

Penerapan Permainan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Kompetensi Bahasa Arab Siswa Kelas VII di SMP NU Hasyim Asy'Ari Sedati Sidoarjo

Oleh:

Adinda Roi'atul Adawiyah

Farikh Marzuki Ammar

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

November 2023

Pendahuluan

Permainan Teka-Teki Silang ini tentu sudah tidak asing bagi kita semua. Permainan ini merupakan permainan yang terdiri dari kotak kosong berbentuk kotak kecil yang sebuah kata petunjuk dan disertai pertanyaan dan petunjuk untuk mengisi kotak yang sudah disediakan. Soal dan jawaban yang diberikan dalam bentuk mendatar dan menurun. Respons siswa dari permainan ini akan dituliskan ke dalam kotak-kotak kosong yang telah disediakan oleh peneliti yang nantinya akan diisi dan diurutkan sesuai dengan urutan soal yang diberikan.

Penerapan Permainan Teka-Teki Silang sebagai strategi baru yang dapat di aplikasikan ke dalam pelajaran Bahasa Arab. Sejauh ini pelajaran Bahasa Arab cenderung monoton dan tidak luput dari hafalan, dengan mengaplikasikan media permainan teka-teki silang diharapkan agar pembelajaran Bahasa Arab jadi lebih menarik serta menyenangkan, sehingga siswa yang mempelajarinya dan tidak merasa bosan. Fungsi dari permainan teka-teki silang ini siswa diharap dapat menuliskan kata dengan baik serta dapat membantu menghafal kosa kata dengan mudah.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- 1) Apa penyebab siswa kurang memiliki rasa tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Arab.
- 2) Bagaimana penerapan media permainan teka-teki silang di SMP NU Hasyim Asy' Ari.
- 3) Apakah terdapat peningkatan pada penerapan penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab oleh siswa SMP NU Hasyim Asy' Ari.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yakni pengamatan, wawancara, observasi tindakan kelas dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan desain data Miles dan Huberman yang di dalamnya terdapat aspek pengumpulan data, reduksi data, penampilan data, penarikan kesimpulan.

Hasil

Dari hasil tes yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata bahasa arab dengan menggunakan media permainan teka-teki silang mengalami peningkatan yaitu dari siklus 1 dengan persentase 24 % menjadi 87 % pada pelaksanaan siklus 2.

Pembahasan

- Dalam hal ini penelitian ini dapat dikategorikan berhasil dengan menggunakan media permainan teka-teki silang. Dari hasil wawancara siswa yang dilakukan oleh peneliti memberikan tanggapan bahwa permainan teka-teki silang ini merupakan media yang seru untuk digunakan saat belajar. Terkhusus pelajaran bahasa arab yang dikenal dari golongan siswa merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami oleh mereka. Dengan adanya media permainan menggunakan teka-teki silang ini dapat membantu mereka dalam memahami pelajaran bahasa arab pada bagian mufrodat.
- Dapat diketahui bahwa permainan teka-teki silang ini sangat efektif untuk menarik perhatian siswa pada pelajaran bahasa arab. Siswa sangat menyukai permainan teka-teki silang ini karna bagi mereka permainan nya sangat menyenangkan sehingga mudah untuk memahami mufrodat bahasa arab yang dikenal sulit bagi mereka. Hal ini terbukti dengan selisih antara siklus 1 dan siklus 2 terdapat peningkatan sebesar 63 %.

Temuan Penting Penelitian

Selama proses penelitian dan menerapkan media permainan teka-teki silang dalam proses pembelajaran bahasa arab memberikan pengalaman yang sangat menarik. Karena siswa kelas VII SMP NU Hasyim Asy'Ari Sedati Sidorajo baru pertama kali belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan teka-teki silang. Dengan menerapkan media ini siswa jadi semangat untuk belajar bahasa arab.

Manfaat Penelitian

- Dapat mengetahui proses pembelajaran di dalam kelas terkait pelajaran Bahasa Arab siswa kelas VII di SMP NU Hasyim Asy' Ari Sedati Sidoarjo
- Agar dapat menjadi rujukan sebagai penyempunaan pada penelitian selanjutnya.

Referensi

- Aderibigbe. (2018). No Title. *Energies*, 6(1), 1–8. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>
- Aswir, & Misbah, H. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BAGI SISWA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU SALSABILA 2 KLASEMAN SLEMAN YOGYAKARTA. *Photosynthetica*, 2(1), 1–13. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887-8%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-2%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-409517-5.00007-3%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jff.2015.06.018%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41559-019-0877-3%0Aht>
- Azizah, R. (2022). Permainan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 117–129. <https://doi.org/10.30997/tjpbav>
- Fadillah, S. N., & Rosikh, F. (2021). Peningkatan Prestasi Bahasa Arab Siswa melalui Media Teka Teki Silang di MA Ma'Arif 07 Banjarwati Paciran Lamongan. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.55352/mudir.v3i1.134>
- Hariani, D. (2022). Penggunaan Media Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah Pada Siswa Di Smp Terpadu Al Yusdah Batang Kuis. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(3), 9–15.
- Isnaini Khoirotn Ni'mah, Anis Zunaidah, A. R. (2023). *Penggunaan Media Flash Card untuk meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa kata Bahasa Arab*.
- Khalilullah, M. (2012). Poermainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15–26. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Khalilullah>, M. (2012). Poermainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15–26. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/309p/>
- Lim, D. S., Morse, E. A., Mitchell, R. K., & Seawright, K. K. *Ins* 34(3), 491-516. <https://doi.org/10.1111%2Fj.1540-6520.2010.00384.x>. (2010). No Title. *Titutional Environment and Entrepreneurial Cognitions: A Comparative Business Systems Perspective. Entrepreneurship Theory and Practice.*, 564, 1–73.
- Lisabella, M. (2013). Model Analisis Interaktif Miles and Huberman. *Universitas Bina Darma*, 3.
- Penelitian, A. J., & Bogdan, M. (2013). penanaman nilai-nilai pendidikan akidah melalui mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs An-Nur Desa Hangtuh Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar. *Penelitian Kualitatif*.
- Rahmalina, I. (n.d.). *Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat) dengan Media Permainan Teka-Teki Silang*. 1–11.
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Sholihah, H. N. (2015). *Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama ' (Minu) Maudlu ' Ul Ulum Pandean Malang*. 23.
- Teka, P., Silang, T., & Media, S. (n.d.). 1)37 .).
- Umni Nafi'ah, Afdhal Fikri Mirma, & Zera Ilhami. (2021). Penerapan, Kelebihan, dan Kelemahan Teka-teki Silang sebagai Instrumen Penilaian Formatif Kemampuan Pasif-Reseptif Kosakata Bahasa Arab Siswa/The Application, Strengths, and Weaknesses of Crossword Puzzles as a Formative Assessment Instrument for Students. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 301–317. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.072-08>
- Wahyudi, I., & Rofiqoh, S. (2021). Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Mufradat di Kelas X IPA MA Irsyadun Nasyi'in. *An-Nuqthah*, 1(1), 13–18. <http://ejournal.inafas.ac.id/index.php/An-Nuqthah/article/view/590>

