

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI
SILANG BERBASIS *GAME BASED LEARNING* PADA
PEMBELAJARAN *MAHĀRAH KITĀBAH* SISWA SMP
PONDOK PESANTREN DIPONEGORO DEPOK
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2025/2026**



Oleh: Rahmad Khusen

NIM: 24204021029

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

TESIS

**Diajukan Kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab**

YOGYAKARTA

2026

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rahmad Khusen
NIM : 24204021029
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Berbasis *Game Based Learning* Pada Pembelajaran *Mahārah Kitābah* Siswa SMP Pondok Pesantren Diponegoro Depok Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026" adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Yogyakarta, 20 Mei 2026
Saya yang menyatakan,




Rahmad Khusen
NIM:24204021029

 Dipindai dengan CamScanner

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmad Khusen
NIM : 24204021029
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta 20 Mei 2026

Saya yang menyatakan,



Rahmad Khusen
NIM: 24204021029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2065/Un.02/DT/PP.00.9/07/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG BERBASIS *GAME BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN *MAHARAH KITABAH* SISWA SMP PONDOK PESANTREN DIPONEGORO DEPOK YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2025/2026

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RAHMAD KHUSEN, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 24204021029
Telah diujikan pada : Rabu, 08 Juli 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6a55e2474a8ca



Penguji I

Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6a54cd063f85



Penguji II

Dr. Nasiruddin, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a549c91d5227



Yogyakarta, 08 Juli 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a5730fd59d64

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

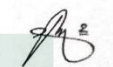
Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI
SILANG BERBASIS *GAME BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
MAHARAH KITABAH SISWA SMP PONDOK PESANTREN DIPONEGORO
DEPOK YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2025/2026**

Nama : Rahmad Khusen
NIM : 24204021029
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Agung Setiyawan, M.Pd

()

Penguji I : Prof. Dr.H. Maksudin, M.Ag.

()

Penguji II : Dr. Nasiruddin, M.Pd.

()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 8 Juli 2026

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95,67/A

IPK : 3,85

Predikat : Memuaskan / Sangat Memuaskan / Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG
BERBASIS *GAME BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
MAHĀRAH KITĀBAH SISWA SMP PONDOK PESANTREN
DIPONEGORO DEPOK YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2025/2026**

yang ditulis oleh:

Nama : **Rahmad Khusen**

NIM : 24204021029

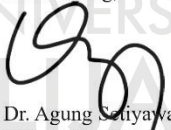
Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan Munaqasyah dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa Arab (M.Pd.).

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 02 Juni 2026
Pembimbing,


Dr. Agung Setiawan, M.Pd.I.
NIP. 198711212015031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis Persembahkan untuk Almamater Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



HALAMAN MOTTO

نُ وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ (١)

Nun, Demi kalam (pena) dan apa yang mereka tulis.¹

"Menebar ilmu dan kebaikan melalui pena, karena pena adalah saksi abadi amal manusia." (Terinspirasi dari QS. Al-Qalam: 1)



¹ *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, Kementerian Agama RI (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qu'an, 2019), Al-Qalam/68:1.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ
الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، نَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam, pencipta langit dan bumi, serta yang menciptakan kegelapan dan cahaya, atas petunjuk yang Engkau berikan kepada kami dalam kehidupan, termasuk dalam menyusun tesis yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Berbasis *Game Based Learning* pada Pembelajaran *Mahārah Kitābah* Siswa SMP Pondok Pesantren Diponegoro Depok Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026".

Shalawat dan salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, penutup seluruh Nabi dan Rasul yang telah Engkau utus sebagai rahmat dan suri tauladan bagi seluruh umat manusia. Peneliti sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Magister

Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
6. Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag. dan Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd., M.S.I., sebagai ahli materi dan ahli media.
7. Para Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah berjasa membuka cakrawala berfikir peneliti, yang tak mungkin peneliti sebut namanya satu persatu.
8. Seluruh pegawai dan staf karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi semasa kuliah maupun selama mengurus tugas akhir.
9. Ustadz Toyiz Zaman, M.Pd., selaku guru mata pelajaran bahasa Arab yang telah bekerjasama dengan peneliti selama penelitian.
10. Siswa/i kelas VII A dan VII B SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
11. Kedua orang tua, yang telah mendidik dan membesarkan dengan kasih

sayang serta memberi dorongan semangat dan do'a yang tidak henti-hentinya.

12. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan, keluarga besar Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2024, khususnya MPBA Kelas B yang telah kebersamai selama proses perkuliahan.

13. Terimakasih kepada *my support system* Putri Indriyani yang selalu memberikan dukungan moral, semangat dan motivasi. Do'a terbaik untuk kita.

14. Terimakasih juga diucapkan untuk seluruh pihak yang mohon maaf tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah memberikan balasan terbaik atas kebaikan yang telah dilakukan. Besar harapan penulis, karya sederhana ini dapat memberikan kebermanfaatan kepada teman-teman yang sedang berproses dalam menyelesaikan tugas akhir maupun hal lainnya.

Peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, 10 Juni 2026

Peneliti


Rahmad Khusen
NIM. 24204021029

ABSTRAK

Rahmad Khusen, Pengembangan Media Permainan Teka-teki Berbasis *Game Based Learning* pada Pembelajaran *Mahārah Kitābah* Siswa SMP Pondok Pesantren Diponegoro Depok Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026: **Tesis: Yogyakarta, Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2026.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran *Mahārah Kitābah* di kelas VII SMP Diponegoro Depok Sleman yang masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional dan minim pemanfaatan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata (*mufradāt*), ketepatan penulisan (*imlā'*), serta kemampuan menyusun kalimat bahasa Arab. Padahal, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memerlukan latihan secara aktif, berulang, dan menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media permainan Teka-Teki Silang berbasis *Game Based Learning* pada pembelajaran *Mahārah Kitābah* siswa kelas VII SMP Diponegoro Depok Sleman Tahun Ajaran 2025/2026; dan (2) mengetahui efektivitas media permainan Teka-Teki Silang berbasis *Game Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan *Mahārah Kitābah* siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII Pondok SMP Diponegoro Depok Sleman Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan menggunakan *uji Independent Sample t-Test* dan *uji N-Gain* yang diolah dengan bantuan IBM SPSS Statistics 29.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) produk yang dihasilkan berupa media permainan Teka-Teki Silang berbasis *Game Based Learning* untuk pembelajaran *Mahārah Kitābah* yang disusun dalam tiga level permainan, yaitu penguasaan *mufradāt*, melengkapi kalimat, dan menyusun kalimat sederhana bahasa Arab (2) hasil analisis terhadap media yang dikembangkan menunjukkan bahwa media tersebut berada pada kategori “sangat layak”. Penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 93,23%, sedangkan penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,98%, yang keduanya termasuk kategori “sangat layak”. Selain itu, respons guru memperoleh persentase sebesar 93,75% dan respons siswa sebesar 89,11%, yang keduanya berada pada kategori “sangat baik”. Hasil *uji Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi ($\text{Sig.} < 0,05$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, hasil analisis N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 67,65% dengan kategori “cukup efektif”, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 48,91% dengan kategori “kurang efektif”. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan Teka-Teki Silang berbasis *Game Based Learning* tergolong efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan *Mahārah Kitābah* siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: Teka-Teki Silang, *Game Based Learning*, *Mahārah Kitābah*

الملخص

رحمد حسين، تطوير وسيلة لعبة الكلمات المتقاطعة القائمة على التعلّم القائم على الألعاب (*Game Based Learning*) في تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة الإسلامية ديفاناكارا، ديفوك، يوجياكرتا، للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦، رسالة ماجستير، يوجياكرتا: برنامج ماجستير تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٦ م.

ينطلق هذا البحث من مشكلات تعليم مهارة الكتابة للصف السابع بمدرسة المتوسطة الإسلامية ديفاناكارا، ديفوك، سليمان، المتمثلة في الاعتماد على الأساليب التقليدية وقلة الوسائل التفاعلية، مما أدى إلى تركز التعليم حول المعلم، وانخفاض دافعية الطلاب، وضعفهم في المفردات والإملاء وتركيب الجمل.

ويهدف هذا البحث إلى: (١) تطوير وسيلة لعبة الكلمات المتقاطعة القائمة على التعلّم القائم على الألعاب (*Game Based Learning*) في تعليم مهارة الكتابة لدى طلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة الإسلامية ديفاناكارا، ديفوك سليمان للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦؛ (٢) معرفة فاعلية وسيلة لعبة الكلمات المتقاطعة القائمة على التعلّم القائم على الألعاب (*Game Based Learning*) في تنمية مهارة الكتابة لدى الطلاب.

هذا البحث هو بحث تطوري (R&D) وفقاً لنموذج ADDIE بمراحله الخمس: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. شملت العينة طلاب الصف السابع بمدرسة المتوسطة الإسلامية ديفاناكارا، ديفوك سليمان للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦. وُجِّعت البيانات عبر الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، والتوثيق، والاختبارات، ثم حُلِّلت باستخدام اختباري Independent Sample t-Test و N-Gain عبر برنامج IBM SPSS Statistics 29.

نتائج هذا البحث هي: (١) تمثّل المنتج المطوّر في وسيلة لعبة الكلمات المتقاطعة (TTS) القائمة على التعلّم القائم على الألعاب (*Game Based Learning*) لتعليم مهارة الكتابة، وقد صُمِّمت في ثلاثة مستويات، وهي: مستوى إتقان المفردات، ومستوى إكمال الجمل، ومستوى تركيب الجمل العربية البسيطة؛ (٢) أظهرت نتائج تحليل الوسيلة المطوّرة أنّها تقع ضمن فئة «صالحة جداً». حيث بلغت نسبة تقييم خبير الوسائل التعليمية 93.23٪، في حين بلغت نسبة تقييم خبير المادة التعليمية 93.98٪، وكلاهما ضمن فئة «صالحة جداً». كما بلغت نسبة استجابة المعلم 93.75٪، ونسبة استجابة الطلاب 89.11٪، وهما ضمن فئة «جيدة جداً». وأظهرت نتائج اختبار Independent Sample t-Test أن قيمة الدلالة الإحصائية (Sig.) أقل من 0.05، مما يعني قبول الفرضية البديلة (H_a) ورفض الفرضية الصفرية (H_0). ويدل ذلك على وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين نتائج تعلم الطلاب في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. كما أظهرت نتائج تحليل N-Gain في المجموعة التجريبية متوسطاً بلغ 67.65٪ ضمن فئة «فعّالة بدرجة كافية»، في حين حصلت المجموعة الضابطة على نسبة 48.91٪ ضمن فئة «أقل فاعلية». وبناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن وسيلة لعبة الكلمات المتقاطعة القائمة على التعلّم القائم على الألعاب (*Game Based Learning*) تُعدّ وسيلة فعّالة في تنمية مهارة الكتابة لدى الطلاب في تعليم اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: الكلمات المتقاطعة، التعلّم القائم على الألعاب (*Game Based Learning*)، مهارة الكتابة.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b/U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B /b	Be
ت	Ta	T /t	Te
ث	Ša	Š /š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J /j	Je
ح	Ĥa	Ĥ /ħ	ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha	Kh/ kh	ka dan ha
د	Dal	D/ d	De
ذ	Ẓal	Ẓ /ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R/ r	er
ز	Zai	Z/ z	zet
س	Sin	S/ s	es
ش	Syin	Sy/ sy	es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ /ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ /ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ /ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ/ ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G/ g	Ge
ف	Fa	F/ f	Ef
ق	Qaf	Q/ q	Ki
ك	Kaf	K/ k	Ka
ل	Lam	L/ l	El
م	Mim	M/ m	Em
ن	Nun	N/ n	En
و	Wau	W/ w	We
ه	Ha	H/ h	Ha

ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y/ y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	A
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...	Fathah	a	a
وِ...	Kasrah	i	i

Contoh:

كَتَبَ -	Kataba
فَعَلَ -	Fa'ala
سُئِلَ -	Suila
كَيْفَ -	Kaifa
حَوْلَ -	Haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang panjang dan lambangnya berupa harakat dan transliterasinya berupa huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ...يَ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إَ...يَ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
وُ...يَ...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ Raudah al-atfal/raudahtul atfāl

- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ - *al-madīnahal-munawwarah/al-madīnatul
munawwarah*

- طَلْحَة - *Talhah*

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَلَ - *nazzala*
- الْبِرَّ - *al-birr*

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu

ال namun dalam transliterasi kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf/diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

- الرَّجُلُ - *ar-rajulu*
- الشَّمْسُ - *asy-syamsu*

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan antara yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh:

- الْقَلَمُ - *al-qalamu*
- الْبَدِيعُ - *al-badī'u*

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ	<i>ta'khuzu</i>
- شَيْءٍ	<i>syai'un</i>
- النَّوْءُ	<i>an-naū'u</i>
- إِنَّ	<i>inna</i>

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ *Wa innallāhā lahuwa khair ar-rāziqīn/*

Wa innallāhā lahuwa khairurrāziqīn

- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا *Bismillāhi majrehā wa mursāhā*

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- | | |
|---|---|
| - الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ | <i>Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/ Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn</i> |
| - الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ | <i>Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm</i> |

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- | | |
|-------------------------------|--|
| - اللَّهُ غَفُورٌ الرَّحِيمُ | <i>Alhāhu ghafūrar rahīm/Alhāhu ghafūrar rahīm</i> |
| - لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا | <i>Lillahi al-amru jamīan/Lillāhil-amru jamīan</i> |

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiv
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR.....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Kajian Pustaka.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Media Pembelajaran	16
B. Permainan Edukatif Teka-Teki Silang.....	33
C. Game Based Learning	45
D. <i>Mahārah Kitābah</i>	56
E. Sintesis Konseptual dan Peta Konsep Penelitian	65
BAB III METODE PENELITIAN	71
A. Jenis Penelitian.....	71
B. Model Pengembangan	72
C. Subyek Penelitian	74

D. Prosedur Pengembangan	75
1. <i>Analysis</i>	75
2. <i>Design</i>	78
3. <i>Development</i>	81
4. <i>Implementation</i>	86
5. <i>Evaluation</i>	87
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	89
F. Teknik Analisis Data	98
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	105
A. Proses Pengembangan Media TTS berbasis GBL Pada Pembelajaran <i>Mahārah Kitābah</i>	105
1. Prosedur Pengembangan Media TTS Berbasis GBL pada Pembelajaran <i>Mahārah Kitābah</i>	105
B. Efektivitas Media Permainan TTS Berbasis GBL pada Pembelajaran <i>Mahārah Kitābah</i>	155
1. Deskripsi Data Penelitian	155
2. Uji Keabsahan Data.....	156
3. Hasil Belajar <i>Mahārah Kitābah</i> di kelas Penelitian.....	159
C. Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Media TTS berbasis GBL dalam Pembelajaran <i>Mahārah Kitābah</i>.....	167
D. Keterbatasan Penelitian	178
BAB V PENUTUP.....	180
A. Kesimpulan.....	180
B. Saran	182
Daftar Pustaka.....	184
Lampiran-Lampiran.....	192
Daftar Riwayat Hidup	208

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	65
Tabel 3.2	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Desain Media	82
Tabel 3.3	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	83
Tabel 3.4	Kisi-kisi Lembar Respon Guru.....	83
Tabel 3.5	Kisi-kisi Lembar Respon Siswa	84
Tabel 3.6	Instrumen Pemeriksaan (<i>Checklist</i>) Dokumentasi	86
Tabel 3.7	Skor Skala Likert	88
Tabel 3.8	Kategori Ahli Media.....	89
Tabel 3.9	Kategori Ahli Materi.....	89
Tabel 3.10	Skor Interval Angket Respon Siswa	90
Tabel 3.11	Skor Interval Angket Respon Guru	90
Tabel 3.12	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	93
Tabel 3.13	Kriteria Perolehan Skor N-Gain.....	94
Tabel 4.1	Capaian Pembelajaran pada <i>Mahārah Kitābah</i>	105
Tabel 4.2	Tujuan Pembelajaran pada <i>Mahārah Kitābah</i>	107
Tabel 4.3	Uji Kelayakan Aspek Desain Tampilan	114
Tabel 4.4	Uji Kelayakan Aspek Kualitas Media TTS.....	115
Tabel 4.5	Uji Kelayakan Aspek Interaktivitas & GBL	116
Tabel 4.6	Uji Kelayakan Aspek Kesesuaian Teknis.....	117
Tabel 4.7	Uji Kelayakan Setiap Aspek Ahli Media.....	118
Tabel 4.8	Uji Kelayakan Aspek Kualitas Bahasa Arab.....	119
Tabel 4.9	Uji Kelayakan Aspek Kualitas Soal TTS	120
Tabel 4.10	Uji Kelayakan Aspek Kesesuaian Pembelajaran	121
Tabel 4.11	Uji Kelayakan Aspek Integrasi <i>Mahārah Kitābah</i>	122
Tabel 4.12	Uji Kelayakan Semua Aspek Ahli Materi.....	123

Tabel 4.13 Hasil Uji Respon Guru Terhadap AKP	132
Tabel 4.14 Hasil Uji Respon Guru Terhadap Aspek Kepraktisan.....	133
Tabel 4.15 Hasil Uji Respon Guru Terhadap Aspek Keefektifan	134
Tabel 4.16 Hasil Uji Respon Guru Terhadap Aspek GBL.....	135
Tabel 4.17 Hasil Rata-rata Respon Guru Terhadap Semua Aspek	135
Tabel 4.18 Hasil Uji Respon Siswa Terhadap Media TTS	138
Tabel 4.19 Revisi TTS Berbasis GBL Masukan Ahli Media.....	140
Tabel 4.20 Revisi TTS Berbasis GBL Masukan Ahli Materi.....	142
Tabel 4.21 Kisi-Kisi Soal	147
Tabel 4.22 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal dari Ahli.....	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Konsep Penelitian.....	66
Gambar 3.1 Konsep ADDIE	72
Gambar 4.1 Hasil Uji Kepuasan Siswa Terhadap Pembelajaran	99
Gambar 4.2 Hasil Uji Kebutuhan Siswa Terhadap Media	100
Gambar 4.3 Proses Tahapan Desain Media TTS Berbasis GBL.....	112
Gambar 4.4 Hasil Uji <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa	149
Gambar 4.5 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	150
Gambar 4.6 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen	152
Gambar 4.7 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test Pre-Test</i>	153
Gambar 4.8 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test Post-Test</i>	154
Gambar 4.9 Hasil N-Gain Score dan Kategori Tafsiran N-Gain Siswa ..	156



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Izin Penelitian	189
Lampiran Surat Keterangan Penelitian	190
Lampiran Angket Kebutuhan Siswa	191
Lampiran Surat Pengantar Ahli Media dan Materi.....	193
Lampiran Lembar Instrument Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	194
Lampiran Lembar Instrument Validasi Soal Pretest dan Posttest	196
Lampiran Soal Pretest dan Posttest	197
Lampiran Data Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	198
Lampiran Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	199
Lembar Instrument Tanggapan Peserta Didik	201
Lampiran Lembar Instrument Tanggapan Guru.....	202
Lampiran Dokumentasi Penelitian.....	203



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak penyebaran Islam di wilayah nusantara sekitar abad ke-13 Masehi, bahasa Arab mulai diajarkan di Indonesia. Pada waktu itu, tujuan pembelajaran bahasa Arab hanya untuk memahami dan mempelajari ajaran Islam yang terkandung dalam kitab suci Al-Qur'an serta ḥadīṣ, kedua teks ini ditulis dalam bahasa Arab. Oleh karena itu, mendalami dan belajar bahasa Arab menjadi suatu kebutuhan. Namun, sejumlah stigma yang berkembang di masyarakat menunjukkan bahwa bahasa Arab dianggap sulit dan kompleks. Padahal, setiap bahasa mempunyai tingkat kesulitan dan kemudahan yang bervariasi, tergantung pada karakteristik dari sistem bahasa itu sendiri, baik dari segi fonologi, morfologi, sintaksis, maupun semantik.²

Bahasa Arab memegang peranan esensial dalam disiplin keilmuan Islam dan menjadi salah satu bahasa internasional yang krusial.³ Dalam konteks pendidikan di Pondok Pesantren, bahasa Arab bukan hanya sekadar mata pelajaran, tetapi juga bahasa pengantar utama (*lugatul-dirāsah*) dalam mengkaji literatur keagamaan (kitab kuning). Untuk menguasai bahasa Arab, terdapat empat keterampilan berbahasa (*al-mahārāt al-lugawiiyyah*)

² Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (UIN Maliki Press, 2017), 1.

³ Allam Tri Mufadhol and Neni Nuraeni, 'Pentingnya Bahasa Arab Dalam Mengembangkan Pemahaman Islam Yang Mendalam: Analisis Tentang Metode Pembelajaran Dan Penerapannya', *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2025): 101–9.

yang harus dikuasai secara integral, yakni *mahārat al-istimā'* (menyimak), *kalām* (berbicara), *qirā'ah* (membaca), dan *kitābah* (menulis).⁴

Dari keempat keterampilan tersebut, *mahārah kitābah* (keterampilan menulis) sering dianggap sebagai keterampilan paling kompleks dan menempati puncak hierarki produktif.⁵ *Mahārah kitābah* menuntut siswa tidak hanya mampu mengenali huruf, tetapi juga menguasai berbagai komponen kebahasaan secara simultan, seperti penguasaan kosa kata (*mufradāt*), ketepatan ejaan (*imlā'*), dan pemahaman tata bahasa (*qawā'id*).⁶ Keterampilan ini krusial bagi santri untuk dapat mengekspresikan gagasan, merangkum pelajaran, dan mendokumentasikan pemikiran mereka dalam bahasa Arab.

Namun, berdasarkan observasi awal pada 13 oktober 2025 menunjukkan bahwa ada fenomena umum di lapangan, khususnya di Pondok Pesantren Diponegoro Depok, ditemukan adanya kesenjangan (*gap*) antara harapan ideal dan realitas.⁷ Siswa menunjukkan penguasaan *mahārah kitābah* yang belum optimal. Permasalahan ini teridentifikasi berakar pada dua aspek fundamental. Pertama, dari aspek kognitif, siswa masih lemah dalam penguasaan komponen dasar *kitābah*, yaitu perbendaharaan kosa kata

⁴ Fikri Alhamdi and Rezky Afril, 'Maharah Lughawiyah Dalam Komponen Pembelajaran Bahasa Arab', *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 4, no. 1 (2025), <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/al/article/view/13003>.

⁵ Munawarah Munawarah and Zulkifli Zulkifli, 'Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab', *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2021): 22–34.

⁶ Nurul Hafizhah Salsabila Sitorus et al., 'Efektivitas Metode Imlā' dalam Meningkatkan Pembelajaran Mahārah Kitābah Siswa', *Jurnal Al-Fatih* 7, no. 2 (2024): 265–80.

⁷ Rahmad Khusein, 'Observasi Pembelajaran Bahasa Arab', Pon-pes Diponegoro Depok Sleman, Oktober 2025.

(*mufradāt*) dan ketepatan ejaan (*imlā'*). Hal ini dibuktikan melalui hasil pre-test pada 31 siswa kelas eksperimen yang menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) kemampuan menulis siswa hanya sebesar 55,81, yang berarti baru sekitar 55,81% materi dasar kitābah yang mampu dikuasai secara klasikal. Bahkan, nilai terendah (*minimum*) yang diperoleh siswa berada di angka 45, dan nilai tertinggi (*maximum*) hanya mencapai 75, yang menandakan seluruh kemampuan siswa masih berada di bawah standar ketuntasan ideal. Siswa mungkin hafal sebuah kata secara lisan, namun kesulitan menuliskannya dengan ejaan yang benar, terutama jika melibatkan huruf-huruf yang bersambung atau memiliki kemiripan fonetik.

Kedua, dari aspek afektif, proses pembelajaran *kitābah* cenderung dianggap sulit, menjemukan, dan monoton. Metode konvensional yang berpusat pada latihan (*drill*) dan penugasan di buku seringkali menimbulkan kejenuhan (*boredom*) dan kecemasan menulis (*writing anxiety*). Kondisi psikologis ini diperkuat oleh data hasil analisis kebutuhan (*need analysis*), di mana sebanyak 69,70% siswa secara gamblang mengekspresikan ketidakpuasan mereka terhadap model pembelajaran lama yang cenderung monoton. Kesenjangan afektif ini berbanding lurus dengan tingginya ekspektasi siswa terhadap pembaruan media, di mana mayoritas siswa sebesar 66,36% menyatakan sangat membutuhkan kehadiran media permainan Teka-Teki Silang berbasis *Game-Based Learning* sebagai alternatif pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Kegagalan dalam menguasai

aspek mekanis (ejaan) dan fondasional (kosa kata) ini menghambat siswa untuk beranjak ke level *kitābah* yang lebih tinggi, seperti mengarang (*insyā'* atau *ta' bīr*).

Menyadari urgensi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran. Peran media pembelajaran menjadi sangat strategis, tidak hanya sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar.⁸ Meskipun integrasi teknologi digital seringkali menjadi solusi utama dalam pendidikan kontemporer, kondisi Pondok Pesantren Diponegoro memiliki kekhasan regulasi yang harus diakomodir.

Pondok Pesantren Diponegoro secara ketat menerapkan larangan penggunaan perangkat elektronik pribadi (seperti telepon pintar, tablet, atau komputer jinjing) di lingkungan asrama dan sekolah sebagai bagian dari pembentukan karakter dan fokus ibadah. Realitas ini menuntut peneliti untuk mencari solusi inovatif yang tetap dapat memanfaatkan prinsip gamifikasi dan interaktivitas tanpa bergantung pada koneksi internet atau perangkat digital. Dengan mempertimbangkan batasan ini, media yang efektif haruslah bersifat *offline* (luring), terjangkau, dan mudah diimplementasikan dalam kelas konvensional. Berdasarkan kondisi tersebut, pendekatan *Game-Based Learning* dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran *mahārah kitābah*. *Game -Based Learning*

⁸ Amna Ali et al., 'Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Journal of Information System and Education Development* 3, no. 1 (2025): 1–6.

merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan permainan sebagai inti dari proses belajar, sehingga peserta didik belajar melalui aktivitas bermain yang terstruktur, menantang, dan bermakna.⁹ Pendekatan ini memungkinkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif tanpa harus bergantung pada teknologi digital. Salah satu bentuk media yang selaras dengan pendekatan *Game -Based Learning* dan dapat diterapkan secara luring adalah permainan edukatif Teka-Teki Silang (TTS). Pemilihan TTS didasarkan pada kesesuaiannya dengan karakteristik permasalahan *mahārah kitābah*, khususnya dalam penguatan kosakata (*mufradāt*) dan ketepatan ejaan (*imlā'*).

Oleh karena itu, peneliti menawarkan pengembangan media pembelajaran Permainan edukatif Teka-Teki Silang (TTS) berbasis *Game Based Learning* dalam format cetak. Pemilihan Teka-Teki Silang didasarkan pada relevansinya yang kuat dengan permasalahan yang ada dan didukung menurut para ahli. Seperti, Umi Hanifah menegaskan bahwa Teka-teki silang, sebagai media rekreasi dan latihan mekanis, meskipun dikenal sebagai media rekreasi dan hiburan, namun sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada *mahārah kitābah*.¹⁰

Lebih lanjut, pemilihan permainan edukatif teka-teki silang (TTS) juga diperkuat oleh Fathul Mujib dkk. dalam buku "Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab". Mereka

⁹ Noralia Purwa Yunita and Richardus Eko Indrajit, *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (Penerbit Andi, 2022), 102.

¹⁰ Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Putra Media Nusantara, 2011). H. 98

memandang TTS sebagai salah satu jenis permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab (*multi permainan*) yang merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif mengurangi kebosanan siswa di kelas. Secara spesifik, penggunaan TTS dianggap krusial karena merupakan alat utama untuk latihan pertumbuhan dan dapat digunakan secara efisien dalam upaya memperoleh serta memperkuat penguasaan kosakata (*mufradāt*) bahasa Arab melalui pendekatan yang interaktif dan membebaskan dari tekanan belajar yang kaku.¹¹ Teka-teki silang bertujuan untuk melatih siswa menulis huruf Arab secara terpisah dan melatih penguasaan kosa kata (*mufradāt*).¹² Selanjutnya penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan ejaan (*imlā'*). Misalnya, penelitian oleh Ana dan Nuha menemukan bahwa penggunaan media Teka-teki silang memungkinkan siswa untuk menuliskan huruf dari sebuah kata bahasa Arab yang terpisah. Ini berarti Teka-teki silang berfungsi spesifik sebagai alat bantu untuk meningkatkan ketepatan ejaan (*imlā'*) yang merupakan fondasi krusial dalam menulis.¹³

Penguatan Kosa Kata (*mufradāt*): TTS secara luas diakui sebagai media yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosa kata (*mufradāt*)

¹¹ Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Diva Press, 2011), 77–217.

¹² Azizah Nur Kholifah et al., 'Implementasi Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Maharah Kitabah Siswa Kelas X MA Darul Ulum Waru', *LUGHATI: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 02 (2023): 123–33.

¹³ Ana Lailatul Fitria and Muhammad Afton Ulin Nuha, 'Utilization Of Crosspuzzle Games As Learning Media In The Development Of The Maharah Kitabah', *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan & Bahasa Arab* 11, no. 2 (2023): 189–205.

siswa.¹⁴ Kosakata yang kuat adalah prasyarat utama untuk berhasil dalam *mahārah kitābah* di tingkat selanjutnya, Teka-Teki Silang bukanlah media untuk melatih keterampilan mengarang (komposisi) secara langsung, namun ia secara spesifik dirancang untuk memperkuat fondasi dari *mahārah kitābah* (yaitu *mufradāt* dan *imlā'*) melalui format yang menantang namun menyenangkan.¹⁵ Teka-Teki Silang mempengaruhi siswa secara interaktif "dipaksa" untuk: (1) Mengingat kembali (*recall*) kosakata (*mufradāt*) yang relevan dengan petunjuk, dan (2) Menuliskan kosakata tersebut dengan ejaan (*imlā'*) yang presisi dan akurat, karena satu kesalahan huruf akan memengaruhi jawaban lainnya.¹⁶ Format luring Teka-Teki Silang yang disajikan dalam bentuk buku dan lembar kerja cetak atau papan tulis interaktif memungkinkan penerapan prinsip gamifikasi dan umpan balik instan tanpa melanggar regulasi pesantren. Media ini diharapkan dapat mentransformasi suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti meyakini bahwa pengembangan media ini penting untuk dilakukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul: **"Pengembangan Media Permainan**

¹⁴ Nasrullah Nasrullah, 'Improving Arabic Language Learning at Elementary Level through Creativity and Innovation at SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Central Lampung', *Prosiding Fakultas Ushulludin Adab Dan Dakwah* 2, no. 1 (2024): 107–24.

¹⁵ Afifah Mardhiyatunnuha et al., 'Penerapan Media Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas X IPS 4 MAN 1 Kota Makassar', *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 8 (2023): 3646–60, <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jim.v2i8.2025>.

¹⁶ Achmad Arisy Habibullah and Nurul Murtadho, *Developing a Crossword Game for a Companion to the Book of Madārij Ad-Durūs Al-'Arabiyyah Volume 3 Pengembangan Teka-Teki Silang Buku Madārij Ad-Durūs Al-'Arabiyyah Jilid 3 Untuk Paket Dasar III*, n.d., accessed 4 November 2025, <https://www.academia.edu/download/100497971/1897.pdf>.

Teka-Teki Silang Berbasis *Game-Based Learning* pada Pembelajaran *Mahārah Kitābah* Siswa SMP Diponegoro Depok Yogyakarta Tahun Ajaran 2025/2026."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan Teka-Teki Silang berbasis *Game Based Learning* pada pembelajaran *Mahārah Kitābah* bagi siswa SMP Pondok Pesantren Diponegoro Depok Yogyakarta tahun ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana efektivitas media permainan Teka-Teki Silang berbasis *Game Based Learning* pada pembelajaran *Mahārah Kitābah* bagi siswa SMP Pondok Pesantren Diponegoro Depok Yogyakarta tahun ajaran 2025/2026?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah jawaban spesifik dari rumusan masalah yaitu:

1. Mengembangkan media permainan Teka-Teki Silang berbasis *Game Based Learning* pada pembelajaran *Mahārah Kitābah* bagi siswa SMP Pondok Pesantren Diponegoro Depok Yogyakarta tahun ajaran 2025/2026.
2. Mengetahui efektivitas media permainan Teka-Teki Silang berbasis *Game Based Learning* pada pembelajaran *Mahārah Kitābah* bagi siswa

SMP Pondok Pesantren Diponegoro Depok Yogyakarta tahun ajaran 2025/2026.

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

- a. Memberikan kontribusi akademik berupa model pengembangan media pembelajaran *offline* Permainan Teka-teki Silang berbasis *Game Based Learning* sebagai alternatif solusi di tengah keterbatasan teknologi.
- b. Memperkaya kajian tentang penggunaan permainan Teka-teki Silang berbasis *Game Based Learning* sebagai media penunjang *mahārah kitābah* di lingkungan pendidikan dengan regulasi ketat (pesantren).

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Siswa: Menyediakan media yang interaktif, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosa kata dan ketepatan ejaan Arab.
- b. Bagi Guru: Memberikan inovasi media pembelajaran *offline* yang dapat diterapkan untuk mengatasi kebosanan siswa dalam latihan *mahārah kitābah*.

- c. Bagi Pondok Pesantren: Menghasilkan produk media pembelajaran yang selaras dengan peraturan lembaga, yakni tanpa menggunakan perangkat elektronik.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penelitian telah dilakukan mengenai penggunaan Teka-teki Silang dalam pembelajaran *Mahārah Kitābah*, mengetahui perbedaan antara penelitian yang telah ada dengan penelitian yang akan dilakukan dan Memperlihatkan kontribusi penelitian ini terhadap keilmuan.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Husnul Khatimah berjudul "Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Penguasaan Membaca dan Menulis Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VIII MTs DDI Balikpapan".¹⁷ Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan edukatif TTS guna meningkatkan penguasaan membaca dan menulis (*mahārah kitābah*) bahasa Arab bagi peserta didik kelas VIII MTs. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Berdasarkan hasil uji coba dan validasi, media TTS yang dikembangkan terbukti efektif dan layak digunakan, serta berhasil meningkatkan hasil belajar dan penguasaan bahasa Arab siswa secara signifikan. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis Teka-

¹⁷ Husnul khatimah, 'Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Penguasaan Membaca Dan Menulis Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VIII MTs DDI Balikpapan' (Thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2024).

Teki Silang (TTS) untuk mendukung keterampilan menulis bahasa Arab (*mahārah kitābah*) dan sama-sama menggunakan metode R&D dalam merancang medianya. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Husnul Khatimah berfokus pada pengembangan media TTS untuk siswa tingkat MTs (Madrasah Tsanawiyah) umum dan mencakup aspek penguasaan membaca (*qirā'ah*). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menerapkan model *Game-Based Learning* yang dikembangkan dalam bentuk media TTS offline cetak/non-digital yang didesain khusus untuk menyesuaikan dengan regulasi larangan gawai bagi santri di lingkungan Pondok Pesantren.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Bayu Pamungkas berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sidorejo".¹⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh nyata dari penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan media TTS terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut memberikan pengaruh positif yang signifikan dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran terkait. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama mengintegrasikan model pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan media Teka-Teki Silang

¹⁸ Bayu Pamungkas Rosyid, 'Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sidorejo' (Thesis, Universitas Lampung, 2025).

(TTS) untuk meningkatkan capaian atau hasil belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Bayu Pamungkas merupakan jenis penelitian kuantitatif/eksperimen yang diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk anak usia Sekolah Dasar (SD). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode pengembangan (R&D) yang berfokus pada ranah pembelajaran bahasa Arab (*mahārah kitābah*) di tingkat Pondok Pesantren, serta menghasilkan produk fisik media TTS offline untuk mengatasi kendala regulasi pembatasan gawai.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Zulham Akbar berjudul "Pengembangan Media *Crozzword Puzzle* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah Wonopringgo Pekalongan".¹⁹ Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*) pada materi kosakata (*mufradāt*) bahasa Arab untuk siswa kelas VIII SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, media *crossword puzzle* yang dikembangkan terbukti valid, layak, dan efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama menggunakan metode pengembangan (R&D) untuk merancang media permainan edukatif sejenis Teka-Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran

¹⁹ Zulham Akbar, 'Pengembangan Media Crozzword Puzzle Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah Wonopringgo Pekalongan' (Thesis, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2025), <http://etheses.uingusdur.ac.id/id/eprint/14785>.

bahasa Arab. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut berfokus pada penguasaan materi kosakata (*mufradāt*) di lingkungan sekolah umum (SMP). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada peningkatan keterampilan menulis (*mahārah kitābah*) dengan mengintegrasikan model *Game-Based Learning* menjadi media TTS offline yang disesuaikan dengan aturan larangan gawai di Pondok Pesantren.

Keempat, penelitian yang ditulis oleh Syaifudin dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mahārah al-Kitābah* Melalui Permainan Bahasa” (yang berfokus pada TTS).²⁰ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan bahasa, termasuk TTS, yang difokuskan pada peningkatan keterampilan mekanis menulis. Produk yang dihasilkan bertujuan untuk melatih siswa menulis huruf Arab secara lepas (*imla'*) dan memperkaya kosa kata (*mufradāt*). Kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama merupakan penelitian pengembangan (R&D) dan berfokus pada aspek fondasional *mahārah kitābah* (ejaan dan kosa kata). Perbedaannya terletak pada *novelty* (kebaruan) dan spesifikasi produk. Penelitian tersebut menghasilkan media permainan bahasa secara umum. Penelitian penulis memiliki kebaruan yang spesifik, yaitu mengembangkan media TTS dalam format *offline* (cetak) yang didesain secara khusus agar tetap interaktif dan edukatif tanpa

²⁰ Syaifudin, ‘Pengembangan Media Pembelajaran *Mahārah Al-Kitābah* Melalui Permainan Bahasa’, *Tarbiya Islamica Jurnal Keguruan Dan Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2020): 65–76.

melanggar regulasi larangan penggunaan perangkat elektronik di Pondok Pesantren Diponegoro.

Kelima, penelitian oleh Rafiatul dan Syafi'i dari Jurnal Tatsqifiy (Universitas Darussalam Gontor) yang membahas "*Permainan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Arab*".²¹ Artikel ini menjelaskan bagaimana media permainan TTS dapat membantu siswa menuliskan huruf dari sebuah kata bahasa Arab yang terpisah. Ini menegaskan bahwa TTS secara fungsional melatih keterampilan mekanis menulis. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pengakuan bahwa TTS secara langsung berkontribusi pada keterampilan menulis (*mahārah kitābah*), khususnya pada level penulisan huruf. Perbedaan utamanya adalah pada tujuan. Penelitian ini bersifat deskriptif (menjelaskan cara kerja), sedangkan penelitian penulis adalah penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk media TTS *offline* yang spesifik.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Meskipun terdapat kesamaan dalam penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) dan penerapan konsep *Game-Based Learning*, penelitian ini mengembangkan media TTS dalam format *offline* (non-digital/cetak) yang didesain secara khusus untuk menjawab tantangan regulasi ketat berupa larangan penggunaan gawai

²¹ Rofiatul Azizah, 'Permainan Teka Teki Silang Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah', *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 116–24, <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6119>.

(smartphone dan laptop) di lingkungan pondok pesantren. Selain itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis (*mahārah kitābah*) siswa Pondok Pesantren Diponegoro Depok Yogyakarta, yang berbeda dengan konteks lembaga sekolah umum (SD, SMP, SMA) maupun fokus materi (seperti kosakata, membaca, atau rumpun sejarah) pada penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang unik dalam pengembangan media permainan edukatif bahasa Arab yang solutif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan serta aturan khusus di lingkungan pendidikan pesantren.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan media permainan Teka-Teki Silang (TTS) berbasis *Game Based Learning* pada pembelajaran *Mahārah Kitābah* siswa kelas VII Pondok Pesantren Diponegoro Depok Sleman Tahun Ajaran 2025/2026 dilaksanakan melalui beberapa tahapan dengan mengacu pada model ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran *Mahārah Kitābah*. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan minim penggunaan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa membutuhkan media yang menarik, interaktif, dan dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis bahasa Arab. Pada tahap perancangan, peneliti menyusun struktur media permainan berdasarkan karakteristik *Mahārah Kitābah* dan prinsip-prinsip *Game Based Learning* yang terdiri atas beberapa level permainan, yaitu penguasaan *mufradāt*, melengkapi kalimat, dan menyusun kalimat sederhana bahasa Arab. Tahap pengembangan dilakukan dengan menyusun media menggunakan aplikasi Canva yang kemudian dikonversi ke dalam format PDF dan dicetak dalam bentuk lembar permainan. Produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli

media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa media permainan TTS berbasis *Game Based Learning* berada pada kategori “sangat layak” sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap implementasi, media diujicobakan kepada siswa kelas VII sebagai kelas eksperimen dan memperoleh respons yang sangat baik dari guru maupun siswa. Selanjutnya, pada tahap evaluasi dilakukan penilaian terhadap validitas, kepraktisan, dan efektivitas media serta penyempurnaan produk berdasarkan masukan dari validator dan pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media permainan TTS berbasis *Game Based Learning* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, praktis, dan mendukung pembelajaran *Mahārah Kitābah*.

2. Media permainan Teka-Teki Silang (TTS) berbasis *Game Based Learning* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran *Mahārah Kitābah* siswa kelas VII Pondok Pesantren Diponegoro Depok Sleman Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut diperkuat oleh analisis N-Gain yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh peningkatan sebesar 67,65% dengan kategori “cukup efektif”, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh peningkatan sebesar 48,91% dengan kategori “kurang efektif”. Selain itu, hasil respons guru dan siswa yang berada pada

kategori “sangat baik” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan *Mahārah Kitābah*, tetapi juga praktis digunakan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media permainan TTS berbasis *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Arab yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis (*Mahārah Kitābah*) siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media permainan Teka-Teki Silang (TTS) berbasis *Game Based Learning* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran *Mahārah Kitābah*, maka media ini dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Arab yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Guru bahasa Arab diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada aktivitas siswa sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara aktif.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan unsur-unsur *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran *Mahārah Kitābah*. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan perlu terus

dilakukan agar proses pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan media permainan Teka-Teki Silang (TTS) berbasis *Game Based Learning* untuk materi *Mahārah Kitābah* pada siswa kelas VII Pondok Pesantren Diponegoro Depok Sleman Tahun Ajaran 2025/2026. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi, jenjang pendidikan, maupun keterampilan berbahasa Arab lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan media dalam bentuk digital atau berbasis aplikasi sehingga dapat meningkatkan interaktivitas media serta memperluas penggunaannya dalam berbagai konteks pembelajaran bahasa Arab.

Daftar Pustaka

- Abubakar, H. Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Akbar, Zulham. 'Pengembangan Media Crozzword Puzzle Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah Wonopringgo Pekalongan'. Thesis, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2025. <http://etheses.uingusdur.ac.id/id/eprint/14785>.
- Alhamdi, Fikri, and Rezky Afril. 'Maharah Lughawiyah Dalam Komponen Pembelajaran Bahasa Arab'. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 4, no. 1 (2025). <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/al/article/view/13003>.
- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Venica, Welsa Aini, and Akhmad Faisal Hidayat. 'Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar'. *Journal of Information System and Education Development* 3, no. 1 (2025): 1–6.
- Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Kementerian Agama RI. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qu'an, 2019.
- Amir Achsin. *Media Pendidikan*. IKIP, 1986.
- Andi, Indah Putri, Zuwirna Zuwirna, Rayendra Rayendra, and Winanda Amilia. 'Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Pada Pembelajaran Sejarah X SMA'. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 4 (2024): 8–8.
- Annuar, Haerul, Solihatin Etin, and Khaerudin Khaerudin. *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*. Literasi Nusantara Abadi, 2025. <https://repository-penerbitlitnus.co.id/id/eprint/459/>.
- Apsari, Angelina Cahyani, and Asri Susetyo Rukmi. 'Pengembangan Media Pop-Up Book Dengan Teka-Teki Silang Untuk Kemampuan Menulis Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar'. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 3 (2024). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60184>.
- Ardiansah, Adam Nur, and Khizanatul Hikmah. 'Interactive Arabic Vocabulary Learning Through Crossword Puzzles in Elementary School: Pembelajaran Kosakata Arab Interaktif Melalui Teka-Teki Silang Di Sekolah Dasar'. *Journal of Islamic and Muhammadiyah Studies* 7, no. 2 (2025): 10–21070.
- Arifin, Moh Samsul, Rina Rohmawati, and Ilfiana Firzaq Arifin. 'Penerapan Media Game Teka Teki Silang Melalui Tgt (Teams Games Tournament) Dalam

Mata Pelajaran Sejarah Manusia Purba Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pm Di Smk Trunojoyo Jember Tahun Ajaran 2019/2020'. *SANDHYAKALA: Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya* 2, no. 2 (2021): 87–93.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi aksara, 2021.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta, 2010.

Arnab, Sylvester. *Game Science in Hybrid Learning Spaces*. Routledge, 2020. <https://doi.org/10.4324/9781315295053>.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2017.

Ashari, Ade Nur, Erwin Putera Permana, and Muhamad Basori. 'Model Pembelajaran Scramble Didukung Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Tokoh-Tokoh Sejarah Hindu-Budha Di Indonesia'. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan* 10, no. 1 (2022): 151–61.

Azizah, Rofiatul. 'Permainan Teka Teki Silang Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah'. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 2 (2022): 116–24. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6119>.

Basyaruddin, Asnawir. *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers, 2002.

Birohmatin, Salimna, Nurul Huda, Agung Setiyawan, and Naela Alfa Ruhama. 'Implementasi Metode Qirā'ah Dan Imlā'dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Salafiyah Kasim Ploso Selopuro Blitar'. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching* 3, no. 1 (2025): 1–10.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

Darmadi. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Guepedia, 2018.

Dewi, Anita Candra. 'Peran Umpan Balik Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa'. *Jurnal E-MAS (Edukasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini)* 1, no. 3 (2025): 1–11.

Donald P. Ely, Vernon S. Gerlach. *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Prentice-Hall, 1971.

- Fitria, Ana Lailatul, and Muhammad Afton Ulin Nuha. 'Utilization Of Crosspuzzle Games As Learning Media In The Development Of The Maharah Kitabah'. *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan & Bahasa Arab* (Padangsidempuan) 11, no. 2 (2023): 189–205.
- Gee, James Paul. *Learning and Games*. MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative, 2008. <https://issuelab.org/resources/861/861.pdf>.
- Gee, James Paul. 'What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy'. *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2003): 20–20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS Cetakan IV*. Universitas Diponegoro, 2011.
- Habibullah, Achmad Arisy, and Nurul Murtadho. *Developing a Crossword Game for a Companion to the Book of Madārij Ad-Durūs Al-'Arabiyyah Volume 3 Pengembangan Teka-Teki Silang Buku Madārij Ad-Durūs Al-'Arabiyyah Jilid 3 Untuk Paket Dasar III*. n.d. Accessed 4 November 2025. <https://www.academia.edu/download/100497971/1897.pdf>.
- Haitsumakunti, Ittaqi, Ahmad Faizi, and Siti Aisyah. 'Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Game Based Learning Dalam Penguasaan Tata Bahasa Arab'. *EL-FUSHA: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan* 6, no. 1 (2025): 68–77.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, 2003.
- Hanifah, Umi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Putra Media Nusantara, 2011.
- 'Hasil Observasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII SMP Diponegoro Depok'. 12 January 2026.
- Hattie, John. *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. Routledge, 2012.
- Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Ibrahim, Inas Abdel Razek Ibrahim. 'The Impact of Using Digital Gamification on Enhancing Primary School Pupils' Learning of English Collocations and Engagement.' *العلوم التربوية* ٣٣, no. 4 (2025): 25–79.
- Jalmur, Nizwardi. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Kencana, 2016.
- Kapp, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons, 2012.

- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. 'Manfaat Media dalam Pembelajaran'. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Khalilullah, Muhammad. 'Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)'. *An-Nida'* 37, no. 1 (2012): 15–26.
- khatimah, Husnul. 'Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Penguasaan Membaca Dan Menulis Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VIII MTs DDI Balikpapan'. Thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2024.
- Kholifah, Azizah Nur, Nala Avivatun Nafi'ah, Evi Alfiatur Rohmah, et al. 'Implementasi Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Maharah Kitabah Siswa Kelas X MA Darul Ulum Waru'. *LUGHATI: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 02 (2023): 123–33.
- Kholiq, Abdul. 'Media Pembelajaran Bahasa Arab'. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 6, no. 6 (2020): 294–302.
- Khusen, Rahmad, Nurul Fadlilah, Ma'ruf Abadi, Luthfi Adnan, and Ahmad Nur Mizan. 'Komparasi Kurikulum Bahasa Arab Di Masa Orde Baru Dan Reformasi Dalam Lintasan Sejarah'. *Aphorisme Journal of Arabic Language, Literature, and Education* 6, no. 2 (2025): 389–406.
- Khusen, Rahmad, Lalu Rahmat Sugiara, Namiyah Fitriani, Yogi Sopian Haris, and Ilham Dhya'ul Wahid. 'Portfolio Assessment Innovation for Listening Skills in Arabic Language Textbook Based on Merdeka Curriculum for Class XI Aliyah'. *Jurnal Al Burhan* 6, no. 1 (2026): 425–41.
- K.K.E, Suyanto. *Teaching Media*. Universitas Negeri Malang, 1999.
- Latief, Mohammad Adnan. *Research Methods on Language Learning: An Introduction*. Universitas Negeri Malang press, 2013.
- Lepper, Mark R., and Thomas W. Malone. 'Understanding Intrinsic Motivation'. *Conative and Affective Process Analyses* 3 (1987): 255.
- M. Khalilullah. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Aswaja Presindo, 2014.
- M. Soenardi Djiwandono. *Tes Bahasa Dalam Pengajaran*. Institut Teknologi Bandung, 1996.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, and Iis Susilawati. 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi'. *Edisi* 3, no. 2 (2021): 312–25.

- Mamlu'atul Ni'mah, Abd. Wahab Rosyidi. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Maliki Press, 2012.
- Marc Prensky. *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, 2001.
- Mardawani. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Deepublish, 2020.
- Mardhiyatunnuha, Afifah, Nur Fadilah Amin, and Ummu Fadhilah Imran Ibrahim. 'Penerapan Media Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas X IPS 4 MAN 1 Kota Makassar'. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 8 (2023): 3646–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jim.v2i8.2025>.
- Mark R. Lepper, Thomas W. Malone. *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*. Lawrence Erlbaum Associates, 1987.
- Media Pengajaran Bahasa*. Logos, 1987.
- Mufadhol, Allam Tri, and Neni Nuraeni. 'Pentingnya Bahasa Arab Dalam Mengembangkan Pemahaman Islam Yang Mendalam: Analisis Tentang Metode Pembelajaran Dan Penerapannya'. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2025): 101–9.
- Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Diva Press, 2011.
- Munawarah, Munawarah, and Zulkiflih Zulkiflih. 'Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab'. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2021): 22–34.
- Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. UIN Maliki Press, 2017.
- Nasikha, Amirotun, Syamsuddin Ali, and Nuroh Aisyah. 'Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas'. *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 8, no. 1 (2025): 24–33.
- Nasrullah, Nasrullah. 'Improving Arabic Language Learning at Elementary Level through Creativity and Innovation at SDIT Insan Kamil Bandar Jaya Central Lampung'. *Prosiding Fakultas Ushulludin Adab Dan Dakwah* 2, no. 1 (2024): 107–24.
- Nasrullah, Riki. *Metodologi Penelitian Linguistik*. CV Eureka Media Aksara, 2025.
- Nasution, Abdul Fattah. *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Harva Creative, 2023.

- Nieveen, Nienke. 'Prototyping to Reach Product Quality'. In *Design Approaches and Tools in Education and Training*, edited by Jan Van Den Akker, Robert Maribe Branch, Kent Gustafson, Nienke Nieveen, and Tjeerd Plomp. Springer Netherlands, 1999.
- Nuryadi, Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, E. Sri Utami, and Martinus Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media, 2017.
- Pass, Susan. *Parallel Paths to Constructivism: Jean Piaget and Lev Vygotsky*. IAP, 2004.
- Plass, Jan L., Bruce D. Homer, and Charles K. Kinzer. 'Foundations of Game-Based Learning'. *Educational Psychologist* 50, no. 4 (2015): 258–83. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>.
- Plass, Jan L., Bruce D. Homer, and Charles K. Kinzer. *Foundations of Game-Based Learning*. Educational psychologist, 2015. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>.
- Rahmad Khusen. 'Obsevasi Pembelajaran Bahasa Arab'. Pon-pes Diponegoro Depok Sleman, Oktober 2025.
- Rahmad, Khusen. 'تحليل صعوبات تعلم مهارة كتابة لدى الطالبة في الصف الثامن بمدرسة المتوسطة 'إسلامية مطلع الأنوار لابوان راتو ابندار لامبونج'. PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024. <https://repository.radenintan.ac.id/32952/>.
- Rathomi, Ahmad. 'Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab'. *Tarbiya Islamica* 8, no. 1 (2020): 1–8.
- Rindrayani, Sulastrri Rini, Rustiyana Rustiyana, Loso Judijanto, Gamar Abdullah, and Aprilia Dewi Ardiyanti. *Metode Penelitian Dan Pengembangan: R&D Research and Development*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.
- Rizqi, Fajar, and Sriati Usman. 'The Effectiveness of Using Crossword Puzzle Game to Increase Students' vocabulary'. *E-Journal of ELTS (English Language Teaching Society)* 9, no. 1 (2021): 92–100.
- Rosyid, Bayu Pamungkas. 'Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sidorejo'. Thesis, Universitas Lampung, 2025.
- Rudi Susilsna. *Media Pembelajaran*. CV. Wacana Prima, 2007.
- Saat, Sulaiman, and Sitti Mania. *Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Pusaka Almaida, 2020.

- Samad, Syahrani, and Abdul Majid. 'Efektivitas Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab'. *Jurnal Kolaboratif Sains* 8, no. 11 (2025): 7019–25.
- Schunk, Dale. *Learning Theories: An Educational Perspective*, 8/E. 2020. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/213901/slug/learning-theories-an-educational-perspective-8-e-.html>.
- Shaheen, Anjuman, Sanam Ali, and Panagiotis Fotaris. 'Assessing the Efficacy of Reflective Game Design: A Design-Based Study in Digital Game-Based Learning'. *Education Sciences* 13, no. 12 (2023): 1204.
- Simarmata, Wanda Goretti, Rahel Luve Sitanggang, Hendra Suprpto Purba, and Meikardo Samuel Prayuda. 'Penerapan Metode Berbasis Permainan (Gbl) Untuk Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sd N 18 Bonandolok Sianjur Mula-Mula'. *Jurnal Pendidikan: Media, Strategi, Dan Metode*, 2025, 279–87.
- Siti Mukrimah, Syifa. *Metode Belajar Dan Pembelajaran*. Bumi Siliwangi, 2014.
- Sitorus, Nurul Hafizhah Salsabila, Tarisha Putri, Silvy Nurhasanah, and Sahkholid Nasution. 'Efektivitas Metode Imlā' dalam Meningkatkan Pembelajaran Mahārah Kitābah Siswa'. *Jurnal Al-Fatih* 7, no. 2 (2024): 265–80.
- Sousa, Carla, Sara Rye, Micael Sousa, et al. 'Playing at the School Table: Systematic Literature Review of Board, Tabletop, and Other Analog Game-Based Learning Approaches'. *Frontiers in Psychology* 14 (2023): 1160591.
- Sudjana. *Metode Statistika*. Tarsito, 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, 2013. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung, 2009.
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi, 2017.
- Supriadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY press, 2021.
- Syaifudin. 'Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Al-Kitābah Melalui Permainan Bahasa'. *Tarbiya Islamica Jurnal Keguruan Dan Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2020): 65–76.
- Szilágyi, Szilvia, Enikő Palencsár, Attila Körei, and Zsuzsanna Török. 'Examining the Effectiveness of Non-Digital Game-Based Learning among

- University Computer Science Students on the Topic of Improper Integrals'. *Education Sciences* 15, no. 2 (2025): 132.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Grasindo, 2001.
- Tessmer, Martin. *Planning and Conducting Formative Evaluations*. Routledge, 2013.
- Ulyan, Ahmad Fuad Mahmud. *Al-Maharah Al-Lughawiyah, Mahiyatuha Wa Turuqu Tadrisuha*. Darul Muslim, 1992.
- Umroh, Ida Latifatul, and Sampiril Taurus Tamaji. 'Permainan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Bahasa Arab'. *Al-Fakkaar* 3, no. 2 (2022): 36–57.
- Wahyuningsih, Yulia, and Carla Maretha. 'Proficient In English with Advanced Vocabulary Using Game-Based Learning: Narrative Crossword Puzzle'. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics* 11, no. 2 (2024): 232–45.
- Woollard, John. *Psychology for the Classroom: E-Learning*. Routledge, 2011. <https://api.taylorfrancis.com/content/books/mono/download?identifierName=googlepdf>.
- Yunita, Noralia Purwa, and Richardus Eko Indrajit. *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi, 2022.
- Yusri, Diyan, and Ahmad Zaki. 'Penggunaan Media Pembelajaran'. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 809–20.
- Zain, Hisyam, Bermawiy Munthei, and Sekar Ayu Aryani. *Strategi Pembelajaran Aktif*. CTSD, 2008.
- عبد العالم إبراهيم. *الموجه الفن المدرس اللغة العربية*. دار المعارف, ١٩٦٢.