

artikel

by Ridha Pba

Submission date: 16-Aug-2021 02:48PM (UTC+0700)

Submission ID: 1631958146

File name: artikel_ridha.pdf (483.63K)

Word count: 2496

Character count: 15478

SURAT PERNYATAAN SESUAI PANDUAN PENULISAN

Yang bertanda tangan ini, saya :

Nama Mahasiswa : Ridha Aulia

NPM : 152071900023

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Agama Islam

MENYATAKAN bahwa, artikel ilmiah saya dengan rincian :

Judul : Pengembangan Buku AI-'Ashri untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan

Kata Kunci : Buku AI-'Ashri, Penguasaan Kosakata, Permainan

TELAH :

1. Disesuaikan dengan petunjuk penulisan jurnal ilmiah di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Berdasarkan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Standar Penulisan Karya Tulis Ilmiah dan Plagiarisme di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
2. Lolos uji cek kesamaan sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Serta BELUM PERNAH dan TIDAK AKAN dikirimkan ke Jurnal Ilmiah manapun, tanpa seizin dari Pusat Pengembangan Publikasi Ilmiah DRPM UMSIDA.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

(Dr. Imam Fauji, M.Pd)

NIP. 22215

Sidoarjo, (12 / 08 / 2021)



(Ridha Aulia)

NPM. 15.20719.00023



The development of Al-'Ashri Book to Improve Arabic Vocabulary Mastery for 7th Grade of SMP Muhammadiyah 5 Tulangan [Pengembangan Buku Al-'Ashri untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan]

Ridha Aulia¹, Imam Fauji²

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
² Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email penulis Korespondensi: Ridhaaulia023@umsida.ac.id, omimamuna.114@gmail.com

Abstract. This article aims to developing a crossword-based Al-'Ashri textbook in grade VII and to determine the improvement of the textbook on Arabic vocabulary mastery for grade VII at SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. This study uses research and development (Research and development) with the Sugiyono development model. Data were collected through observation, interviews, documentation and tests. The results of this study indicate that the development of the crossword-based Al-'Ashri textbook based on the assessments of content experts and design experts obtained very feasible criteria. From the expert's assessment, a trial was conducted on seventh grade students at SMP Muhammadiyah 5 Tulangan and the development was able to improve the Arabic vocabulary mastery of the seventh grade students. This is evidenced by the results of the t-test analysis where $t_{count} 10.82 > t_{table} 1.803$ that means H_1 is accepted.

Keywords – Kitab Al-'Ashri, Vocabulary Mastery, Games

Abstrak. Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan buku ajar Al-'Ashri berbasis teka teki silang pada kelas VII dan untuk mengetahui peningkatan buku ajar tersebut terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and development) dengan model pengembangan Sugiyono. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan buku ajar Al-'Ashri berbasis teka teki silang ini berdasarkan penilaian para ahli isi dan ahli desain mendapatkan kriteria sangat layak. Dari penilaian para ahli tersebut dilakukan uji coba kepada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan dan pengembangan tersebut mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis t-tes dimana $t_{hitung} 10.82 > t_{tabel} 1.803$ artinya H_1 diterima.

Kata Kunci – Kitab Al-'Ashri, Penguasaan kosakata, Permainan

I. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi, seperti kata Ibnu Jinni (yaitu suara) setiap orang yang mengekspresikan tujuan mereka.[1] Menurut Ronald Wardaugh yang dikutip dari buku Acep Hermawan, bahwasanya bahasa adalah sistem simbol ujaran yang arbitner yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi.[2] Jadi fungsi dari bahasa adalah alat untuk berkomunikasi atau berinteraksi agar seseorang dapat menyampaikan ide atau isi pikirannya. Dalam mempelajari suatu bahasa seperti bahasa asing, salah satunya yaitu Bahasa Arab, diperlukan adanya paksaan dalam diri agar berada dalam situasi bahasa yang belum pernah ia peroleh sebelumnya. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing Internasional yang digunakan sebagai alat komunikasi secara lisan maupun tulisan.

Bahasa Arab ini bukan hanya alat komunikasi yang dipergunakan oleh orang-orang Arab saja, tetapi juga sudah dipakai sebagai alat komunikasi di berbagai negara.

Bahasa Arab ini juga tergolong bahasa asing yang banyak dipelajari dikalangan masyarakat seperti di Indonesia, dan Bahasa Arab ini merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa atau santri yang berada di lembaga keagamaan. Dalam pembelajaran Bahasa Arab terdapat 4 keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Yaitu keterampilan membaca (Maharah Qira'ah), keterampilan menulis (Maharah Kitabah), keterampilan mendengar (Maharah Istima'), keterampilan berbicara (Maharah Kalam). Keterampilan mendengar yaitu

keterampilan dalam memahami apa yang disampaikan oleh lawan bicara/penutur. Keterampilan membaca yaitu keterampilan dalam memahami apa yang disampaikan dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis yaitu keterampilan yang disampaikan dalam bentuk tulisan. Dan yang terakhir keterampilan berbicara yaitu keterampilan dalam menyampaikan apa yang akan disampaikan dan dipahami bacaannya kepada lawan bicara dalam bentuk lisan. Susunan terpenting dalam mempelajari ke empat keterampilan tersebut adalah kosakata (*mufradat*). Apabila pengembangan kosakata yang dikuasai semakin banyak maka akan memudahkan seseorang untuk berkomunikasi menggunakan Bahasa Arab baik secara lisan maupun tulisan. Tidak mungkin seseorang menguasai Bahasa Arab dan mahir dalam berbahasa Arab tanpa mempelajari kosakata Bahasa Arab. Buku ajar adalah buku yang digunakan pada proses kegiatan belajar.[3]

Pembelajaran akan menjadi efektif apabila dilengkapi dengan media pembelajaran salah satunya yaitu buku pelajaran. Buku pelajaran atau buku ajar adalah buku yang digunakan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Buku ajar adalah jenis buku yang diperuntukkan untuk peserta didik sebagai bekal pengetahuan dasar. Oleh karena itu buku ajar haruslah memuat penjelasan yang memudahkan siswa dalam memahaminya.

Tetapi buku ajar ini tidak diperuntukkan untuk peserta didik saja, melainkan juga kepada para pendidik agar dapat mengembangkan buku ajar dan memudahkan pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik. Seorang anak akan lebih mudah apabila belajar dengan bermain, karena belajar dengan bermain adalah sesuatu hal yang bisa membuat anak semangat dalam belajar. Seperti yang dikatakan oleh Hamdani dalam bukunya yang berjudul strategi belajar mengajar bahwa bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak, dalam rangka agar mencapai hasil pembelajaran yang memuaskan dan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mempelajari Bahasa Arab, terdapat permainan bahasa salah satunya adalah permainan bahasa teka teki silang. Permainan teka teki silang ini adalah permainan dimana terdapat beberapa kotak yang kosong baik vertikal maupun horizontal yang harus diisi agar menjadi susunan kata yang benar. Dalam permainan ini peserta didik akan lebih aktif dan mandiri dalam mencari jawaban berupa kosakata yang telah dipelajarinya. Karena dengan bermain, anak belajar mengembangkan keterampilan berbahasa dan mengembangkan kosakata.[4] Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan.[5] Permainan bahasa adalah jenis sarana pendidikan, dan kegiatan penting pendidikan komunikasi. Permainan bahasa ini dilakukan oleh anak-anak maupun orang dewasa.[6]

Permainan bahasa ini bertujuan untuk merangsang kejelian dan ingatan peserta didik, serta akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memudahkan peserta didik dalam menguasai kosakata Bahasa Arabnya. Salah satunya yaitu permainan bahasa TTS, Teka teki silang merupakan permainan bahasa yang dilakukan dengan mengisi kotak kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal.[7]

Oleh sebab itu, peneliti tertarik dengan permainan TTS ini sebagai media pembelajaran. Langkah-langkah dalam permainan teka teki silang ini yaitu 1) Menyiapkan tema tts sesuai media yang ada, lalu mengumpulkan kosakata yang cocok dan dimasukkan ke pertanyaan teka teki silang. 2) Membuat rancangan kotak kotak secara mendatar dan menurun. 3) Mendesain kotak kotak teka teki silang sesuai draft kata yang sudah dibuat sebelumnya. 4) Susun pertanyaan teka teki silang yang jawabannya sesuai apa yang ada dalam kotak kotak teka teki silang. Disini penulis menggunakan pertanyaan berupa gambar yang nantinya akan dijawab oleh siswa apa bahasa arab dari gambar tersebut.[8] Ada beberapa penelitian yang membahas efektivitas maupun pengaruh kegunaan TTS sebagai media belajar. Pertama, penelitian Laily Sholihatin dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta.[9] Kedua, penelitian Siti Fatimah dengan judul Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 1 MI Darussalam Sugihwaras Candi-Sidoarjo.[10] Ketiga, penelitian Zumrotul Sa'diyah dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Dengan Permainan Bahasa Kelas III di MI Nurul Huda Mulyorejo Sukun Malang.[11] Dari ketiga penelitian tersebut, penggunaan permainan TTS dapat membantu pelajar untuk mempermudah meningkatkan Penguasaan kosakata Bahasa Arab.

Penelitian ini bermaksud menjelaskan pengembangan Kiatab Al-'Ashri sebagai upaya meningkatkan Penguasaan kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. Hipotesis yang peneliti rumuskan adalah H_1 = ada pengaruh dari buku ajar Al-'Ashri berbasis teka teki silang terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. dan H_0 = tidak ada pengaruh dari buku ajar Al-'Ashri berbasis teka teki silang terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan.

II. METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk.[12] Peneliti menggunakan pembelajaran model pengembangan R & D dari Sugiyono. Pada model R&D dari sugiyono ini terdapat 10 tahap.

Tetapi peneliti menggunakan 9 tahap saja karena waktunya terbatas, yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, validasi produk, dan yang terakhir adalah ujicoba massal. Subyek pada penelitian ini adalah Para ahli isi dan ahli desain, serta siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Tulang. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. Lokasi ini dipilih berdasarkan kondisi siswa yang kurang mampu dalam mempelajari Bahasa Arab. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. Akan tetapi yang dijadikan sampel adalah kelas VII A, karena kelas tersebut lebih siap daripada kelas VII lainnya.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, angket dan tes. Data observasi didapatkan selama pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab. Wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Arab untuk mengetahui proses pembelajaran Bahasa Arab, serta kepada para ahli desain dan ahli isi dengan meminta saran dan masukan mengenai pengembangan buku tersebut. Dokumentasi didapat melalui pengumpulan data profil sekolah dan kegiatan proses pembelajaran Bahasa Arab. Tes pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, pre-test (sebelum menerapkan permainan teka teki silang) dan post-tes (setelah diterapkannya Permainan teka-teki silang). Dari hasil tes tersebut, peneliti akan menganalisa data tersebut melalui aplikasi statistik yaitu SPSS Versi 20, dengan melakukan uji hipotesis untuk mengetahui efektivitas variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan uji-t (*Paired sample t-test*). Peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut: H_1 = ada pengaruh dari buku ajar Al-'Ashri berbasis teka teki silang terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan, dan H_0 = tidak ada pengaruh dari buku ajar Al-'Ashri berbasis teka teki silang terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Kitab Al-'Ashri untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan.

Prosedur penelitian dan pengembangan buku Al-'Ashri berbasis teka teki silang ini menggunakan model penelitian dan pengembangan sugiyono yang terdiri dari sembilan tahapan meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk kelompok kecil, revisi produk, validasi produk, dan ujicoba kelompok besar. Peneliti mencari potensi dan masalah yang ada di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. Potensi yang dimiliki siswa kelas VII D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan adalah mereka antusias dalam mengerjakan latihan latihan yang ada di dalam buku mereka. Masalah yang dihadapinya yaitu mereka tidak terlalu mengerti tentang bahasa arab, hal itu dikarenakan mayoritas dari mereka berasal dari SD dan belum pernah memperoleh pendidikan Bahasa Arab sebelumnya. Setelah itu peneliti mengembangkan buku Al-'Ashri berbasis teka teki silang, yang mana didalam pengembangan buku tersebut terdapat latihan soal yang berupa permainan teka-teki silang. Latihan-latihan ini diambil dari tema yang ada pada buku Al-'Ashri tersebut. Buku ini juga terdiri dari 6 bab (3 bab semester 1, dan 3 bab di semester 2). Pada tiap babnya terdapat 7 latihan soal berupa (5 latihan murni dari buku yang akan dikembangkan peneliti, dan 2 latihan berupa permainan teka teki silang dengan cara mengisi huruf hijaiyah secara mendarat maupun menurun agar menjadi kata yang sesuai pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik). Pada latihan teka teki silang tersebut terdapat 8 pertanyaan yang terbagi menjadi (4 mendarat, dan 4 menurun). Berdasarkan hasil dari validator ahli isi adalah 149 poin. Berpacu pada table kriteria kelayakan yang telah ditetapkan oleh peneliti, maka buku Al-'Ashri berbasis teka teki silang ini dikatakan "sangat layak" dengan skor 149. Adapun hasil validasi yang diberikan oleh validator ahli desain terhadap produk pengembangan buku Al-'Ashri berbasis teka teki silang memperoleh skor 62 poin. Berpacu pada table kriteria kelayakan yang telah ditetapkan oleh peneliti, maka buku Al-'Ashri berbasis teka teki silang ini dikatakan "sangat layak" dengan skor 62.

Pengembangan Kitab Al-'Ashri dapat Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan.

Pengembangan Kitab Al-'Ashri berdampak positif pada siswa kelas VII. Hasil tes sebelum penerapan permainan teka teki silang (pre-test) sebesar 53,6 yang berarti kemampuan awal penguasaan kosakata Bahasa Arab "Kurang", sedangkan hasil tes setelah penerapan permainan teka teki silang (post-test) sebesar 83,4 yang berarti kemampuan awal penguasaan kosakata Bahasa Arab "Baik". Sebelum melakukan uji-t, data dianalisis menggunakan uji hipotesis berikut:

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test dengan rumus uji-t (*Paired sample t-test*) dengan nilai $df=28$. Hasil yang diperoleh yaitu nilai t_{tabel} dengan signifikan 5% sebesar 1.803, dan t_{hitung} sebesar -10.82. Tanda negatif pada t_{hitung} menunjukkan adanya peningkatan pada hasil tes penguasaan kosakata Bahasa Arab. Hasil post-test menunjukkan nilai yang lebih besar daripada hasil pre-test. Artinya terdapat peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab setelah menerapkan Pengembangan Kitab Al-'Ashri. Perhitungan uji hipotesis menghasilkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10.82 > 1.803$. Berikut ini hasil uji hipotesis yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

Jumlah Sampel	t _{hitung}	t _{tabel}	eterangan
29	10.82	1.803	H ₁ diterima

Dari pemaparan hasil uji data tersebut menyimpulkan bahwa hipotesis kerja (H₁) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak. Artinya Pengembangan Kitab Al-'Ashri (TTS) efektif digunakan untuk meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab siswa, baik secara lisan maupun tulisan.

V. KESIMPULAN

Pengembangan kitab Al-'Ashri ini mampu membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab, baik secara tertulis maupun lisan. Hasil nilai rata rata pre-test sebesar 53,6 meningkat setelah post-test 83,4. Hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 10,82 lebih besar dari t_{tabel} 1,80. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H₁) diterima, yang artinya pengembangan buku Al-'Ashri efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik atas arahan dari Kaprodi Pendidikan Bahasa Arab UMSIDA serta dosen pembimbing, Para ahli desain maupun ahli isi, dan anggota di SMP Muhammadiyah 5 tulangan yang bersedia memberikan bantuan dan fasilitas selama penelitian.

REFERENSI

- [1] A. Alfath Usman, *Al-Khosois*. 1983.
- [2] A. Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- [3] A. Rodli, "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Integrasi-Interkoneksi untuk Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Madrasah*, vol. 1, 2017.
- [4] H. Indani, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- [5] I. Nisa' dan R. Purnama Irawati, "Peningkatan Kemampuan Berbiara Bahasa Arab Melalui Metode Elektik Permainan 'Tebak Tepat Pasanganmu' Pada Peserta Didik Kelas XII Ipa-2 MAN Kendal," *Journal of Arabic Learning and Teaching*, vol. 4, 2015.
- [6] A. Rahman, *Idhoat*. Makkah Muarramah, 1431.
- [7] S. Maryanti, "Implementasi Pemanfaatan Media Teka Teki Silang (TTS) Online Dalam Matakuliah Neurosains Untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal", *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 2, 2017.
- [8] Y. Elviza dan Emidar, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-Teki Silang di Kelas VII.A SMPN 2 Sunagi Penuh," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 2, 2013.
- [9] L. Sholihatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta," Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2016.
- [10] S. Fatimah, "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 1 MI Darussalam Sugihwaras Candi-Sidoarjo," Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, 2017.
- [11] Z. Sa'diyah, "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab dengan Permainan Bahasa Kelas III di MI Nurul Huda Mulyorejo Sukun Malang," Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2013.

[12] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

artikel

ORIGINALITY REPORT

28%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

21%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	16%
2	eprints.umm.ac.id Internet Source	3%
3	opac.umsida.ac.id Internet Source	2%
4	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
5	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
7	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
8	id.123dok.com Internet Source	1%
9	id.scribd.com	

Internet Source

1 %

10

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1 %

11

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

1 %

12

satriodatuak.com

Internet Source

1 %

13

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 15 words

Exclude bibliography On