An-Nuqṭah
Journal of Education & Community Service

ISSN (Print): 2809-199X
ISSN (Online): 2809-154X

Vol. 1 No. 1 November 2021 | Page 13-18

Journal Homapage: https://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/An-Nuqthah/issue/view/59

Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran *Mufradāt* di Kelas X IPA MA Irsyadun Nasyi'in

Imam Wahyudi[*)], **Siti Rofiqoh**
Institut Agama Islam Al-Falah As-Sunniyyah, Kencong, Jember, Jawa Timur, Indonesia

DOI: https://doi.org/10.1234/an-nuqṭah.v1i1.590

Keywords:
Mufradāt learning, crossword puzzle games, learning media

ABSTRACT

Mufradāt is a key component for students to learn in Arabic lessons. The use of crossword puzzles can help students master Arabic vocabulary well. This research aimed to describe the implementation of crossword puzzles in *mufradāt* learning in class X IPA MA Irsyadun Nasyi'in Jember. This article used qualitative research methods to focus on the process of implementing crossword puzzles in mufradāt learning. Data mining techniques were carried out through documentation. The results of the implementation of crossword puzzles in *mufradāt* learning showed that 41% of students were found to be classified as very capable, 35% capable, and 24% less capable based on the assessment indicators used. This crossword puzzle game can be a challenging Arabic learning style for students in mastering Arabic *mufradāt*.

Kata Kunci:
Pembelajaran *mufradāt*, permainan teka-teki silang, media pembelajaran

Mufradāt merupakan komponen kunci untuk dipelajari siswa dalam pelajaran bahasa Arab. Penggunaan permainan teka-teki silang dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab dengan baik. Riset ini bertujuan untuk menguraikan implementasi permaian teka-teki silang dalam pembelajaran *mufradāt* di kelas X IPA MA Irsyadun Nasyi'in Jember. Artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memfokuskan pada proses implementasi permainan teka-teki silang dalam pembelajaran *mufradāt*. Teknik penggalian data dilakukan melalui dokumentasi. Hasil implementasi permainan teka-teki silang dalam pembelajaran *mufradāt* menunjukkan bahwa 41% siswa ditemukan tergolong sangat mampu, 35% mampu, dan 24% kurang mampu berdasarkan indikator penilaian yang digunakan. Permainan teka-teki silang ini dapat menjadi gaya belajar bahasa Arab yang menantang bagi siswa dalam penguasaan *mufradāt* bahasa Arab.

Corresponding author:
imam.w@yahoo.com (Imam)

Article history:
Received 1 November 2021
Received in revised form 13 November 2021
Accepted 16 November 2021
Available online 20 November 2021

1. Pendahuluan

Pengajaran bahasa asing khususnya bahasa Arab tidak semudah mempelajari pelajaran lain. Pengajaran bahasa Arab lebih mengutamakan empat kompetensi, yaitu kompetensi menyimak (*istimā'*), kompetensi berbicara (*kalām*), kompetensi membaca (*qirā'ah*), dan kompetensi menulis (*kitābah*). Sedangkan tujuan utama dari empat kompetensi tersebut adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa. Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa juga diperlukan peran yang besar dari pengajar, media pembalajaran yang memadai, serta metode atau strategi pembelajaran yang berkaitan dengan pengajaran bahasa Arab.

Dalam belajar-mengajar bahasa Arab, metode dan strategi pembelajaran memainkan peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga perlu digunakan oleh pengajar dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan. Di masa sekarang metode dan strategi pembelajaran sangat beragam, dari tradisional hingga yang bersifat modern. Menurut Arifin (1996), metode adalah suatu salah satu jalan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan metode pembelajaran harus selalu ada di dalam setiap proses belajar-mengajar (Aini & Wijaya, 2018). Sebelumnya riset sejenis pernah dilakukan oleh Amalia & Hidayat (2018) dengan judul "Penggunaan Media Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul", namun riset ini lebih menekankan pada membaca dan menulis siswa. Sedangkan riset lainnya yang ditulis oleh Huda (2020) dengan judul "Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Bahasa Arab Siswa", riset ini menggunakan metode riset dengan eksperimen. Dalam riset yang sekarang dilakukan ditujukan untuk mengukur pemahaman siswa dan menguji keberhasilan siswa dalam teka-teki silang dengan bahasa Arab.

Untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Arab terutama pembelajaran penguasan *mufradāt* maka dibutuhkan pendekatan yang efektif. Dalam penerapan sebuah pendekatan yang efektif maka dibutuhkan metode atau strategi yang tidak membosankan. Jika siswa hanya dibebankan untuk menghapalkan *mufradāt* yang ada maka siswa akan cenderung bosan dan capek. Adapun salah satu strategi dalam penguasaan kosa-kata bahasa Arab yaitu dengan permainan *cross puzzle* atau teka-teki silang (TTS).

Permainan *cross puzzle* merupakan salah satu permainan yang digunakan untuk memberikan tantangan bagi siswa dalam rangka menguji sejauh apa penguasaan pengetahuan mereka terkait kosakata bahasa Arab. Permainan ini disiapkan oleh guru dengan isi tentang *mufradāt* yang berkaitan dengan pelajaran yang sedang diajarkan. Siswa dituntut untuk mengisi kotak *cross puzzle* sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan. Dengan menggunakan cara permainan *cross puzzle* ini diharapkan siswa dapat menghilangkan kejenuhan dalam belajar *mufradāt* yang biasanya mereka lakukan dengan cara menghapal.

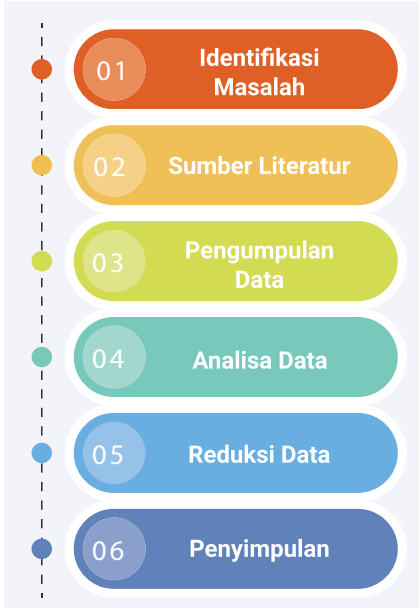
2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif serta menggunakan pendekatan secara realistis dan sosial, sehingga ada hubungan langsung antara peneliti dan obyek yang akan diteliti karena penelitian kualitatif ini lebih mengutamakan proses penelitiannya dan dilakukan secara alami tanpa adanya intervensi apapun dari peneliti. Sesuai dengan judul yang telah ditetapkan untuk mengetahui proses implementasi permainan teka-teki silang dalam pembelajaran *mufradāt*, dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif, di mana fokus utama dalam penelitian ini adalah menjelaskan objek yang sedang diteliti sehingga hasil penelitiannya tentu saja akan mengambarkan objek penelitian dengan detail.

Dalam riset ini peneliti melakukan observasi dan dokumentasi sesuai sumber primer dan sekunder yang telah ditentukan. Dalam observasi peneliti mengamati proses pembelajarannya. Sedangkan data dokumentasi didapat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan permainan teka-teki silang sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran bahasa Arab setelah menggunakan media tersebut. Selain observasi dan dokumentasi, peneliti juga memanfaatkan angket yang diisi oleh para siswa mengenai permainan teka-teki silang dalam pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan pertanyaan berbentuk angket. Dari angket ini peneliti menjadi tahu tanggapan siswa dalam permainan teka-teki silang tersebut.

Dari data yang diperoleh oleh peneliti kemudian dilakukan analisis. Analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data, yaitu peneliti memfilter data-data valid yang berhubungan dengan tujuan riset dari

hasil observasi dan dokumentasi pada pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan permainan teka-teki silang di kelas X IPA MA Irsyadun Nasyi'in. Berdasarkan reduksi data tersebut peneliti menyajikan data dalam bentuk tabel dan *chart* terkait hasil pembelajaran *mufradāt* berdasarkan data yang ditemukan di lapangan. Dengan cara tersebut peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang didapatkan.



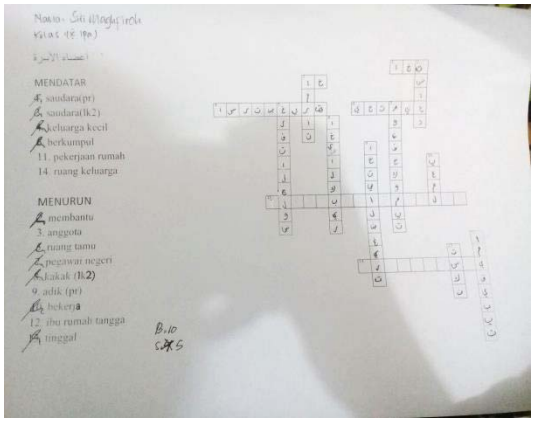
Gambar 1. Alur riset

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran *mufradāt* merupakan pembelajaran bahasa Arab yang pertama-tama diajarkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Tujuannya agar siswa dapat dengan mudah melafalkan bahasa Arab dengan benar sesuai dengan kaidah yang ada. Karena penguasaan suatu bahasa tergantung dengan banyaknya *mufradāt* yang mereka kuasai. *Mufradāt* adalah sekumpulan kata yang akan membentuk sebuah kalimat tertentu. Menurut Asifuddin (2010) "pembelajaran kosakata (*mufradāt*) yaitu proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab" (Khalilullah, 2012, p. 19).

Pembelajaran bahasa Arab dengan media permainan teka-teki silang untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab di kelas X IPA MA Irsyadun Nasyi'in Jember ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x45 menit. Pada pertemuan pertama dan kedua pada 45 menit pertama dirancang dengan melatih siswa melafalkan serta menulis kosakata *at-Taḥiyyah wa at-Ta'āruf* dan *al-Usrah*. Ketika peserta didik diberikan lingkungan untuk bermain, menurut pendapat Broadhead (2017), hal tersebut dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga mendukung siswa untuk dapat belajar pada banyak ranah (Yunitasari, dkk, 2019, p. 202-203).

Memahami kemahiran berbahasa itu tergantung pada penguasaan *mufradāt*. Mustofa (2010) menyatakan "untuk memiliki kemahiran dalam sebuah pembelajaran berbahasa tidak hanya berpatok dalam sebuah metode mengahapal sebagian besar *mufradāt* yang ada" (Kusyanti, 2018, p. 74). Oleh karena itu diperlukan sesuatu yang menarik serta mengaktifkan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Banyak media yang bisa digunakan dalam suatu pembelajaran, salah satunya permainan teka-teki silang, karena pada hakikatnya selain untuk pembelajaran *mufradāt* teka-teki silang juga untuk mengasah kemampuan otak dan mempertajam ingatan. Permainan teka-teki silang adalah sebuah permainan dengan mengisi sebuah kotak kosong sehingga terbentuk sebuah kata. Di dalam penerapan pembelajaran *mufradāt* ini pengisian teka-teki ini menggunakan huruf-huruf Arab dan akan menjadi sebuah *mufradāt* yang sesuai.



Gambar 2. Hasil isian TTS siswa (kiri) dan siswi sedang mengisi TTS (kanan)

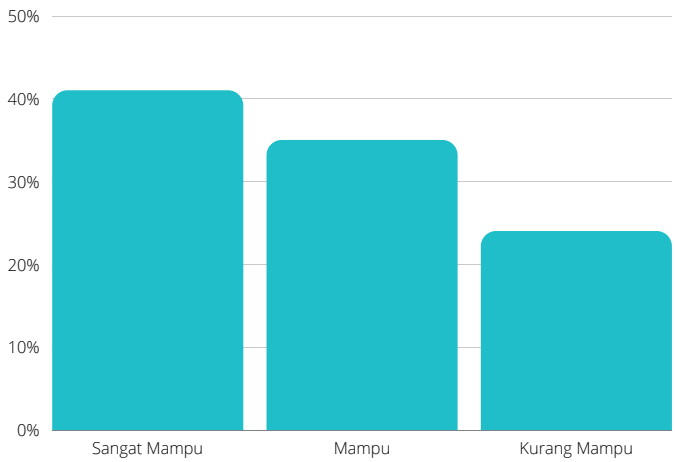
Setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran tersebut maka dapat diperoleh hasil dari tabel berikut :

Tabel 1. Hasil pembelajaran siswi kelas X IPA

No	Nama	Indikator			Jumlah
		1	2	3	
1	Aan Chandrayani	20	23	15	58
2	Anisa Zahra	30	25	35	90
3	Diva Maulidia	32	30	35	97
4	Dini Adillah	23	20	25	68
5	Diva Nadia Zulfa	30	25	32	87
6	Kristia Aulia Denisa	13	20	22	55
7	Lailatul Fitria	20	15	20	55
8	Lailatul Hikmah	32	30	33	95
9	Nela Safitri	23	20	22	65
10	Nur Salimah	30	20	33	83
11	Retno Wulandari	25	20	23	68
12	Siti Magfiroh	27	20	30	77
13	Siti Nur Kholifah	30	20	32	82
14	Siti Roisah	23	20	20	63
15	Thohiroh Fadlun Najma	20	18	20	58
16	Zahra Nurul Riskiani	27	30	30	87
17	Zelinda Zera	28	20	22	70
Rata – rata					74

Indikator penilaian:
a. Penguasaan *mufradāt*
b. Penulisan *mufradāt*
c. Pengucapan *mufradāt*

Kriteria penilaian:
Sangat mampu : 85- 100
Mampu : 65 – 84
Kurang mampu : 50 – 64



Gambar 3. Hasil persentase kemampuan siswa

Dari hasil persentase Gambar 3 dapat diketahui bahwa 41% siswi sangat mampu dalam pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan permainan teka-teki silang, 35% mampu, dan 24% kurang mampu. Persentase ini dihitung berdasarkan kreteria penilaian yang didapat siswa setelah proses pembelajaran. Permainan TTS ini tidak hanya dapat dinikmati oleh masyarakat umum, tapi juga dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata yang dikreasi pengajar untuk menarik minat siswa dalam mengerjakannya (Wiza, 2018), dan pengajar memiliki peranan yang penting dalam mesukseskan kegiatan belajar siswa (Zainuri & Ghofur, 2021).

Pengaplikasian media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab mendapat hasil yang signifikan. Siswa dapat mengerti pembelajaran *mufradāt* terkait materi *at-Taḥiyyah wa at-Ta'āruf* dengan lebih baik apabila dibantu dengan media permainan tek-teki silang. Aspek visual pada TTS lebih disukai siswa dari pada pembelajaran *mufradāt* hanya menggunakan metode menghapal. Dengan adanya penerapan metode permainan dalam pembelajaran *mufradāt* berupa permainan teka-teki silang dapat membantu siswa lebih menguasai lebih banyak *mufradāt* dengan mudah dan tidak membosankan.

Permaianan TTS ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab. Melalui TTS siswa dapat menulis huruf secara terpisah yang jika gabungkan membentuk kesatuan kata yang bermakna (Qolbiyah, 2020). Dari hasil penerapan permainan teka-teki silang yang telah dilaksanakan dapat diketahui bahwa siswa kelas X IPA MA Irsyadun Nasyi'in dikatakan berhasil setelah mengetahui bahwa siswa di kelas tersebut tampak antusias dan senang seperti temuan data yang didapat dari hasil jawaban kuesioner siswa kelas X IPA seperti dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil angket terkait proses pembelajaran

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Kurang
1	Apakah Anda suka dengan pelajaran bahasa Arab	9	0	6
2	Apakah bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit bagi Anda	1	6	8
3	Apakah biasanya Anda belajar *mufradāt* hanya dengan menghapal	6	8	1
4	Apakah Anda suka dengan pembelajaran menggunakan TTS	12	0	3
5	Apakah belajar *mufradāt* menggunakan TTS itu sullit	0	8	7
6	Apakah Anda memahami *mufradāt* dengan permainan TTS	8	5	2
7	Apakah dengan permainan TTS pembelajaran terasa lebih mudah	8	1	6

Melihat hasil angket yang dijawab oleh siswa menunjukkan bahwa siswa merespon positif dan mendukung dengan adanya penerapan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran *mufradāt*. Dengan

adanya implementasi permainan ini siswa mempunyai pengalaman belajar dan lebih terampil dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab. Syofiani dkk. (2018) menyatakan bahwa dengan mengerjakan TTS ini membuat siswa dapat mengasah keterampilan berpikir, mencari, dan juga menemukan jawaban yang sesuai namun tetap dalam koridor permainan yang menyenangkan.

4. Kesimpulan

Permainan teka-teki silang dapat menjadi media yang relevan dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab dengan teknik mengisi kotak-kotak kosong yang tersedia sehingga terbentuk sebuah kata. TTS memberikan kesempatan kepada para siswa agar mengasah kemampuan otak mereka dan berlatih menalar masalah yang disajikan. Dengan cara ini pembelajaran bahasa Arab menggunakan desain berpikir tingkat tinggi sebagaimana tuntutan pembelajaran sekarang ini. Keberhasilan yang didapat siswa mengaplikasikan permainan teka teki silang di kelas X IPA MA Irsyadun Nasyi'in ini telah mencapai 41% siswa sangat mampu, 35% mampu, dan 24% kurang mampu. Dari persentase di atas dapat diketahui bahwa permainan ini cukup efektif dalam penerapan pembelajaran *mufradāt*. Permainan ini juga dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses KBM.

Riset ini masih dilakukan dalam waktu yang singkat dan perlunya pengujian yang lebih matang lagi. Waktu sebanyak dua kali pelaksanaan pembelajaran seperti yang telah dilakukan kurang bisa menggambarkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata. Kosakata yang digunakan dalam TTS ini perlu mendapat perhatian pada sektor kosakata inti yang dipelajari oleh siswa, sehingga pada riset lanjutan penting untuk merinci kosakata-kosakata dari yang paling populer sampai yang kurang populer agar pengukuran kemampuan siswa dalam menguasai kosakata dapat terpetakan dengan baik.

References

Aini, S., & Wijaya, M. (2018). Metode Mimicry-Memorization (Mim-Mem Method) Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Peserta Didik Di Madrasah. *Palapa*, *6*(1),90-110.

Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *10*(1), 119-134.

Huda, N. F. (2020). Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan KosaKata Bahasa Arab Siswa Kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *2*(2), 100-115.

Khalilullah, M. (2012). Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *An-Nida'*, *37*(1), 15-26.

Kusyanti, E. (2018). Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Melalui Media Gambar Pada Pembelajaran Bahasa Arab kelas VII-5 Semester I Madrasah Tsanawiyah Negeri 24 Jakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *4*(3), 70-82

Qolbiyah, R. (2020). PERMAINAN TEKA TEKI SILANG YOSIAP (AYO ISI AKU DENGAN LENGKAP) UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS PADA SISWA MADRASAH IBTIDA'IYAH.

Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Agustina, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-teki Silang: Menciptakan Kelas yang Menyenangkan. *Ta'dib*, *21*(2), 87-98.

Wiza, R. (2018). Model Pembelajaran Tebak Kata Menggunakan Software Crossword Dalam Pengajaran Mufradat. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, *2*(2), 189-200.

Yunitasari, S. N., Santoso, A., & Sapto, A. (2019). Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang dan Anagram terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, *4*(2), 202-205.

Zainuri, Z., & Ghofur, M. A. (2021). Daur Mu'allim fī at-Ta'līm fi al-Madrasah al-Mutawassiṭah al-Ḥukūmiyyah al-Ūlā Jember. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, *3*(2), 83-88.