



































- 3) Guru belum sepenuhnya menguasai keempat kompetensi Bahasa Arab: mendengarkan (*Istimaʿ*), berbicara (*Kalam*), membaca (*Qira'ah*), dan menulis (*Kitabah*).
- 4) Untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran berbicara (*Kalam*) ini, peneliti menggunakan permainan *puzzle* dan media *wall chart* yang mana permainan dan media ini akan memperkuat ingatan siswa dalam menguasai *mufrodat* sehingga dapat memudahkan siswa dalam berbicara Bahasa Arab dalam bentuk kalimat sederhana.

Berikut langkah-langkah penerapan pengombinasian permainan *puzzle* dan media *wall chart* dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab:

1. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok
2. Setiap kelompok menerima potongan *puzzle*
3. Setiap kelompok menyelesaikan potongan *puzzle* menjadi kotak sempurna
4. Kelompok yang pertama menyelesaikan potongan *puzzle*, merekalah pemenangnya
5. Setiap kelompok menempelkan hasil *puzzle* nya di dinding (yang disebut dengan media *wall chart*)
6. Kelompok pemenang mengajukan pertanyaan kepada kelompok lain terkait *puzzle* yang diselesaikan, Kelompok yang bersangkutan menjawabnya

