

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORD SQUARE DALAM  
MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS  
IV-A1 SDIT WAHDAH ISLAMIYAH MAKASSAR****Abdul Kholiq<sup>1</sup>, Nur Fadilah Amin<sup>2</sup>, Ummu Fadilah Imran Ibrahim<sup>3</sup>**<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam,

Universitas Muhammadiyah Makassar

Corresponding Author: [abdulkholiqsebtember27@gmail.com](mailto:abdulkholiqsebtember27@gmail.com)**ABSTRACT**

This study examined the effect of Word Square media on Arabic vocabulary mastery among fourth-grade students at SDIT Wahdah Islamiyah Makassar. The study was motivated by students' difficulties in remembering and recognizing Arabic vocabulary and by their limited participation in conventional classroom activities. A quantitative pre-experimental approach with a one-group pretest-posttest design was employed. The participants were 18 students of Class IV-A1 selected through saturated sampling. Data were collected through observation, documentation, and a ten-item vocabulary test administered before and after the treatment. The data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, a paired-samples t-test, and N-Gain analysis. The mean pretest score was 37.22 and increased to 81.11 in the posttest, representing a mean gain of 43.89 points. Both datasets were normally distributed (pretest  $p = 0.073$ ; posttest  $p = 0.193$ ). The paired-samples t-test showed a statistically significant difference,  $t(17) = -26.684$ ,  $p < 0.001$ . The mean N-Gain was 0.7270, categorized as high. These findings indicate that, within the group studied, the use of Word Square media was associated with a substantial improvement in Arabic vocabulary mastery.

**Keywords:** Word Square, Arabic vocabulary, vocabulary mastery**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media Word Square terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV-A1 SDIT Wahdah Islamiyah Makassar. Penelitian dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam mengingat dan mengenali kosakata bahasa Arab serta rendahnya keterlibatan siswa pada pembelajaran yang cenderung konvensional. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 18 siswa kelas IV-A1 yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes kosakata yang terdiri atas 10 butir soal pada pretest dan posttest. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, Paired Samples t-test, dan N-Gain. Rata-rata pretest sebesar 37,22 meningkat menjadi 81,11 pada posttest, dengan kenaikan rata-rata 43,89 poin. Data pretest dan posttest berdistribusi normal, masing-masing

dengan nilai signifikansi 0,073 dan 0,193. Hasil Paired Samples t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan,  $t(17) = -26,684$ ,  $p < 0,001$ . Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7270 termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, pada kelompok yang diteliti, penggunaan media Word Square berkaitan dengan peningkatan yang tinggi dan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab.

**Kata kunci:** Word Square, kosakata bahasa Arab, penguasaan kosakata

## PENDAHULUAN

Kosakata merupakan salah satu unsur mendasar dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi modal bagi siswa untuk memahami teks, membangun kalimat, serta mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterbatasan kosakata menyebabkan siswa kesulitan memahami informasi dan menggunakan bahasa secara fungsional. Pada tingkat sekolah dasar, penguasaan kosakata perlu dikembangkan melalui kegiatan yang konkret, berulang, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.<sup>1</sup>

Pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar masih menghadapi masalah berupa rendahnya perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang terlalu bergantung pada ceramah, hafalan, atau latihan tertulis dapat membuat siswa menerima materi secara pasif. Dalam konteks tersebut, media pembelajaran memiliki fungsi bukan sekadar sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk mengonkretkan materi, mengarahkan perhatian, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Media yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa serta membantu penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami.<sup>23</sup>

Hasil observasi awal pada kelas IV-A1 SDIT Wahdah Islamiyah Makassar menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab siswa masih rendah. Siswa mengalami kesulitan mengingat kosakata baru, mengenali bentuk kata, dan menggunakan kosakata dalam konteks sederhana. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang tidak hanya menambah paparan kosakata, tetapi juga melibatkan aktivitas pencarian, pengenalan pola, pengulangan, dan umpan balik secara langsung.

---

1Sri Zulfida, "Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab pada Anak Usia Dini: Studi Kasus di Sekolah Dasar Islam Terpadu," 26, no. 2 (2024): 1–9.

2Khamila Husna and Supriyadi Supriyadi, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora 4, no. 1 (2023): 981–990, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.

3Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," Journal of Student Research 1, no. 2 (2023): 1–17, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Word Square. Media ini berbentuk susunan huruf dalam kotak yang memuat kata-kata tertentu secara horizontal, vertikal, atau diagonal. Siswa diminta menemukan kata yang sesuai dengan petunjuk, kemudian mengidentifikasi atau menjelaskan maknanya. Aktivitas tersebut menggabungkan unsur permainan, ketelitian, pencarian visual, dan penguatan ingatan. Karakteristik ini menjadikan Word Square relevan bagi pembelajaran kosakata karena siswa berinteraksi langsung dengan bentuk kata, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Model berbasis permainan juga berpotensi mendukung motivasi, efikasi diri, dan pencapaian akademik ketika dirancang sebagai bagian dari proses belajar yang terarah.<sup>4</sup>

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang mendukung penggunaan Word Square. Handayani, Fatimah, dan Wicaksono mengkaji penggunaan Word Square dalam menghafal kosakata bahasa Arab pada siswa madrasah tsanawiyah, sedangkan Utami, Riza, dan Wijaya meneliti model tersebut dalam konteks pembelajaran bahasa Arab pada tingkat menengah. Penelitian lain memperluas penggunaan Word Square pada keterampilan menulis bahasa Arab dan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Meskipun demikian, kajian yang secara spesifik menguji perubahan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa sekolah dasar melalui desain pretest-posttest dan dilengkapi analisis N-Gain masih terbatas pada konteks penelitian ini.<sup>56</sup>

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berfokus pada dua pertanyaan: apakah terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Arab sebelum dan sesudah penggunaan media Word Square, dan bagaimana tingkat peningkatan penguasaan kosakata setelah penggunaan media tersebut. Penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris mengenai penggunaan Word Square sebagai alternatif media pembelajaran kosakata di sekolah dasar, sekaligus memberikan gambaran kuantitatif mengenai besarnya peningkatan yang terjadi pada kelompok yang diteliti.

---

4José Gabriel Soriano-Sánchez, Rocío Quijano López, and Diego Airado Rodríguez, "The Impact of Game-Based Learning on Motivation, Self-Efficacy, and Academic Achievement in the Natural Sciences: A Meta-Analysis," 2026.

5Siti Soleha, Evi Muzaiyidah Bukhori, and Mokhammad Miftakhul Huda, "Transforming Student's Arabic Writing Skills through Word Square Media: Examining Its Effectiveness," *Asalibuna* 8, no. 2 (2025): 89–107, <https://doi.org/10.30762/asalibuna.v8i02.5231>; Ana Tiara et al., "Improving English Vocabulary Mastery Using Word Square Method," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 242–249, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6900>.

6Ika Rezky Handayani, Titin Fatimah, and Agung Wicaksono, "Pengaruh Model Pembelajaran Word Square terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Menghafal Kosakata Bahasa Arab Kelas IX MTsN 2 Palu"; S. F. Utami, Y. Riza, and T. A. N. Wijaya, "Al-Uslub: Journal of Arabic Linguistic and Literature," *Journal of Arabic Linguistic and Literature* 5, no. 1 (2024): 65–82.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sederhana berupa One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini menggunakan satu kelompok yang diukur sebelum perlakuan (pretest), memperoleh perlakuan berupa pembelajaran dengan media Word Square, kemudian diukur kembali setelah perlakuan (posttest). Desain satu kelompok memungkinkan peneliti membandingkan perubahan skor pada peserta yang sama sebelum dan sesudah perlakuan, meskipun tidak menggunakan kelompok kontrol.<sup>7</sup>

Penelitian dilaksanakan di SDIT Wahdah Islamiyah Makassar pada kelas IV-A1. Sampel penelitian berjumlah 18 siswa dan seluruh anggota kelas dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Angka 18 digunakan secara konsisten dalam analisis karena sesuai dengan data pretest, posttest, uji normalitas, uji t berpasangan, dan N-Gain yang terdapat pada hasil penelitian.

Variabel bebas penelitian adalah penggunaan media Word Square, sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan kosakata bahasa Arab. Materi kosakata yang digunakan berkaitan dengan tema alamat dan tempat. Implementasi media dilakukan melalui beberapa tahap: guru menyiapkan kotak huruf, menjelaskan tujuan pembelajaran, membagikan lembar Word Square, mengarahkan siswa mencari kata berdasarkan petunjuk, meminta siswa menuliskan atau menjelaskan makna kata, lalu membahas jawaban bersama untuk memperkuat pemahaman.

Instrumen utama berupa tes kosakata sebanyak 10 butir. Siswa diminta menerjemahkan kosakata dari bahasa Indonesia ke bahasa Arab. Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah atau tidak dijawab diberi skor 0, kemudian skor dikonversi ke skala 0-100. Data pendukung diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator penguasaan kosakata dan dinyatakan menggunakan validitas isi melalui penilaian ahli atau guru bahasa Arab sebagaimana dipaparkan dalam skripsi.

Analisis data dilakukan dalam empat tahap. Pertama, statistik deskriptif digunakan untuk melihat nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan sebaran skor. Kedua, normalitas data diuji menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Ketiga, perbedaan pretest dan posttest diuji menggunakan Paired Samples t-test pada taraf signifikansi 0,05. Keempat, tingkat peningkatan dihitung menggunakan N-Gain dengan kriteria:  $g > 0,70$  kategori tinggi;  $0,30 \leq g \leq 0,70$  kategori sedang; dan  $g < 0,30$  kategori rendah.

---

<sup>7</sup>Brian Alvin Hananto and Ellis Melini, "Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Desain Karakter dengan Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest," Jurnal Titik Imaji 6, no. 2 (2023): 91–97.

**HASIL DAN PEMBAHASAN****1. Perubahan Deskriptif Skor Pretest dan Posttest**

Hasil pengukuran menunjukkan peningkatan skor yang konsisten setelah pembelajaran menggunakan Word Square. Rata-rata pretest sebesar 37,22 meningkat menjadi 81,11 pada posttest, sehingga terjadi kenaikan rata-rata sebesar 43,89 poin. Nilai minimum meningkat dari 20 menjadi 50, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 70 menjadi 100. Pola tersebut menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada siswa dengan kemampuan awal tinggi, tetapi juga tampak pada batas bawah distribusi skor.

| Indikator      | Pretest | Posttest | Perubahan |
|----------------|---------|----------|-----------|
| Jumlah siswa   | 18      | 18       | -         |
| Rata-rata      | 37,22   | 81,11    | +43,89    |
| Simpangan baku | 12,74   | 13,67    | -         |
| Nilai minimum  | 20      | 50       | +30       |
| Nilai maksimum | 70      | 100      | +30       |

Kenaikan rata-rata sebesar 43,89 poin merupakan perubahan yang besar secara deskriptif. Pada pretest, sebagian besar siswa berada pada kisaran 20-50, sedangkan setelah perlakuan skor bergeser ke kisaran 70-100 dengan hanya satu siswa memperoleh skor 50 dan satu siswa memperoleh skor 60. Pergeseran distribusi ini mengindikasikan bahwa kegiatan pencarian kata dalam kotak huruf membantu siswa memperoleh paparan ulang terhadap bentuk kosakata dan memperkuat hubungan antara bentuk kata dan maknanya.

Secara pedagogis, temuan ini sejalan dengan karakter media Word Square yang mengharuskan siswa aktif mengamati susunan huruf, menemukan pola, dan memverifikasi jawaban. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan fokus serta mengurangi pasivitas yang sering muncul dalam pembelajaran berbasis ceramah. Harmawati dan kolega menemukan bahwa Word Square dapat mendukung hasil belajar siswa sekolah dasar melalui aktivitas yang menuntut keterlibatan langsung.<sup>8</sup>

**2. Uji Normalitas**

Sebelum uji hipotesis dilakukan, data diuji dengan Shapiro-Wilk. Nilai signifikansi pretest sebesar 0,073 dan posttest sebesar 0,193. Keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, penggunaan uji parametrik Paired Samples t-test memenuhi asumsi normalitas yang digunakan dalam penelitian.

---

8Harmawati et al., "The Effect of Word Square Learning Model on Elementary School Students' IPAS Learning Outcomes," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10, no. 10 (2024): 7373–7380, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8744>.

| Data     | Shapiro-Wilk (p) | Kriteria   | Keputusan |
|----------|------------------|------------|-----------|
| Pretest  | 0,073            | $p > 0,05$ | Normal    |
| Posttest | 0,193            | $p > 0,05$ | Normal    |

### 3. Perbedaan Pretest dan Posttest

Uji Paired Samples t-test digunakan untuk mengetahui apakah perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan bersifat signifikan secara statistik. Hasil analisis menunjukkan selisih rata-rata pretest-posttest sebesar -43,889, nilai  $t = -26,684$ , derajat kebebasan 17, dan  $p < 0,001$ . Karena nilai  $p$  lebih kecil dari 0,05, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor penguasaan kosakata sebelum dan sesudah penggunaan media Word Square.

| Statistik                            | Nilai                         |
|--------------------------------------|-------------------------------|
| Mean difference (Pretest - Posttest) | -43,889                       |
| t                                    | -26,684                       |
| df                                   | 17                            |
| Sig. (2-tailed)                      | < 0,001                       |
| Keputusan                            | $H_0$ ditolak; $H_a$ diterima |

Hasil ini memperkuat temuan deskriptif bahwa perubahan skor bukan hanya berupa variasi kecil antarpengukuran. Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran menggunakan Word Square diikuti peningkatan penguasaan kosakata yang signifikan pada kelompok siswa yang sama. Namun, karena desain penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, istilah “pengaruh” dalam artikel ini dipahami sebagai perubahan signifikan yang muncul setelah perlakuan pada kelompok yang diteliti, bukan sebagai bukti kausal yang sepenuhnya menyingkirkan kemungkinan faktor luar.

### 4. Tingkat Peningkatan Berdasarkan N-Gain

Selain menguji signifikansi perbedaan, penelitian menghitung N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan relatif terhadap peluang peningkatan maksimal. Nilai N-Gain terendah adalah 0,38, tertinggi 1,00, dan rata-rata 0,7270 dengan simpangan baku 0,17295. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian, nilai rata-rata tersebut berada pada kategori tinggi.

| N  | Minimum | Maksimum | Rata-rata | Kategori |
|----|---------|----------|-----------|----------|
| 18 | 0,38    | 1,00     | 0,7270    | Tinggi   |

Kategori tinggi menunjukkan bahwa peningkatan skor tidak semata-mata besar dalam satuan poin, tetapi juga tinggi setelah mempertimbangkan skor awal masing-masing siswa. Temuan ini penting karena siswa yang memulai

dari skor rendah memiliki ruang peningkatan yang berbeda dengan siswa yang sudah memiliki skor awal lebih tinggi. Dengan demikian, N-Gain memberikan informasi tambahan bahwa pembelajaran Word Square mampu menghasilkan perubahan yang relatif kuat pada kelompok penelitian.

### **5. Word Square sebagai Media Penguatan Kosakata**

Peningkatan yang ditemukan dapat dijelaskan melalui karakteristik aktivitas Word Square. Pertama, pencarian kata mendorong siswa mengamati bentuk ortografis kosakata secara berulang. Kedua, proses mencocokkan kata dengan petunjuk atau makna memerlukan pemrosesan aktif sehingga siswa tidak hanya menerima daftar kosakata. Ketiga, adanya unsur permainan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi. Muslim, Ghuftron, dan Wuryandani menempatkan Word Square sebagai model yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa.<sup>9</sup>

Keempat, Word Square memberikan pengulangan dalam bentuk yang berbeda dari hafalan konvensional. Siswa membaca, mencari, menandai, dan kemudian mengonfirmasi makna kata. Rangkaian aktivitas tersebut memperbesar kesempatan untuk melakukan retrieval dan penguatan memori. Pada pembelajaran bahasa, kegiatan semacam ini dapat membantu pembentukan hubungan antara bentuk kata dan maknanya. Hasil penelitian Tiara dan kolega pada penguasaan kosakata bahasa Inggris juga menunjukkan bahwa Word Square dapat digunakan untuk memperkuat penguasaan kosakata melalui aktivitas pencarian kata.<sup>10</sup>

Kelima, penggunaan media ini dapat mengubah pola interaksi kelas. Siswa tidak lagi sepenuhnya bergantung pada penjelasan guru, melainkan memiliki tugas kognitif yang jelas untuk menemukan jawaban. Pada tingkat sekolah dasar, aktivitas visual dan permainan sederhana dapat membuat pembelajaran terasa lebih konkret. Temuan ini juga konsisten dengan kajian Kusumawati yang menyoroti penggunaan Word Square sebagai model pembelajaran bahasa yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.<sup>11</sup>

### **6. Posisi Temuan terhadap Penelitian Terdahulu**

Temuan penelitian ini memperkuat kecenderungan hasil penelitian terdahulu, namun memiliki konteks yang berbeda. Studi Handayani dan kolega berfokus pada kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab pada siswa tingkat madrasah tsanawiyah, sementara penelitian ini mengukur penguasaan kosakata siswa sekolah dasar menggunakan tes pretest-posttest.

---

9Aji Muslim, Anik Ghuftron, and Wuri Wuryandani, "Student Learning Motivation: Word Square Learning Model," 2021, <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2313467>.

10Ana Tiara, Imam Sudarmaji, Hery Nuraini, Lastry Forsia, and Nirna Nirmala, "Improving English Vocabulary Mastery Using Word Square Method," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 242–249, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6900>.

11Hesty Kusumawati, "Kajian Model Pembelajaran Word Square terhadap Pembelajaran Bahasa di Sekolah," 2023: 154–162, <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11738>.

Penelitian Soleha, Bukhori, dan Huda menggunakan Word Square untuk keterampilan menulis bahasa Arab, sehingga menunjukkan bahwa media yang sama dapat diaplikasikan pada tujuan keterampilan yang berbeda.<sup>12</sup>

Perbedaan konteks tersebut penting karena siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang lebih membutuhkan aktivitas konkret dan visual. Dalam penelitian ini, Word Square digunakan bukan sebagai aktivitas tambahan, melainkan sebagai perlakuan utama untuk memperkuat penguasaan kosakata. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media sederhana berbasis cetak tetap dapat menghasilkan keterlibatan kognitif yang kuat tanpa harus bergantung pada teknologi digital.

### **7. Implikasi dan Keterbatasan**

Implikasi praktis penelitian adalah guru bahasa Arab dapat menggunakan Word Square sebagai salah satu alternatif untuk pengenalan, penguatan, dan evaluasi kosakata. Media ini relatif mudah disiapkan, dapat disesuaikan dengan tema tertentu, dan memungkinkan guru mengatur tingkat kesulitan melalui jumlah huruf, arah kata, serta jenis petunjuk. Penggunaan Word Square sebaiknya tetap diikuti diskusi makna dan penggunaan kosakata dalam konteks agar siswa tidak hanya berfokus menemukan kata di dalam kotak.

Penelitian memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, desain One Group Pretest-Posttest tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga perubahan skor tidak dapat dibandingkan dengan kelompok yang memperoleh pembelajaran berbeda. Kedua, sampel hanya mencakup 18 siswa pada satu kelas dan satu sekolah sehingga generalisasi harus dilakukan secara hati-hati. Ketiga, instrumen penelitian berfokus pada penguasaan kosakata melalui tes terjemahan 10 butir sehingga belum menggambarkan seluruh dimensi kemampuan menggunakan kosakata secara produktif. Penelitian berikutnya dapat menggunakan kelompok kontrol, sampel lebih luas, instrumen yang lebih beragam, serta pengukuran retensi untuk melihat ketahanan penguasaan kosakata setelah beberapa waktu.

### **KESIMPULAN**

Penggunaan media Word Square pada siswa kelas IV-A1 SDIT Wahdah Islamiyah Makassar diikuti peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab yang signifikan. Rata-rata skor meningkat dari 37,22 pada pretest menjadi 81,11 pada posttest, atau naik 43,89 poin. Uji Shapiro-Wilk menunjukkan data pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil Paired Samples t-test memperoleh  $t(17) = -26,684$  dengan  $p < 0,001$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis N-Gain menghasilkan rata-rata 0,7270 yang termasuk kategori tinggi. Temuan

---

12Siti Soleha, Evi Muzaiyidah Bukhori, and Mokhammad Miftakhul Huda, "Transforming Student's Arabic Writing Skills through Word Square Media: Examining Its Effectiveness," *Asalibuna* 8, no. 2 (2025): 89–107, <https://doi.org/10.30762/asalibuna.v8i02.5231>.

tersebut menunjukkan bahwa Word Square dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk membantu penguatan penguasaan kosakata pada kelompok siswa yang diteliti. Penggunaan media ini memberi ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif melalui pencarian, pengenalan, pencocokan, dan penguatan makna kosakata. Meskipun demikian, karena penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kontrol, temuan harus ditafsirkan dalam batas konteks penelitian dan perlu dikonfirmasi melalui desain eksperimen yang lebih kuat pada penelitian selanjutnya.

### Daftar Pustaka

- Agustin, Nila Dwi, Alwahyuni Dewi, dan Moh. Rifqi. 'Analisis Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi'. Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik 2, no. 1 (2025): 397-408.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran'. Journal of Student Research 1, no. 2 (2023): 1-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Hananto, Brian Alvin, dan Ellis Melini. 'Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Desain Karakter dengan Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest'. Jurnal Titik Imaji 6, no. 2 (2023): 91-97.
- Handayani, Ika Rezky, Titin Fatimah, dan Agung Wicaksono. 'Pengaruh Model Pembelajaran Word Square terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Menghafal Kosakata Bahasa Arab Kelas IX MTsN 2 Palu'.
- Harmawati, Sinta Maria Dewi, Yulistina Nur DS, Tia Latifatu Sa'diah, dan Ani Rahmawati. 'The Effect of Word Square Learning Model on Elementary School Students' IPAS Learning Outcomes'. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA 10, no. 10 (2024): 7373-7380. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8744>.
- Husna, Khamila, dan Supriyadi Supriyadi. 'Peranan Manajemen Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa'. AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora 4, no. 1 (2023): 981-990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.
- Kusumawati, Hesty. 'Kajian Model Pembelajaran Word Square terhadap Pembelajaran Bahasa di Sekolah'. 2023: 154-162. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11738>.
- Muslim, Aji, Anik Ghufon, dan Wuri Wuryandani. 'Student Learning Motivation: Word Square Learning Model'. 2021. <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2313467>.
- Soleha, Siti, Evi Muzaiyidah Bukhori, dan Mokhammad Miftakhul Huda. 'Transforming Student's Arabic Writing Skills through Word Square Media: Examining Its Effectiveness'. Asalibuna 8, no. 2 (2025): 89-107. <https://doi.org/10.30762/asalibuna.v8i02.5231>.
- Soriano-Sánchez, José Gabriel, Rocío Quijano López, dan Diego Airado Rodríguez. 'The Impact of Game-Based Learning on Motivation, Self-Efficacy, and Academic Achievement in the Natural Sciences: A Meta-Analysis'. 2026.
- Thoyyibah, Alif Kafa. 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point pada Materi Kosa Kata Bahasa Arab'. 3, no. 1 (2025): 1-8.
- Tiara, Ana, Imam Sudarmaji, Hery Nuraini, Lastry Forsia, dan Nirna Nirmala. 'Improving English Vocabulary Mastery Using Word Square Method'. Jurnal Basicedu 8, no. 1 (2024): 242-249. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6900>.
- Utami, S. F., Y. Riza, dan T. A. N. Wijaya. 'Al-Uslub: Journal of Arabic Linguistic and Literature'. Journal of Arabic Linguistic and Literature 5, no. 1 (2024): 65-82.
- Zulfida, Sri. 'Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab pada Anak Usia Dini: Studi Kasus di Sekolah Dasar Islam Terpadu'. 26, no. 2 (2024): 1-9.