

## Penggunaan Aplikasi *Puzzlemaker* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab

Dennisa Zebrillianti<sup>1)</sup>, Muhammad Afifudin Dimyathi<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

<sup>1)</sup>[dennisazebrinianti@gmail.com](mailto:dennisazebrinianti@gmail.com), <sup>2)</sup>[afifudindimyathi@uinsby.ac.id](mailto:afifudindimyathi@uinsby.ac.id)

**Abstrak.** Evaluasi perlu dilakukan setelah terlaksananya suatu proses pembelajaran, termasuk pembelajaran mufrodat bahasa arab. Evaluasi pembelajaran mufrodat bahasa arab bertujuan untuk melihat dan mengetahui ketercapaian pemahaman siswa terhadap materi mufrodat yang telah diajarkan. Namun seringkali kegiatan evaluasi masih dilakukan dengan cara tradisional yaitu dengan menggunakan tes tulis dan tes lisan. Evaluasi pembelajaran mufrodat dapat dilakukan dengan media permainan salah satu media evaluasi berbasis permainan adalah aplikasi *puzzlemaker*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi *puzzlemaker* sebagai media evaluasi pembelajaran mufrodat siswa MTs Negeri 2 Sidoarjo. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B MTs Negeri 2 Sidoarjo yang berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran mufrodat bahasa arab dikelas VIII B MTs Negeri 2 Sidoarjo berbantuan aplikasi *puzzlemaker* berdampak positif. Hal ini ditandai dengan siswa merasa senang, antusias, lebih bersemangat dalam mengerjakan dan menikmati seluruh rangkaian tahapan evaluasi pembelajaran mufrodat. Sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajarnya.

**Kata kunci:** *Puzzlemaker*, Evaluasi, Pembelajaran, Mufrodat.

**Abstract.** Evaluation needs to be done after a learning process is implemented, including learning Arabic vocabulary. Evaluation of Arabic vocabulary learning aims to see and find out the achievement of students' understanding of the vocabulary material that has been taught. However, evaluation activities are often still carried out in the traditional way, namely by using written tests and oral tests. Evaluation of vocabulary learning can be done with game media, one of the game-based evaluation media is the *puzzlemaker* application. This study aims to determine how to use the *puzzlemaker* application as a medium for evaluating students' vocabulary learning at MTs Negeri 2 Sidoarjo. This research method uses a qualitative research method with a descriptive approach. Data collection techniques in this study are observation, interviews, and documentation. The subjects of the study were 32 students of class VIII B MTs Negeri 2 Sidoarjo. The results of the study showed that the evaluation activity of Arabic vocabulary learning in class VIII B MTs Negeri 2 Sidoarjo assisted by the *puzzlemaker* application had a positive impact. This is indicated by students feeling happy, enthusiastic, more enthusiastic in working on and enjoying the entire series of stages of vocabulary learning evaluation. So that it also affects their learning outcomes.

**Keywords:** *Puzzlemaker*, Evaluation, Learning, Mufrodat.

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan satu elemen penting dan tidak mungkin bisa terpisahkan dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Melalui bahasa manusia dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan mudah. Interaksi dan komunikasi tersebut bertujuan untuk menyampaikan maksud dan tujuan kepada lawan bicara dalam segala unsur kehidupan sehari-hari.

Bahasa didunia ini sangat beragam, mencerminkan kekayaan budaya dan peradaban manusia, salah satunya adalah bahasa arab. Bahasa arab merupakan golongan dari bahasa semit yang mempunyai keunikan yang merupakan ciri khas dari bahasa arab itu sendiri. Bahasa arab dijuluki bahasa yang unik karena memiliki ciri khas yang tidak dimiliki bahasa lain didunia.<sup>1</sup> Menurut Ghaliyin dalam Daud Lintang, mendefinisikan bahasa arab sebagai sekelompok kata yang digunakan oleh bangsa arab dengan tujuan untuk menyampaikan apa yang dipikirkan dan dirasakan mereka. Selain itu, bahasa arab mempunyai keterkaitan yang istimewa dengan ajaran islam karena bahasa arab merupakan bahasa al-qur'an sebagai kitab suci yang diwahyukan kepada Rasulullah Muhammad SAW dan bahasa hadits, serta bahasa yang digunakan umat islam dalam beribadah.<sup>2</sup>

Mengingat keistimewaan bahasa arab bagi umat islam. Di Indonesia sebagai negara mayoritas penduduknya beragama islam, mata pelajaran bahasa arab menjadi komponen kurikulum pendidikan. Mulai dari pendidikan dasar (*ibtidaiyyah*), pendidikan menengah (*mutawassith*), hingga perguruan tinggi. Hal yang paling mendasar yang merupakan kunci dalam memahami dan mempelajari bahasa arab adalah penguasaan kosakata atau dapat juga dikenal dengan istilah mufradat didalam bahasa arab. Mufradat atau kosakata merupakan unsur terkecil dari bahasa. Mufradat yaitu sekumpulan kata yang menjadi komponen dalam satu bahasa tertentu yang telah diketahui oleh seseorang untuk membantu manusia menyampaikan maksud kepada orang lain. Kosa kata atau mufrodad memiliki peranan penting yang harus dipelajari oleh para pelajar bahasa arab agar dapat diperoleh kemahiran bercakap-cakap dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa arab dengan tepat.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Wati Susiawati, "Kajian Bahasa Arab Dari A History Hingga Historis," *Alfaz* Vo. 7, No. (2019): 44.

<sup>2</sup> Daud Lintang Al Yamin, "Bahasa Arab Sebagai Identitas Budaya Islam Dan Pemersatu Keberagaman Suku," *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies* 2, no. 1 (2023): 73-86.

<sup>3</sup> Ilham Muchtar, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma'Had Al-Birr Unismuh Makassar," *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2018): 14-26, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/1978>.

Evaluasi setelah pembelajaran perlu dilakukan dengan tujuan untuk melihat ketercapaian program pembelajaran, mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan, serta menemukan problematika yang terjadi dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup> Melalui evaluasi, guru atau pendidik juga bisa mengukur keefektifan metode pembelajaran yang digunakan, kesesuaian pemilihan media pembelajaran yang tepat selaras dengan karakteristik siswa, serta pengambilan Keputusan mengenai aspek apa saja yang seharusnya diperbaiki supaya seluruh tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Evaluasi setelah pembelajaran mufradat bahasa arab harus dilakukan secara berkala untuk memastikan pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap mufradat yang telah diajarkan oleh guru.

Evaluasi pembelajaran yang disajikan guru pada peserta didik secara umum adalah dalam bentuk tes tulis yang didalamnya tersaji berbagai macam pertanyaan, baik berbentuk soal pilihan ganda, soal essay dan lain sebagainya. Sehingga sering kali membuat siswa ketakutan, stress, dan kegelisahan yang berujung siswa tidak berhasil dalam menyelesaikan soal ujian dengan baik.<sup>5</sup> Kegiatan penilaian atau evaluasi pembelajaran tidak selalu dalam bentuk mengerjakan soal tes. Bentuk evaluasi juga bisa dilaksanakan melalui berbagai macam metode, strategi, bentuk maupun instrumen atau alat peraga.<sup>6</sup>

Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan inovasi dan kreatifitas guru dalam mengembangkan bentuk evaluasi. Salah satunya adalah dengan menerapkan evaluasi berbasis permainan. Permainan disini bukan hanya bersenang-senang belaka. Namun permainan berbasis edukatif. Melalui permainan edukatif siswa cenderung lebih antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu permainan sering kali membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kognitif maupun keterampilan psikomotorik. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, tak terkecuali dalam hal evaluasi pembelajaran. Saat ini banyak aplikasi modern yang dapat membantu guru dalam menyajikan evaluasi pembelajaran yang menarik.

Salah satu dampak teknologi yang dapat diadaptasi untuk evaluasi pembelajaran adalah aplikasi *puzzlemaker*. Aplikasi *puzzlemaker* adalah aplikasi online berbasis website yang dirancang untuk memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran menggunakan

---

<sup>4</sup> Asyraf Suryadin dan Haiyudi., *Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah* (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2023).

<sup>5</sup> Dian Nur Fikriasari, "Penggunaan Puzzle Sebagai Evaluasi Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," in *Peran Mahasiswa Bahasa Arab Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0* (Malang, 2020), 195.

<sup>6</sup> Ibid.

berbagai jenis teka-teki. Penggunaan aplikasi *puzzlemaker* ini tidak memerlukan banyak alat dan bahan, guru cukup mengaksesnya hanya dengan menggunakan handphone atau PC/laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet. Dalam penggunaan dan pemakaian aplikasi *puzzlemaker* tergolong cukup mudah, cepat, dan efisien. Aplikasi *puzzlemaker* menawarkan berbagai macam fitur-fitur permainan *puzzle*, diantaranya *word search puzzle* (teka-teki pencarian kata), *criss-cross puzzle* (teka-teki silang), *double puzzle* (teka-teki ganda), dan lain sebagainya.<sup>7</sup>

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan oleh Wiene Surya dan Karina Wanda yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Media *Puzzlemaker* Berbasis *Artificial Intelligence* Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah” penelitian ini menghasilkan data yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *puzzlemaker* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan cara yang kreatif dan kontekstual melalui teka-teki.<sup>8</sup> Selain itu terdapat penelitian lain oleh Alfira Ramadani yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzlemaker* Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep *Kingdom Animalia* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros”. Hasil penelitian ini juga menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *puzzlemaker* dapat memberikan dampak yang positif terhadap pencapaian belajar siswa.<sup>9</sup>

Melalui media *puzzlemaker* siswa dapat lebih bersemangat dan antusias terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru sehingga tidak ada rasa ketakutan dan kegelisahan dalam menjalankan tes. Maka secara otomatis pencapaian belajar peserta didik menjadi lebih baik. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, dengan demikian perlu dilaksanakannya penelitian yang bertujuan untuk memahami terkait Penerapan Aplikasi *Puzzlemaker* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dalam mengetahui penerapan aplikasi *puzzlemaker* sebagai media evaluasi

---

<sup>7</sup> Nurul Hidayati Eva Listiani, Pance Mariati, Chusnul Khotimah, “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Puzzle Maker Kelas V SDKhadijah 3 Surabaya,” *Indonesian Research Journal on Education* 4 (2024): 776.

<sup>8</sup> Wiene Surya and Karina Wanda, “Penerapan Pembelajaran Media *Puzzlemaker* Berbasis *Artificial Intelligence* Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Vol. 6, No (2023): 986–992.

<sup>9</sup> Alfira Ramadani, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Aplikasi *Puzzlemaker* Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep *Kingdom Animalia* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros,” *Jurnal Binomial* Vo. 2, No. (2019): 1–12.

pembelajaran kosa kata bahasa arab. Menurut Zuchri Abdussamad dalam bukunya menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang berfokus pada kenyataan, sifat, atau karakteristik nilai suatu objek fenomena untuk dideskripsikan. Pada penelitian kualitatif ini digunakan untuk meneliti objek alami dan mengacu pada fakta-fakta yang ditemukan saat dilapangan<sup>10</sup> Pendekatan deskriptif yaitu pendekatan unruk menggambarkan atau mendeksripsikan mengenai data penelitian yang telah dikumpulkan dengan tujuan merangkum data secara sistematis sehingga memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian.<sup>11</sup>

Peneliti melakukan penelitian di MTs Negeri 2 Sidoarjo. Subjek penelitian adalah seluruh kelas VIII B yang berjumlah 32 siswa. Prosedur penelitian diawali dengan observasi awal untuk menentukan masalah. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai bagaimana penerapan pembelajaran mufrodat dikelas VIII B MTs Negeri 2 Sidoarjo.

Teknik pengumpulan data pada penelitsn ini adalah wawancara observasi, dan studi dokumen. Observasi adalah teknnik pengumpulan melalui pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena yang ada dilapangan yang dilakukan secara runtut dan disengaja. Adapun wawancara adalah teknik penguimpulan data yang dilakukan untuk memperoleh informasi dengan bertanya jawab atau percakapan dengan objek penelitian. Sedangkan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang berbentuk catatan, transkrip, buku, koran/majalah dan lain sebagainya yang relevan dengan fokus yang diteliti.<sup>12</sup>

Kemudian teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pertama, reduksi data adalah kegiatan merangkum, memilih, dan mengutamakan aspek-aspek yang penting sesuai dengan tema dan pola. Selanjutnya adalah penyajian data. Dalam menyajikan data, penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui ringkasan deskriptif atau yang semacamnya dengan tujuan untuk mempermudah dalam menyajikan fenomena dalam penelitian. Setelah seluruh data terkumpul maka langkah terakhir dalam penbelitian kualitatif yakni penarikan kesimpulan.<sup>13</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar” yang dapat diartikan sebagai pemberian petunjuk kepada individu agar individu tersebut mengetahui dan mengikutinya. Kemudian

---

<sup>10</sup> Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. Patta Rapanna (Makassar: Syakir Media Press, 2021): 79.

<sup>11</sup> Sudirman Dkk, *Metodologi Penelitian 1* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2023): 165.

<sup>12</sup> Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021): 142.

<sup>13</sup> Ibid: 160.

ditambahi dengan imbuhan “pe” diawal dan imbuhan “an” diakhir menjadi “pembelajaran”, yang bermakna proses, Tindakan, atau metode pembelajarn yang dapat mendorong peserta didik agar mau belajar. Pengertian pembelajaran merupakan proes interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran bertujuan sebagai bantuan yang diberikan oleh guru kepada peserta didiknya sehingga berlangsungnya proses memperoleh ilmu pengetahuan, penguasaan keterampilan dan tabiat, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik. Pembelajaran dialami oleh seluruh manusia disepanjang hidupnya dimanapun dan kapanpun.<sup>14</sup>

Bahasa arab merupakan bahasa resmi dunia yang termasuk dalam golongan bahasa semit yang memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri. Bahasa arab dijuluki bahasa yang unik karena memiliki ciri khas yang tidak dimiliki bahasa lain didunia.<sup>15</sup> Bahasa arab merupakan bahasa yang diyakini sangat istimewa oleh seluruh umat muslim dibandingkan dengan bahasa lainnya. Hal ini dikarenakan bahasa arab merupakan bahasa al-qur’an dan hadits sebagai sumber pedoman bagi umat islam. Selain itu bahasa arab adalah bahasa yang digunakan oleh umat islam dalam beribadah,<sup>16</sup> serta ilmu dan sastra islam ditulis dalam bahasa arab.

Dalam mempelajari bahasa arab terdapat empat kemampuan berbahasa atau dalam bahasa arab disebut *maharah*. Pertama, *maharah istima’* (kemampuan mendengar) yang merupakan keterampilan yang cukup mendasar dalam aktivitas berbahasa dengan mendengarkan dan memahami lambang bunyi untuk memperoleh informasi. Kedua, *maharah kalam* (kemampuan berbicara) adalah kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan yang dimiliki oleh seseorang untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Ketiga, *maharah qiroah* (kemampuan membaca) adalah kegiatan memahami isi dan makna yang terdapat dalam sebuah tulisan. Keempat *maharah kitabah* (kemampuan menulis) merupakan kegiatan yang bertujuan menyampaikan pikiran melalui tulisan.<sup>17</sup>

Hakikat pembelajaran bahasa adalah mampu mengkomunikasikan bahasa tersebut kepada lawan bicara baik dalam bentuk lisan ataupun tulisan. Oleh sebab itu siswa harus

---

<sup>14</sup> Ahdar Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Awal Syaddad, 1st ed. (Sulawesi Selatan: CV. Kaffah Learning Center, 2019): 13-14.

<sup>15</sup> Susiawati, “Kajian Bahasa Arab Dari A History Hingga Historis.”

<sup>16</sup> Al Yamin, “Bahasa Arab Sebagai Identitas Budaya Islam Dan Pemersatu Keberagaman Suku.”

<sup>17</sup> IMS Widyantara and IW Rasna, “Penggunaan Media Youtube Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19 Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* Vol. 9, No. 2 (2020): 114–115.

memiliki kemampuan dalam menguasai perebendaharaan kosa kata atau dalam bahasa arab disebut dengan *mufrodat*. Kosa kata atau mufrodat merupakan himpunan kata yang ada didalam suatu bahasa, jumlah kata yang dikuasai oleh pembaca maupun penulis, dan ujaran untuk digunakan didalam satu disiplin ilmu pengetahuan.<sup>18</sup> Unsur penting yang mendasar dan wajib dikuasai saat pelajar bahasa asing mempelajari seluruh bahasa asing, yang juga mencakup bahasa arab adalah penguasaan kata atau mufrodat.<sup>19</sup> Maka dari itu, pelajar bahasa asing yang sedang mempelajari bahasa arab atau bahasa asing lainnya hal pertama yang harus dilakukan adalah memahami dan mengetahui kata-kata dari bahasa yang dipelajarinya.

Pembelajaran mufrodat adalah kemampuan dalam menguasai dan menterjemahkannya serta mampu menggunakannya sesuai dengan konteks yang benar. Dalam hal ini maka mempelajari mufrodat tidak hanya sekedar menghafal kosa kata saja namun juga harus mengetahui makna dan cara penggunaannya dalam berkomunikasi. Sehingga hendaknya setelah siswa diberikan materi mufrodat atau kosa katabahasa arab, siswa juga diberikan pembelajaran tentang bagaimana menerapkannya baik kedalam bentuk lisan ataupun tulisan.<sup>20</sup>

Pembelajaran mufrodat di MTs Negeri 2 Sidoarjo dilakukan melalui metode drill mufrodat. Metode drill mufrodat merupakan metode pembelajaran mufrodat dengan cara mengulang-ulang kalimat mufrodat itu sendiri. Guru melafalkan mufrodat secara berulang-ulang beserta artinya yang kemudian ditirukan oleh siswa. Melalui metode drill ini siswa MTs Negeri 2 Sidoarjo dapat melafalkan, mengetahui, dan memahami makna mufrodat yang baru dipelajarinya. Setelah melakukan drill mufrodat, guru bertanya satu persatu secara bergantian kepada siswa dengan menggunakan kosakata bahasa Indonesia yang kemudian diterjemahkan mereka kedalam bahasa arab.

Setelah melaksanakan pembelajaran, termasuk pembelajaran mufrodat bahasa arab. Langkah selanjutnya adalah melaksanakan evaluasi atau penilaian pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dapat didefinisikan secara umum sebagai proses mengukur sejauh mana kesesuaian antara keadaan nyata siswa dengan tujuan pembelajaran. Maksudnya disini adalah karakteristik siswa yang di evaluasi menggunakan patokan tertentu. Karakteristik siswa yang

---

<sup>18</sup> Rambu Aulia et al., "Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat," *Al-Mu'arrif: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Vol. 2, No (2021): 44.

<sup>19</sup> Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah* (Surabaya: CV. Gemilang, 2018): 21.

<sup>20</sup> Aulia et al., "Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat: 44."



dievaluasi dalam konteks belajar mengajar adalah aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Aspek afektif adalah minat belajar, perilaku siswa, serta dorongan belajar mereka, sementara itu, aspek kognitif mencakup pemahaman dan intelektual, serta aspek psikomotorik yang meliputi keterampilan, gerakan, juga tindakan. Keadaan nyata siswa tersebut dapat dievaluasi melalui tes lisan, tes tulis, maupun melalui produk.

Lebih lanjut apabila dikaji terkait definisi evaluasi pembelajaran, maka didapatkan definisi yang hampir sama dengan definisi umum evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan tahapan pemberian skor atau nilai pada kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan melalui penilaian dan pengukuran. Penilaian pembelajaran merupakan tahapan pengambilan putusan mengenai tingkat keberhasilan proses belajar mengajar secara kualitatif Sementara itu, Pengukuran disini berarti mengkaji terkait tingkat capaian pembelajaran dengan kriteria keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang sudah ditentukan secara kuantitatif.<sup>21</sup>

Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengukur keefektifitas dan efisiensi dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Dalam hal ini yang dimaksud sistem pembelajaran adalah sumber belajar, media, metode, materi, tujuan pembelajaran, lingkungan dan sistem evaluasi itu sendiri. Tak hanya itu tujuan evaluasi juga untuk mengetahui seberapa efektif strategi pembelajaran yang dipilih guru, memperbaiki dan meningkatkan kualitas program kurikulum serta mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik.<sup>22</sup> Kegiatan evaluasi dapat digunakan oleh guru dalam mengambil keputusan dan perbaikan mengenai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang akan datang.

Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini dunia sedang memasuki abad 21 atau dikenal dengan era globalisasi. Pada tahap era modernisasi ini teknologi mengalami perkembangan dengan begitu cepat Dalam periode globalisasi ini teknologi mengalami perkembangan dengan begitu cepat dan canggih. Sebagai akibat dari perkembangan teknologi yang begitu pesat terjadi pada kehidupan manusia di berbagai bidang. Tak terkecuali pada bidang pembelajaran dan pendidikan dengan ditandai munculnya berbagai inovasi dan kreatifitas baru untuk menunjang keterlaksanaan pendidikan.<sup>23</sup> Dunia pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat diimplementasikan didalam kegiatan

<sup>21</sup> Elis Ratnawulan and Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia Bndung, 2015): 29.

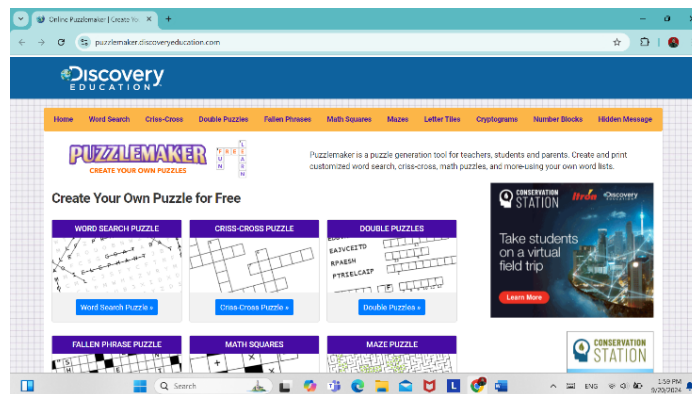
<sup>22</sup> Asrul, Abdul Hasan, and Mukhtar, *Evaluasi Pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2022): 19-20.

<sup>23</sup> Susilawat & Ardiansyah dkk, *Media Dan Teknologi Pendidikan, Widina Bhakti Persada Bandung* (Bandung: Widina Bhakti Perasada Bandung, 2023).



pembelajaran disekolah. Salah satu pemanfaatan kemajuan teknologi dibidang pendidikan adalah media pembelajaran *puzzlemaker*.

*Puzzlemaker* adalah sebuah aplikasi berbasis website yang dirancang untuk mempermudah guru untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam puzzle. Aplikasi *puzzlemaker* dapat diakses melalui link website <https://www.puzzlemaker.discoveryeducation.com/>. Dalam aplikasi *puzzlemaker* terdapat sepuluh macam jenis puzzle yang berbeda-beda, diantaranya *word search puzzle*, *double puzzle*, *criss-cross puzzle*, *math squares*, *fallen phrase puzzle*, *letter tiles puzzle*, *maze puzzle*, *number blocks puzzle*, *build cryptogram puzzle*, dan *hidden message puzzle*. Seluruh jenis puzzle yang disediakan oleh *puzzlemaker* bisa digunakan oleh guru sesuai dengan target pembelajaran yang diinginkan.



Gambar 1:  
Tampilan Home Aplikasi *Puzzlemaker*

Evaluasi pembelajaran mufrodat di kelas VIII B MTs Negeri 2 Sidoarjo masih bergantung dengan cara traditional seperti melalui tugas tes tulis yang tersedia di buku bahan ajar mereka sehingga terkadang membuat mereka merasa bosan dan terlalu monoton. Dan melalui tes secara lisan yang diujikan oleh pengajar mata pelajaran bahasa arab yang membuat mereka merasa ketakutan apabila tidak bisa menjawab soal dengan benar. Dengan demikian sangat dibutuhkan adanya sebuah terobosan baru terkait media pembelajaran yang memfokuskan pada evaluasi pembelajaran mufrodat dikelas VIII B. Hal tersebut diperlukan agar pembelajaran mufrodat mengalami keberhasilan secara optimal. Selain itu melalui penggunaan media yang menyenangkan dapat mengurangi tekanan yang dialami siswa saat menghadapi evaluasi atau penilaian pembelajaran sehingga siswa dapat

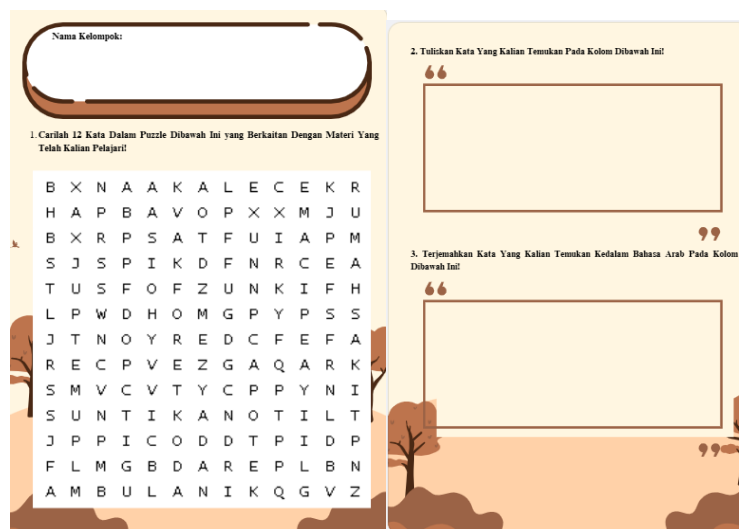
menunjukkan kemampuannya dengan baik. Salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran mufrodat yaitu menggunakan aplikasi *puzzlemaker*.

Evaluasi pembelajaran mufrodat melalui aplikasi *puzzlemaker* dapat dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Pertama, pemilihan konsep pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik. Hal ini dapat berupa materi mufrodat apa saja yang akan diberikan kepada siswa. Kedua, memilih model *puzzle* yang telah disediakan pada aplikasi *puzzlemaker*. Pada penelitian ini peneliti memilih model *word search puzzle* yang memungkinkan siswa menemukan berbagai kosakata dalam bahasa Indonesia secara acak kemudian siswa menterjemahkan kedalam bahasa arab.



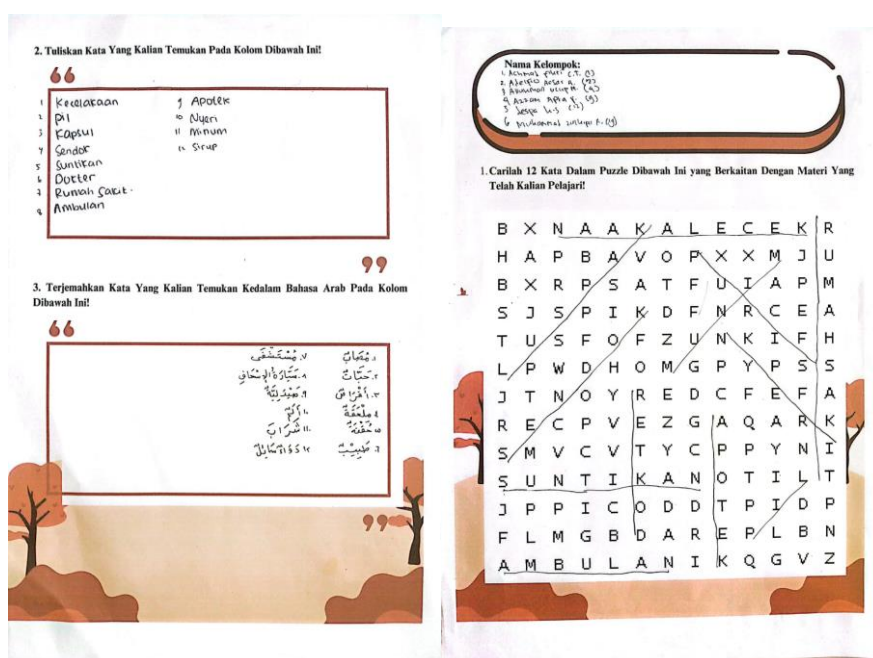
Gambar 2:  
Model *word search puzzle*

Ketiga guru merancang puzzle dengan desain semenarik mungkin sesuai dengan pemilihan materi yang sebelumnya telah dipilih.



Gambar 3:  
Puzzle Setelah Didesain

Kelima, mencetak hasil desain *puzzle* dan membagikannya kepada siswa untuk dikerjakan. Keenam, menjelaskan kepada siswa terkait cara menggunakan dan mengerjakan evaluasi pembelajaran mufrodad melalui media aplikasi *puzzlemaker*. Pada tahapan ini, peneliti memberikan waktu yang memadai dalam mengerjakan *puzzle* serta sesekali memberikan motivasi agar semangat dalam mengerjakan *puzzle*. Jika terdapat siswa yang mengalami kesulitan peneliti memberikan bantuan dan petunjuk tambahan terhadap siswa tersebut agar mereka tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menyelesaikan *puzzle* dengan baik dan benar.



Gambar 4:  
Hasil Kerja Siswa

Tahapan terakhir yaitu diadakannya koreksi pada hasil pekerjaan siswa untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai mufrodad yang telah diajarkan.

Setelah seluruh tahapan telah terlaksana dapat terlihat bahwasannya penggunaan aplikasi *puzzlemaker* sebagai media evaluasi pembelajaran mufrodad memberikan hasil positif. Melalui media *puzzlemaker* siswa kelas VIII B MTs Negeri 2 Sidoarjo dapat melaksanakan penilaian pembelajaran mufrodad tanpa diliputi rasa stres dan ketakutan. Sebaliknya mereka merasa senang, antusias, lebih bersemangat dalam mengerjakan dan

menikmati seluruh rangkaian tahapan evaluasi pembelajaran mufrodat. Sehingga mempengaruhi hasil pekerjaan mereka. Siswa kelas VIII B MTs Negeri 2 Sidoarjo mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik dan benar. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil skor nilai siswa yang memuaskan setelah mengerjakan *puzzle*. Terpantau hanya sebagian sedikit siswa yang mendapatkan nilai kurang memuaskan. Selain itu kemampuan dalam memahami dan mengetahui makna mufrodat menjadi lebih meningkat.

Dengan demikian penggunaan aplikasi *puzzlemaker* terbukti efektif sebagai media evaluasi pembelajaran mufrodat. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan menyajikan tes dalam bentuk berbeda yang lebih menarik perhatian siswa dan lebih menyenangkan namun juga tetap dapat memperkuat pengetahuan dan penguasaan mufrodat bahasa arab siswa. Serta memungkinkan melaksanakan tahapan evaluasi atau penilaian dengan berbasis permainan sehingga siswa dalam proses belajarnya lebih menyenangkan dan siswa dapat melaksanakan pembelajaran secara lebih optimal. Kegiatan evaluasi berbantuan aplikasi *puzzlemaker* membantu guru dalam melaksanakan penilaian disamping tidak memerlukan biaya yang mahal, pembuatan *puzzle* melalui aplikasi *puzzlemaker* sangat mudah cepat. Guru hanya perlu menyiapkan mufrodat yang akan dimasukkan kedalam sistem aplikasi *puzzlemaker* itu sendiri.

Kelebihan menggunakan aplikasi *puzzlemaker* sebagai media evaluasi pembelajaran mufrodat bahasa arab 1) Mengajak siswa melaksanakan pembelajaran sambil bermain karena konsep pembelajaran disajikan dengan semenarik mungkin sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, 2) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi. Melalui aplikasi *puzzlemaker* soal tes tidak harus disajikan melalui soal pilihan ganda, soal essay dan lain sebagainya, tetapi soal tes dapat juga disajikan melalui tampilan yang lebih menarik tanpa meninggalkan esensi evaluasi sebagai penilaian pembelajaran.<sup>24</sup> 3) Memperkuat memori ingatan siswa. Melalui permainan teka-teki yang terdapat dalam aplikasi *puzzlemaker* dapat menjadikan ingatan siswa terhadap mufrodat mufrodat yang telah dipelajari menjadi lebih kuat.

---

<sup>24</sup> Ramadani, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzlemaker Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros."

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti adalah bahwanya media pembelajaran berperan sangat penting terutama dalam evaluasi pembelajaran mufrodat bahasa arab. Evaluasi pembelajaran mufrodat tidak selalu disajikan dalam bentuk tes tulis maupun tes lisan tetapi juga dapat disajikan dalam bentuk permainan. Adapun alternatif media permainan edukatif yang dapat diterapkan dalam evaluasi pembelajaran mufrodat bahasa arab adalah aplikasi *puzzlemaker* yang didalamnya memuat berbagai jenis permainan teka-teki atau *puzzle*. Kegiatan evaluasi pembelajaran mufrodat bahasa arab dikelas VIII B MTs Negeri 2 Sidoarjo berbantuan aplikasi *puzzle maker* membuat siswa merasa senang, antusias, lebih bersemangat dalam mengerjakan dan menikmati seluruh rangkaian tahapan evaluasi pembelajaran mufrodat. Mereka tidak diliputi rasa stres dan ketakutan saat menghadapi penilaian. Sehingga berpengaruh pada hasil pekerjaan mereka. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil skor nilai siswa yang memuaskan setelah mengerjakan *puzzle*. Terpantau hanya sebagian sedikit siswa yang mendapatkan nilai kurang memuaskan. Adapun kelebihan dalam menggunakan aplikasi *puzzlemaker* dalam pembelajaran adalah 1) Mengajak siswa melaksanakan pembelajaran sambil bermain, 2) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi, dan 3) Menguatkan memori ingatan siswa.

### **Saran**

Kemajuan teknologi yang sangat pesat memberikan manfaat bagi seluruh manusia dalam menjalankan seluruh aspek kehidupannya, tak terkecuali didalam aspek pembelajaran dan pengajaran. Oleh karena itu seorang pendidik dituntut mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajarannya agar tercipta pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Namun perlu ditekankan bahwa segala jenis kemajuan teknologi dibidang pendidikan tidak akan pernah dapat menggeser sosok peran guru. Guru selalu akan berperan penting dalam membimbing, memberi arahan serta memberikan semangat peserta didik dalam belajar. Penulis sadar bahwa penelitian ini jauh dikatakan sempurna. Dengan demikian penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun penulis dikemudian hari.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Patta Rapanna. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- Asrul, Abdul Hasan, and Mukhtar. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing, 2022.
- Aulia, Rambu, Nasrun, Iskandi, and Thaib Rizki. "Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat." *Al-Mu'arrif: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Vol. 2, No (2021): 44.
- Djamaluddin, Ahdar, and Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Awal Syaddad. 1st ed. Sulawesi Selatan: CV. Kaffah Learning Center, 2019.
- Dkk, Sudirman. *Metodologi Penelitian 1*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2023.
- Dr. Asyraf Suryadin, M.Pd., and M.Ed. Haiyudi, S.Pd. *Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2023.
- Eva Listiani, Pance Mariati, Chusnul Khotimah, Nurul Hidayati. "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Puzzle Maker Kelas V SDKhadijah 3 Surabaya." *Indonesian Research Journal on Education* 4 (2024): 776.
- Fikriasari, Dian Nur. "Penggunaan Puzzle Sebagai Evaluasi Penguasaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." In *Peran Mahasiswa Bahasa Arab Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0*, 195. Malang, 2020.
- Hijriyah, Umi. *Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: CV. Gemilang, 2018.
- Muchtar, Ilham. "Peningkatan Penguasaan Mufrodat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma'Had Al-Birr Unismuh Makassar." *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2018): 14–26. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/1978>.
- Ramadani, Alfira. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzlemaker Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros." *Jurnal Binomial* Vo. 2, No. (2019): 1–12.
- Ratnawulan, Elis, and Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia Bndung, 2015.
- Surya, Wiene, and Karina Wanda. "Penerapan Pembelajaran Media Puzzlemaker Berbasis Artificial Intelligence Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Vol. 6, No (2023): 986–992.
- Susiawati, Wati. "Kajian Bahasa Aran Dari A History Hingga Historis." *Alfaz* Vo. 7, No. (2019): 44.
- Susilawat & Ardiansyah, dkk. *Media Dan Teknologi Pendidikan. Widina Bhakti Persada*

*Bandung*. Bandung: Widina Bhakti Perasada Bandung, 2023.

Widyantara, IMS, and IW Rasna. "Penggunaan Media Youtube Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19 Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* Vol. 9, No (2020): 114–115.

Al Yamin, Daud Lintang. "Bahasa Arab Sebagai Identitas Budaya Islam Dan Pemersatu Keberagaman Suku." *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies* 2, no. 1 (2023): 73–86.