

**PENERAPAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KOSA KATA  
BAHASA ARAB (MUFRADAT) SANTRIWATI ASRAMA PUTRI PONPES DARUL  
MUBARAK NW YASNUHU**

**Lalu Nasaruddin**

Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur

[husnawadi12@gmail.com](mailto:husnawadi12@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of this study was to produce mufrodat puzzle media products that were fun and used in learning Arabic class 1, especially in the material *ب ڤ تي* so that it can make learning active, increase mastery of Arabic vocabulary, and improve speaking skills in vocabulary pronunciation. This type of research is research and development (Research and Development/R&D), which refers to the ADDIE model, with specifications for media development including 5 stages including: 1). Analysis, 2). Design, 3). Development, 4). Implementation, 5). Evaluation. The form of research used by researchers is descriptive with quantitative and qualitative data analysis. The results of the research and development of the mufrodat puzzle media show that the mufrodat puzzle media is appropriate to be used as a grade 1 Arabic learning media to improve abilities in mastering mufrodat. This can be seen from the results of validation by several experts and field trials which reached very valid criteria. The results of the material expert validation test reached a feasibility level of 95%, linguists reached 92% and media experts reached 93.8%. The results of the student response questionnaire reached 97.8%. Based on the results of the multiple choice assignments, an average score of 85 was obtained, the matching task obtained an average value of 84.5 and tasks in the form of an oral test stating mufrodat obtained an average value of 96.

**Key Word:** *Media Puzzles, Arabic Vocabulary.*

**Abstraksi:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media puzzle mufrodat yang menyenangkan dan digunakan pada pembelajaran bahasa Arab kelas 1 khususnya pada materi *ب ڤ تي* sehingga dapat menjadikan pembelajaran aktif, menambah penguasaan kosakata bahasa Arab, dan meningkatkan keterampilan berbicara dalam pengucapan kosakata. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D), yang mengacu pada model ADDIE, dengan spesifikasi pengembangan media meliputi 5 tahapan diantaranya: 1). Analisis, 2). Desain, 3). Pengembangan, 4). Implementasi, 5). Evaluasi. Adapun bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah deskriptif dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian dan pengembangan media puzzle mufrodat menunjukkan bahwa media puzzle mufrodat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab kelas 1 untuk meningkatkan kemampuan dalam penguasaan mufrodat. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi oleh beberapa ahli dan uji coba lapangan yang mencapai kriteria sangat valid. Hasil uji validasi ahli materi mencapai tingkat kelayakan 95%, ahli bahasa mencapai 92% dan ahli media mencapai 93,8%. Hasil angket respon siswa yang mencapai 97,8%. Berdasarkan hasil tugas pilihan ganda diperoleh rata-rata nilai sebesar 85, tugas mencocokkan diperoleh rata-rata nilai sebesar 84,5 dan tugas dalam bentuk tes lisan menyebutkan mufrodat diperoleh rata-rata nilai sebesar 96.

**Kata Kunci:** *Media Puzzle, Kosa Kata Bahasa Arab.*

## PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran. Pada mata pelajaran bahasa tidak diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, karena yang dipelajari lebih banyak bahasa sebagai ilmu bukan sebagai alat komunikasi. Gejala-gejala semacam ini merupakan gejala umum dari hasil proses pendidikan kita (Sanjaya, 2014: 1-2). Penting bagi guru untuk memperhatikan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik itu dalam cara guru mengajar maupun cara guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Namun kenyataannya hal ini masih menjadi masalah di dunia pendidikan yang sampai saat ini belum tuntas.

Bahasa Arab sebagai mata pelajaran tidak dapat melepaskan diri dari mata pelajaran lain yang berada dalam struktur kurikulum. Keterkaitan ini merupakan bagian dari tujuan yang lebih komprehensif, yaitu pendidikan yang menjadi sarana pembentukan dalam seluruh bidang kehidupan. Bahasa sejatinya merupakan pemahaman penggunaan kosakata. Sehingga tidak saja kelas merupakan prosesi dalam menuntaskan kurikulum, tetapi lebih dari itu. Pendidikan di madrasah sebagai tahap awal untuk mengembangkan kelanjutan pendidikan di masa yang akan datang (Wekke, 2018: 4). Dalam kehidupan yang kita jalani, tentunya kita tidak terlepas dari bahasa Arab, karena dalam menjalankan ibadah seperti sholat, membaca Al Qur'an terdapat bahasa Arab di dalamnya. Sehingga pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi bekal dalam menjalani kehidupan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam kemampuan menguasai kosa kata (mufradat) benda-benda di sekitarnya. Maka peneliti memilih keterampilan berbicara sebagai permasalahan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa arab kelas 1, dalam hal ini keterampilan berbicara tentang penguasaan kosakata untuk berkomunikasi secara lisan. Yang biasanya dalam bahasa Arab disebut kemampuan maharah al kalam pembelajaran muftadi' yakni kemampuan berbicara tingkat pemula.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam proses

pembelajaran bahasa Arab yang nantinya dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menguasai mufradat. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian Research and Development dengan judul “Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Arab (Mufradat) Santriwati Asrama Putri Ponpes Darul Mubarak NW Yasnuhu”.

## **METODE**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D), yang mengacu pada model ADDIE, dengan spesifikasi pengembangan media meliputi 5 tahapan diantaranya: 1). Analisis, 2). Desain, 3). Pengembangan, 4). Implementasi, 5). Evaluasi. Adapun bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah deskriptif dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil di lapangan menyatakan bahwa dengan media puzzle mufradat siswa mampu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan perolehan nilai yang didapatkan rata-rata sebesar 96, yang awalnya mendapatkan nilai dengan rata-rata 66. Pengembangan media puzzle mufradat ini dapat menjadikan proses pembelajaran mencapai pada tujuan pembelajaran, yang pada kenyataannya dengan penggunaan media puzzle mufradat ini pada proses pembelajaran, santriwati Asrama Putri Ponpes Darul Mubarak NW Yasnuhu mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Arab dengan dibuktikan pada tes lisan yakni melafalkan mufradat. Dengan demikian salah satu tujuan materi bahasa Arab tercapai sesuai dengan teori Albantani pada Journal of Elementary Education pada tahun 2018 yang menyatakan bahwa salah satu tujuan materi bahasa Arab adalah mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Arab baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan hasil analisis validasi oleh beberapa ahli, yakni diantaranya ahli materi dengan perolehan presentase 95%, ahli bahasa dengan perolehan presentase 92%, dan ahli media dengan perolehan presentase 93,8% yang menyatakan tingkat kevalidan media menunjukkan hasil kualifikasi sangat valid. Dengan demikian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mufradat yang dilakukan dengan belajar sambil bermain dapat menjadikan pembelajaran aktif dan menambah penguasaan kosakata bahasa Arab sehingga keterampilan berbicara dalam pengucapakan kosakata meningkat.

Adanya media puzzle mufrodat ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran pada umumnya yakni sebagai penyalur pesan guna mencapai pada tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori Syaiful bahri djamarah yang menyatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Penggunaan media puzzle mufrodat berdasarkan hasil respon siswa diperoleh presentase sebesar 97,8%. Berdasarkan dengan mengerjakan tugas pilihan ganda sesuai yang ada di LKS (Lembar Kerja Siswa) diperoleh nilai dengan rata-rata sebesar 85, yang sebelumnya diperoleh nilai dengan rata-rata 51. Berdasarkan dengan mengerjakan tugas mencocokkan sesuai yang ada di LKS (Lembar Kerja Siswa) diperoleh rata-rata nilai sebesar 84,5, yang sebelumnya diperoleh nilai dengan rata-rata 51,1. Dan berdasarkan tugas lisan menyebutkan mufrodat diperoleh rata-rata nilai sebesar 96, yang sebelumnya diperoleh nilai 66. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media puzzle mufrodat dapat meningkatkan konsentrasi santri dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori Neteria dkk, dalam jurnal PEDADIDAKTIKA tahun 2020 yang menyatakan bahwa permainan puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreatifitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi.

Sesuai dengan hasil uji coba yang dilakukan peneliti, media puzzle mufrodat ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran bahasa Arab. Adapun kelebihan pada media puzzle mufrodat ini antara lain adalah dapat menjadikan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa menjadi semangat belajar bahasa Arab, siswa menjadi senang belajar bahasa Arab, siswa bisa menyebutkan mufrodat pada materi *ي تي*, siswa bisa mengartikan mufrodat tentang *ي تي*, siswa dapat mengerjakan soal pilihan ganda dan mencocokkan terkait materi *ي تي* dengan nilai yang memuaskan, selain itu dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, dan dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## **KESIMPULAN**

1. Tingkat kualifikasi kelayakan hasil uji validasi ahli terhadap produk pengembangan media puzzle mufrodat memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji validasi ahli materi mencapai tingkat kelayakan 95%, ahli bahasa mencapai 92% dan ahli media mencapai 93,8%.
2. Hasil uji coba pengembangan media puzzle mufrodat terhadap santri memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan dengan hasil angket respon siswa yang mencapai 97,8%,

berdasarkan dengan mengerjakan tugas pilihan ganda sesuai yang ada di LKS diperoleh rata-rata nilai sebesar 85, tugas mencocokkan sesuai yang ada di LKS diperoleh rata-rata nilai sebesar 84,5, dan tugas lisan menyebutkan mufrodat diperoleh rata-rata nilai sebesar 96. Maka bisa dikatakan pembelajaran aktif dan menambah penguasaan kosakata bahasa Arab sehingga keterampilan berbicara dalam pengucapakan kosakata meningkat pada penggunaan media puzzle mufrodat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anshor, Ahmad Muhtadi. 2009. *Pengajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Penerbit Teras,
- Arsyad, Azhar. 2010. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Djamarah.
- Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gay. 1990. *Educational Research and Development*. USA: American Journal of Research.
- Guntur Taringan, Henry. 2008. *Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Hamzah. 2020. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Makruf, Imam. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*. Semarang: Need's Press, Pribadi.
- Benny Agus, dkk. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar*. Banten: Universitas Terbuka, Putri.
- Delian dan Elvina. 2019. *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar Melalui Metode Game's*. CV. Penerbit Qara Media, Rayanto.
- Hari Yudi, dkk. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.