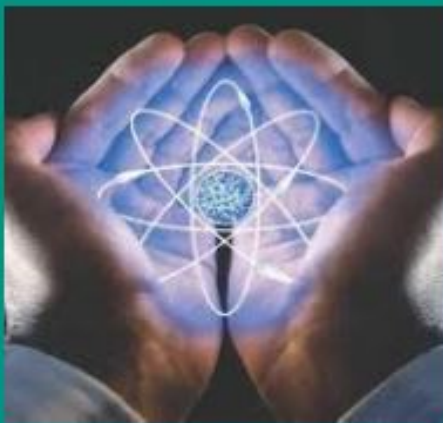


Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

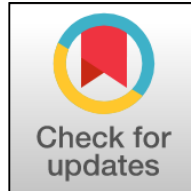
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

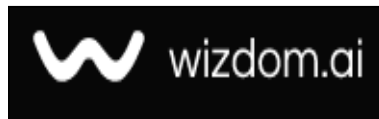
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Effectiveness of Crossword Puzzle Learning Media to Improve Arabic Vocabulary in Maahad Attarbiyah Lilulumidiyah Teras City

Efektivitas Media Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Arab di Maahad Attarbiyah Lilulumidiyah Kota Teras

Husna Kadasae, husnakadasae.17@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Najih Anwar, S.Ag, M.Pd, najihanwar@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This research focuses on Arabic language teaching to Grade VII Mutawassitah students at Maahad Attarbiyah Lilulumidiniyah High School. The study identifies the main obstacle for students as the lack of vocabulary knowledge, attributed to the use of general and uninspiring learning media such as PowerPoint and picture cards. To address this, an innovative learning media approach using crossword puzzles was implemented through classroom action research (CAR). Data collection involved written tests, observations, and practical assessments, analyzed using a simple formula. The initial observation revealed low scores and student engagement, prompting the adoption of crossword puzzles in collaboration with Arabic language teachers. The first cycle demonstrated a 40% improvement in post-test scores, leading to further adjustments and planning for the second cycle. Notably, the second cycle showed a significant increase, reaching a 100% post-test observation score. The findings highlight the effectiveness of crossword puzzle learning media in enhancing vocabulary understanding among Arabic language learners.

Highlights:

- **Lack of vocabulary knowledge:** The research identifies the main obstacle faced by Grade VII Mutawassitah students at Maahad Attarbiyah Lilulumidiniyah High School in learning Arabic language is the insufficient grasp of vocabulary.
- **Innovative learning media:** The study emphasizes the need for innovative learning media to enhance students' understanding of Arabic vocabulary, as traditional methods such as PowerPoint and picture cards have been found to be ineffective and monotonous.
- **Crossword puzzles in classroom action research:** The research employs crossword puzzles as a novel approach within the framework of classroom action research (CAR). The implementation of crossword puzzles shows promising results in improving students' vocabulary acquisition and engagement in Arabic language learning.

Keywords: Arabic language teaching, vocabulary knowledge, innovative learning media, classroom action research, crossword puzzles

Published date: 2022-12-31 00:00:00

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.[1]

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 teman dan asyik dengan kegiatan diluar pembelajaran, hanya beberapa siswa saja yang benar-benar antusias terhadap materi yang sedang dipelajari. [2]

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. [3]

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. [4]

Salah satu inovasi media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media permainan, media permainan dapat meningkatkan kosa kata bahasa arabdalam 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%. [5]

Permainanlkmkartu 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 materiIhidrokarbon yang terdiri dari pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun. [6]

Senyawa hidrokarbon adalah senyawa yang mengandung unsur hidrogen dan karbon. Jumlah senyawa karbon di dalam 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. [7]

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).

Media pembelajaran bahasa arab mempunyai peran penting dalam pembelajaran karena dengan media pembelajaran yang digunakan akan membuat santri termotivasi sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat membngkitkan rasa senang dan bahagia, dan rasa semangat belajar akan tumbuh dalam jiwa mereka, dan dapat memntapkan keilmuan dan pengetahuan pada santri karena menggunakan media menggunakan gerak dan dan karya. [8]

Metode Penelitian

Pada pengolahan data kali ini yang digunakan untuk memperoleh data yaitu, Meninjau lapangan, yaitu dengan melakukan observasi secara langsung kelapangan di maahad Attarbiyah lilulumidinyah kota teras thailand selatan.

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 dankprosedur yang mempunyai dampak langsung bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas. [9]

Penelitian ini dilakukankmpada siswa kelas VII mutawassithah maahad attalimululumidiniyah dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan siswa laki-laki 14.

Peneliti menggunakan, 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[10]

Hasil dan Pembahasan

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.

Interval Tingat penguasaan siswa	Keterangan
80-100	Sangat berhasil
70-79	Berhasil
60-69	Cukup berhasil
50-59	kurang berhasil
0-49	tidak.berhasil

Table 1. Interval tingkat penguasaan siswa (Nilai KKM : 70)

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 materi nya "□□□□□□" 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" :

"No."	"nama"	"prasuklus"	SiklusI"	SiklusII"	Keterangan"
1	□□□□□□ □□□□□	60	63	73	Meningkat
2	□□□ □□□ □□□□	63	70	78	Meningkat
3	□□□□ □□□□ □□□□	60	73	75	Meningkat
4	□□□□□□ □□□□	68	80	73	Meningkat
5	□□□□□□ □□□□□	65	68	75	Meningkat
6	□□□□□□ □□□□□ □□□□	65	65	70	Meningkat
7	□□□ □□ □□□□□□□□	63	73	78	Meningkat

8	كلمة واحدة	60	75	75	Meningkat
9	كلمة واحدة كلمة	63	65	70	Meningkat
10	كلمة واحدة	68	73	78	Meningkat
11	كلمة واحدة كلمة	73	70	75	Meningkat
12	كلمة واحدة كلمة	70	78	85	Meningkat
13	كلمة واحدة	73	73	70	Meningkat
14	كلمة واحدة كلمة	70	70	80	Meningkat
15	كلمة واحدة كلمة	65	65	75	Meningkat
16	كلمة واحدة كلمة	70	73	78	Meningkat
17	كلمة واحدة كلمة	"65"	"70"	"73"	Meningkat"
18	كلمة واحدة كلمة	"70"	"73"	"78"	Meningkat"
19	كلمة واحدة	"60"	"68"	"75"	Meningkat"
20	كلمة واحدة	65	70	78	Meningkat
21	كلمة واحدة	68	73	73	Meningkat
22	كلمة واحدة	70	68	80	Meningkat
23	كلمة واحدة	65	73	80	Meningkat
24	كلمة واحدة	70	75	73	Meningkat
25	كلمة واحدة	73	70	75	Meningkat
26	كلمة واحدة	68	68	73	Meningkat
27	كلمة واحدة	70	70	83	Meningkat
28	كلمة واحدة	68	73	80	Meningkat
Jumlah		1868	1985	2129	Meningkat
Rata-rata		66.71	70.89	76.03	Meningkat

Table 2. "Perolehan Nilai Hasil Pencapaian Kopetensi Pembelajaran Bahasa arab Pada Prasiklus Sampai dengan Siklus II"(Nilai KKM:70)

Gambar 1"

Hasil nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Arab pada materi "كلمة واحدة" 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 1 siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 71,87%, dan pada siklus ke II.

Kesimpulan

Pencapaian kompetensi siswa pada materi " كلمة واحدة " 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 1 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.

References

1. Arif, Muh. 2020. "Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata

2. Bahasa Arab." `A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab 9(1):1. doi:
3. 31314/ajamiy.9.1.1-15.2020.
4. Astuti, Ria. 2017. "Penerapan Pembelajaran Bilingual Di TK Inklusi."
5. AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak 3(2):109-23
6. Azizah, Azizah, and Hilda Nuraini. 2016. "Penggunaan Metode Inquiry Untuk
7. Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar." Intiqad 8(2).
8. doi: 10.30596/intiqad.v8i2.724.
9. Baker, Colin. 2006. Foundations of Bilingual Education and Bilingualism . 4th
10. ed. Clevedon ; Multilingual Matters.
11. Dian. 2010. "Teori Keterampilan." Pengetahuan Dan Keterampilan 7-26
12. Hanisan. 2016. "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar (Flash Card)
13. Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas VII SMP
14. Muhammadiyah Parepare." UIN Alauddin : Makassar 10-138
15. Islam, Fakulti Pengajian. 2012. "Pendidikan Menurut Al-Quran Dan Sunnah. 7-
- 16.
17. Kusuma, Bayu Mitra Adhyatma. 2016. "Masyarakat Muslim Thailand Dan...."
18. (1):109-20
19. Mustamin. 2016. "Studi Konflik Sosial Di Desa Bugis Dan Parangina Kecamatan
20. Sape Kabupaten Bima Tahun 2014." Jurnal Ilmiah Mandala Education
21. (2):185-205.
22. Oktaviani, Jusmalia. 2016. "Tinjauan Buku." Jurnal Dinamika Global
23. (02):141-46. doi: 10.36859/jdg.v1i02.29.