas Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Di SDN Kramat Jegu 2." *Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (2025): 73–83.  
<https://doi.org/10.36232/pendidikan.v13i2.650>.
- Pangestu, Agung. "IMPLEMETASI MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE MENGGUNAKAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS | Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar." 2025. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25682>.
- Ramadhan, Ahmad Faishal, Agus Fakhruddin, and Achmad Faqihuddin. "IMPLEMENTASI CROSSWORD PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMA." *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): 1–15. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4311>.

Widyastuti, Ana. *Inovasi Pembelajaran: Model, Metode, dan Media Inovatif di Era Society 5.0*. Penerbit Andi, 2024.

Yasin, Muhammad, Fathimah Kelrey, M. Abdul Ghony, et al. *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF : Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Yusuf, Muhammad. “Kompetensi Interkultural Pengajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing Pada Jenjang Madrasah Aliyah.” *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2020): 77–98. <https://doi.org/10.14421/almahara.2020.061.05>.