

Artikel

by Husna Kadasae

Submission date: 20-Apr-2022 07:20AM (UTC+0700)

Submission ID: 1814958524

File name: Artikel.docx_Husna_kadasae.pdf (287.32K)

Word count: 2219

Character count: 14189

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE
UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA ARAB DI
MAAHAD ATTARBIYAH LILULUMIDIYAH KOTA TERAS
(THAILAND SELATAN)**

Husna kadasae, Najih Anwar, S.Ag, M.Pd

Program Studi Pendidikan bahasa arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email: husnakadasae.17@gmail.com

ABSTRACT : *I Research in Maahad attarbiyah lilulumidiniyah hi school , in learning Arabic language teaching to students VII mutawassitah maahad attarbiyah lilulumidiyah can see that the main obstacle for students is the lack of knowledge of vocabulary. because teachers use media such as ppt and picture cards that they teach. Learning media is considered too general and sometimes students feel bored and do not pay attention when the learning process takes place. Therefore, it is necessary to innovate Arabic learning media, so that students can improve their understanding of the vocabulary they are learning. In this study I used the type of research, classroom action research (CAR) with data collection techniques using written test observations and practical tests. The data that already exists in schools using simple formula data analysis techniques. At the initial observation stage, the grade VII student's grade VII Mutawassithah from the KKM determined and the student's anticipation during the learning process was still lacking. So the researchers used crossword puzzle learning media with the type of TPK research conducted by researchers in collaboration with Arabic language teachers. In the first cycle, the observation value of the post-test score was only 40%, so the collaborator researchers and teachers planned the second cycle, which in the second cycle showed a very good increase in the post-test observation score reaching 100%.*

Kata kunci: *Crossword puzzle learning media, improve Arabic vocabulary*

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar, sumber belajar dan lainnya. Guru dan siswa merupakan dua faktor terpenting dalam proses

pembelajaran. Pentingnya faktor guru untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Hasil observasi awal pada siswa-siswi Maahad Attarbiyah lilulumidiyah kota teras, saat proses pembelajaran berlangsung siswa-siswi kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran, hal ini terlihat dari cara mereka yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran, mereka lebih senang bermain dengan cara mereka sendiri, ngobrol sesama tema dan asyik dengan kegiatan diluar pembelajaran, hanya beberapa siswa saja yang benar-benar antusias terhadap materi yang sedang dipelajari.

Pembelajaran tidak hanya bersifat intelektual, tetapi juga bersifat emosional. Kegembiraan dapat mempertinggi hasil belajar. Dangkal atau dalamnya hasil belajar sangat bergantung dari beberapa hal, salah satu diantaranya adalah dukungan dari pemakaian media itu sendiri. Untuk itu media sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar dengan maksud memberikan variasi dalam mengajar dan lebih banyak memberikan realita dalam mengajarku hingga pengalaman anak lebih konkrit. Media yang digunakan guru adalah pelengkap atau pembantu bagi guru dalam mengajar dan membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga memperoleh hasil belajar dengan baik, dalam hal ini media mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.

Agar pembelajaran di kelas berlangsung dengan baik, maka guru perlu melakukan berbagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu inovasi yang digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada siswa. Media memberikan kontribusi

positif dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa. Penggunaan media yang tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung

Agar media pembelajaran yang dipilih tepat, maka ada beberapa faktor yang diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Faktor-faktor yang dimaksud meliputi : objektivitas, keefektifan, dan efisiensi penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang dirumuskan dalam bahan ajar yang hendak disampaikan. Pemilihan media pembelajaran yang benar-benar disesuaikan dengan karakteristik umum siswa akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang akan disajikan guru.

Kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah; (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, (3) Praktis, luwes, dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan, (4) Guru harus trampil di dalam menggunakan media selama proses pembelajaran, (5) Pengelompokkan sasaran (kelompok besar, kelompok kecil atau perorangan), (6) Mutu teknisnya (misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi yang disampaikan tidak terganggu oleh elemen lain.

Salah satu inovasi media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media permainan, media permainan dapat meningkatkan kosakata bahasa arab dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

dalam penelitiannya menyatakan pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran merupakan suatu inovasi kreatif yang dapat diterapkan pendidik untuk mengembangkan nilai-nilai karakter dan budaya dalam pendidikan di sekolah. Hasil penelitian lainnya menyatakan "Media permainan Crossword Puzzle layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bahasa arab, senyawa dan campuran, keruntasan belajar siswa mencapai 100%".

Permainan kartu gambar adalah salah satu games yang digunakan dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan. Permainan yang digunakan adalah Teka-teki Silang (TTS) adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk dapat mengetahui dan mengingat pengetahuan yang kita miliki untuk dituangkan dalam jawaban pertanyaan yang ada baik dalam baris maupun kolom. (Teka-teki silang) adalah suatu permainan dimana kita mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban atas suatu pertanyaan. Dengan penggunaan media Teka-teki Silang dalam pembelajaran diharapkan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga akan meningkatkan kerjasama dan prestasi siswa. Media Teka-teki Silang ini membahas tentang materi hidrokarbon yang terdiri dari pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun.

Senyawa hidrokarbon adalah senyawa yang mengandung unsur hidrogen dan karbon. Jumlah senyawa karbon di alam sangat banyak, hal ini dikarenakan atom karbon mempunyai kekhasan dibandingkan dengan atom-atom yang lain.

Materi hidrokarbon ini sangat cocok diterapkan dengan media Crossword Puzzle (Teka-teki Silang). dalam pembelajaran. selain menyenangkan, media ini juga akan membuat suasana belajar menjadi hidup dan menggembirakan, juga dapat meningkatkan pembelajaran kosa kata bahasa arab siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa arab, serta lebih memudahkan siswa dalam mengingat materi yang telah disampaikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat efektivitas media pembelajaran Crossword Puzzle untuk meningkatkan kosa kata bahasa arab di maahad Attarbiyah lilulumidiniyah kota tersa (thailand selatan).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII mutawassithah maahad attalimululumidiniyah dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Berikut daftar nama siswa kelas VII.

Pendekatan yang menggunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau biasa disebut dengan istilah (classroom action research). Hal ini karena penelitian tindakan kelas mampu menawarkan pendekatan dan prosedur yang mempunyai dampak langsung bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas. (Azizah and Nuraini 2016).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis

penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Peneliti menggunakan ¹ metode PTK karena penelitian ini memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan memberikan tindakan kuratif (perbaikan) secara langsung atas masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran jika diimplementasikan dengan baik dan benar. Diimplementasikan dengan baik artinya pihak yang terlibat dalam PTK yang dalam hal ini adalah guru mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi

Subyek penelitian merupakan sumber untuk mendapatkan informasi dan keterangan dari penelitian yang diinginkan. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas VII dan guru di sekolah SMP maahad attalimululumidiniyah sedangkan obyek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses dan hasil pembelajaran bahasa arab di Kelas VII mutawasstah maahadattalimululumidiniyah kota teras, raman yala Thailand Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021 melalui mainan game Crossword Puzzle.

Penyajian Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti memperoleh data tentang kriteria ketuntasan Minimal (KKM) Sebesar 70% dan memperoleh data individu yang dicapai oleh siswa kelas VII mutawasaitah maahad attarbiyah addiniyah lilulumidiniyah kota teras.

Table 2

Interval tingkat penguasaan siswa

(Nilai KKM : 70)

Interval Tingkat penguasaan siswa	keterangan
80-100	¹ Sangat berhasil
70-79	Berhasil
60-69	Cukup berhasil
50-59	Kurangberhasil
0-49	Tidak berhasil

Berdasarkan analisis data hasil tindakan penelitian pada siklus I dan siklus II, hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Perolehan hasil rata-rata siswa pada prasiklus sebesar 66.71 meningkat menjadi 70.89 pada siklus I. Sedangkan siswa yang mencapai KKM pada prasiklus sebesar 40,62% meningkat menjadi 71 % pada siklus I.
2. Perolehan hasil rata-rata siswa pada siklus I sebesar 70.89 meningkat menjadi 76.03 pada siklus II. Dan siswa yang mencapai KKM pada siklus I sebesar 71 % meningkat menjadi 100% pada siklus II.
3. Melihat pencapaian hasil pencapaian kompetensi pembelajaran SKI pada mata pelajaran Bahasa Arab atas materinya "مدرستي" dengan menggunakan media pembelajaran Crosswrd puzzle telah mencapai hasil yang diharapkan mulai dari intervensi tindakan siklus I dilanjutkan pada siklus II tersebut, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian karena indikator keberhasilan telah tercapai. Berikut ini adalah tabel perolehan nilai siswa mulai dari prasiklus, siklus I sampai dengan siklus II :

**Perolehan Nilai Hasil Pencapaian Kopetensi Pembelajaran Bahasa arab
Pada Prasiklus Sampai dengan Siklus II**

(Nilai KKM:70)

No.	Nama	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	صليق دارامي	60	63	73	Meningkat
2	مسلم لبي تيه	63	70	78	Meningkat
3	محمد فيصل اوما	60	73	75	Meningkat
4	امان هاخنتي	68	80	73	Meningkat
5	عثمان ساماعي	65	68	75	Meningkat
6	محمد عاليا ماتيهها	65	65	70	Meningkat
7	عاريفين جي سوه	63	73	78	Meningkat
8	عرفان ييء	60	75	75	Meningkat
9	صالح الدينى مونا	63	65	70	Meningkat
10	محمد عصري نوح	68	73	78	Meningkat
11	حنفي عبدالراعي	73	70	75	Meningkat
12	عمرو كاري عمر	70	78	85	Meningkat
13	الفان كايق	73	73	70	Meningkat
14	نى عزيزة هاما	70	70	80	Meningkat
15	نور عيني جي عليه	65	65	75	Meningkat
16	ورانيسا حق كالدي	70	73	78	Meningkat
17	صوفياني فافى نيغ	65	70	73	Meningkat
18	نورديانا جي هاما	70	73	78	Meningkat
19	حسميل كيسىء	60	68	75	Meningkat
20	صوفياني وانيء	65	70	78	Meningkat

21	ايمي جي ٻوي	68	73	73	Meningkat
22	ماينغ راقيه	70	68	80	Meningkat
23	نورعاسيلا هايبيغ	65	73	80	Meningkat
24	نورفاطين جي ٻيغ	70	75	73	Meningkat
25	نورهدى خى ٻيغ	73	70	75	Meningkat
26	اماني وانيءَ	68	68	73	Meningkat
27	سونيسا توغ	70	70	83	Meningkat
28	بصري والي	68	73	80	Meningkat
Jumlah		1868	1985	2129	Meningkat
Rata-rata		66.71	70.89	76.03	Meningkat

Jumlah Hasil penelitian



Hasil nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Arab pada materi "مدرستي" menggunakan media Pembelajaran Crossword Puzzle, sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan mencapai hasil yang diinginkan.

Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar dengan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70, yaitu pada tahap prasiklus siswa yang lulus mencapai 40 %, pada siklus I siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 71,87%, dan pada siklus ke II.

KEIMPULA.

Pencapaian kompetensi siswa pada materi " مدرستي " dalam meningkatkan kosa kata bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran crossword puzzle menunjukkan peningkatan. Peningkatan pencapaian kompetensi siswa dapat dilihat dari skor rata-rata siswa pada tahap prasiklus sebesar 67,09, setelah diberi tindakan pada siklus I, skor rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 71,12, kemudian setelah diberi tindakan lebih lanjut pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, skor rata-rata siswa menjadi 75,69 . Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari nilai pada fase prasiklus nilai hasil belajar SKI masih di bawah KKM (70), yaitu ada pada rata-rata 67,09, setelah diadakan siklus I nilai rata-rata sudah mencapai KKM (70) meningkat menjadi 71,12, dan pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75,69. Dalam persentase ketuntasan KKM (70) pada tahap prasiklus siswa yang lulus mencapai 40,62%, pada siklus I siswa yang mencapai KKM sebesar meningkat menjadi 71,87%, dan pada siklus ke II mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu siswa yang mencapai KKM sebesar 100%.

Dari hasil penelitian terbukti bahwa media pembelajaran crossword puzzle dapat digunakan secara efektif dan dinilai berhasil, serta dapat meningkatkan pencapaian penguasaan kosa kata bahasa arab siswa kelas VII mutawasittah di maahad attarbiyah lilulumidiniyah kota teras.

DAFTAR PUSTAKAAN

Hanisan. 2016. "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah Parepare." UIN Alauddin : Makassar 10–138.

Islam, Fakultas Pengajian. 2012. "Pendidikan Menurut Al-Quran Dan Sunnah. 7-22.

Kusuma, Bayu Mitra Adhyatma. 2016. "Masyarakat Muslim Thailand Dan..." 13(1):109–20.

Mustamin. 2016. "Studi Konflik Sosial Di Desa Bugis Dan Parangina Kecamatan Sape Kabupaten Bima Tahun 2014." Jurnal Ilmiah Mandala Education 2(2):185–205.

Oktaviani, Jusmalia. 2016. "Tinjauan Buku." Jurnal Dinamika Global 1(02):141–46. doi: 10.36859/jdg.v1i02.29.

Arif, Muh. 2020. "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab." `A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab 9(1):1. doi: 10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020.

Astuti, Ria. 2017. "Penerapan Pembelajaran Bilingual Di TK Inklusi." AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak 3(2):109–23.

Azizah, Azizah, and Hilda Nuraini. 2016. "Penggunaan Metode Inquiry Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar." Intiqad 8(2). doi: 10.30596/intiqad.v8i2.724.

Baker, Colin. 2006. Foundations of Bilingual Education and Bilingualism . 4th ed. Clevedon ; Multilingual Matters.

Dian. 2010. "Teori Keterampilan." Pengetahuan Dan Keterampilan 7–26.

Artikel

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[adoc.pub](#)

Internet Source

8%

2

[media.neliti.com](#)

Internet Source

7%

3

[pt.scribd.com](#)

Internet Source

2%

4

[eprints.umm.ac.id](#)

Internet Source

1%

5

[id.scribd.com](#)

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 15 words

Exclude bibliography On