

Pengembangan Teka-teki Silang Buku Madaarij ad-Duruus al-Arabiyyah Jilid 4 untuk Paket Dasar IV

Ahmad Abdullah*, Nurul Murtadho

Universitas Negeri Malang

ahmad.abdullah.1802316@students.um.ac.id, nurul.murtadho.fs@um.ac.id

Abstract

Learning Arabic that has not been appropriate, is seen as the main cause of the ineffectiveness of the Arabic learning process, especially in the process of learning Arabic vocabulary mastery. Based on the results of the initial needs analysis conducted by researchers at the Singosari PIQ institution, it was found that students and teaching teachers needed learning media to accompany textbooks in learning Arabic, namely the Madarij al-Duruus al-Arabiyyah book Volume IV to develop media for crossword puzzles. (TTS) which is suitable to be used as a companion book in the study of the book of Madaarij ad-Duruus al-Arabiyyah volume 4. This research is a type of descriptive qualitative research using the ADDIE development model (Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate). The test subjects in this study were Singosari PIQ students. The data presented in this study is descriptive qualitative data resulting from the collection of needs analysis questionnaires, validation of media experts, material experts, student responses and teacher assessments. The results of the validation test got valid results with a media validity percentage of 58.66%, a material validity percentage of 76%, and a student response percentage of 66.2%. Therefore, the medium of the Arabic crossword puzzle Madaarij ad-Duruus al-Arabiyyah Volume 1 for the basic package I, was declared suitable to be used as a companion book for teaching materials for Arabic subjects used at PIQ Singosari.

Keywords: Arabic Learning; crossword puzzles; Madarij al-Duruus al-Arabiyyah

Abstrak

Pembelajaran bahasa arab yang belum tepat guna, dipandang sebagai penyebab utama tidak maksimalnya proses pembelajaran bahasa arab, terlebih lagi dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa arab. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan peneliti di lembaga PIQ Singosari, didapatkan hasil bahwa siswa dan guru pengajar membutuhkan media pembelajaran pendamping buku ajar dalam pembelajaran bahasa Arab, yaitu kitab Madarij al-Duruus al-Arabiyyah Jilid IV untuk mengembangkan media buku Teka-teki silang (TTS) yang layak pakai sebagai buku pendamping dalam pembelajaran kitab Madaarij ad-Duruus al-Arabiyyah jilid 4. Penelitian ini ialah jenis penelitian kualitatif deskriptif menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate). Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu para siswa PIQ Singosari. Data yang disajikan dalam penelitian berupa data kualitatif deskriptif yang dihasilkan dari pengambilan data angket analisis kebutuhan, validasi ahli media, ahli materi, respon siswa dan penilaian guru. Hasil dari uji validasi mendapatkan hasil valid dengan persentase validitas media 58,66%, persentase validitas materi 76%, dan persentase respon siswa 66,2%. Oleh karena itu, media buku teka-teki silang bahasa Arab Madaarij ad-Duruus al-Arabiyyah Jilid 1 untuk paket dasar I, dinyatakan layak dipakai sebagai buku pendamping bahan ajar mata pelajaran bahasa Arab yang digunakan di PIQ Singosari.

Kata kunci: Pembelajaran Bahasa Arab; teka-teki silang; Madarij al-Duruus al-Arabiyyah

1. PENDAHULUAN

Saat ini pembelajaran bahasa Arab masih belum bisa dikatakan menggembirakan dalam proses dan hasilnya. Baik di perguruan tinggi, lembaga kursus, madrasah diniyah, maupun juga di sekolah. Keberhasilan pembelajaran ini, terjadi jika guru menggunakan pendekatan pengajaran yang tepat. Setiap tahapan proses belajar mengajar memerlukan daya cipta dan inovasi guru. Sejalan dengan hal tersebut, (Ilyas dan Syahid, 2018) mengungkapkan bahwa metode mengajar merupakan alat guna menciptakan pembelajaran bagi siswa, dan pemilihan metode pengajaran yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga guru dan siswa dapat dengan mudah memahami suatu pelajaran. Guru mudah memahami pelajaran.

Metode pembelajaran bahasa arab yang belum tepat guna dalam penerapannya, dipandang sebagai penyebab utama tidak maksimalnya proses pembelajaran bahasa arab, terlebih lagi dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa arab. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal sesuai harapan, maka perlu di lakukan hafalan kosakata yang lebih intensif oleh siswa. Oleh karena itu, begitu kita telah mencapai kesempurnaan dalam menghafal, kita tidak akan berhenti di situ; sebaliknya, kita perlu mempertahankan hafalan yang sebelumnya sudah kita perjuangkan; Proses pengulangan ini biasa disebut dengan metode muraja'ah (Ilyas, 2020). Sehingga, metode *muraja'ah* memiliki peranan penting dalam proses penghafalan kosakata dan sangat membantu siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab lebih lanjut.

Pentingnya metode muraja'ah sebagai alternatif cara untuk penguasaan pengulangan hafalan kosakata di atas, metode murajaah berbasis permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pembelajaran bahasa Arab yang masih menggunakan bahan ajar klasikal, seperti "*Madaarij ad-Duruus al-Arabiyyah*" karya KH Basori Alwi. Pesantren Al-Qur'an (PIQ) Singosari Malang, Pesantren yang didirikan oleh penulis kitab, KH Basori Alwi, masih menggunakan edisi 1950 ini sebagai buku pelajaran wajib. Menurut Taufiqurrochman, buku ini telah menjadi sumber pengajaran standar untuk siswa yang ingin belajar bahasa Arab selama lebih dari lima puluh tahun. (Taufiqurrochman, 2017). Jumlah kosakata keseluruhan yang harus dipelajari siswa pada paket I-IV adalah +- 1000 kosakata, dengan akumulasi 224 kosakata baru pada paket IV.

Penggunaan media di dalam kelas juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dalam belajar bahasa Arab. Sukardi menjelaskan bahwa kompetensi guru dalam menetapkan metode serta media pembelajaran yang sesuai juga sangat berpengaruh, selain itu interaksi guru-siswa yang menentukan proses kegiatan pembelajaran (Sukardi, 2013:53). Media yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Arab, khususnya untuk penguasaan kosakata dasar bahasa Arab, merupakan media pembelajaran yang dimaksud. Media permainan Teka Teki Silang (TTS) bisa dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya dalam proses belajar bahasa Arab yang dirasa sulit serta kurang menarik oleh siswa, meningkatkan semangat belajar siswa untuk memahami teks. Senada dengan hal tersebut, Ni Putu dkk. (2019, 68) berpendapat bahwa permainan teka-teki silang ialah permainan edukatif dikarenakan media teka-teki silang bisa memancing siswa untuk memunculkan pemahamannya dari hasil pemahaman setiap kata dalam teka-teki silang.

Penelitian terdahulu yang juga selaras dengan pengembangan media teka-teki silang, pernah dilakukan sebelumnya yaitu "*Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Arab (mufrodāt)*" oleh Khalilullah, M (2012). Produk penelitian ini yaitu buku permainan TTS. Kedua, penelitian serupa yang berjudul "*Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Mufrodāt di Kelas X IPA MA Irsyadun Nasyi'in*" oleh Wahyudi, dkk (2021).. Dari dua hasil analisis penelitian terdahulu berupa produk buku TTS bahasa

arab, ketiganya memiliki perbedaan dengan penelitian sekarang yang menghasilkan produk pengembangan buku permainan TTS bahasa arab dengan berbasis kitab *Madaarij* Jilid 4 untuk paket dasar IV.

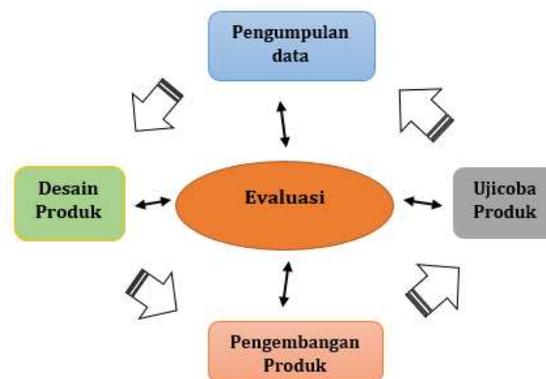
Berdasarkan persoalan-persoalan di atas, maka peneliti mengembangkan media teka teki silang kitab *Madaarij ad-Duruus al-Arabiyyah* paket IV yang nantinya digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini bermaksud dengan mengembangkan media buku tts yang layak pakai sebagai buku pendamping dalam pembelajaran kitab *Madaarij* jilid 4, serta membantu mempermudah siswa dalam *muraja'ah* (pengulangan) hafalan penguasaan kosakata bahasa Arab yang terdapat dalam kitab.

2. METODE

Buku ini berjenis penelitian pengembangan dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Model pengembangan buku teka-teki silang bahasa Arab kitab Madarij ini mengarah pada model penelitian yang dikembangkan oleh Molendda, R (2018) yaitu *ADDIE* ialah kepanjangan dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model pengembangan *ADDIE* dipilih karena sesuai dengan karakteristik produk yang dikembangkan, bahwa dalam mengembangkan suatu media maka diperlukan analisis kebutuhan, perencanaan produk, pembuatan produk, pengujian produk serta evaluasi dan revisi untuk mendapatkan hasil produk yang lebih layak digunakan.

Subjek dalam penelitian ini ialah 10 siswa yang sedang mempelajari kitab *Madarij* jilid 4 di PIQ Singosari Malang. Penelitian ini dilakukan selama bulan Juni hingga bulan Juli 2022 di PIQ Singosari Malang. Berdasarkan pendekatan penelitian yang dilakukan, yaitu pendekatan kualitatif dengan mengacu model penelitian *ADDIE*, maka tahapan dari penelitian ini dapat dilihat dalam gambar alur penelitian adalah sebagai berikut.

Model penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Rangkaian tahap penelitian dan pengembangan produk

Analisis awal adalah tahapan pertama yang dilakukan dengan tujuan merumuskan permasalahan yang ada pada Pesantren Ilmu al-Qur'an Singosari, Malang. Analisis tersebut dilakukan dengan: (1) Angket analisa kebutuhan yang diberikan untuk siswa kelas Madarij jilid 4 PIQ, yang berisi mengenai hambatan pembelajaran apa yang terjadi pada siswa dalam kegiatan belajar mengajar. (2) Melakukan wawancara terkait kendala yang terjadi pada guru dalam kegiatan belajar mengajar, (3) menganalisa dengan langsung dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Pada tahap analisis kebutuhan, digunakan skala *likert* untuk mengetahui berapa skor yang dihasilkan dari tahap tersebut. Pada titik ini, skala *Likert* dipakai guna menghitung akan

untuk mengukur persepsi, pendapat, serta sikap seseorang. Skala *Likert* tahap ini merupakan hasil penyesuaian skala *Likert* 4 skala. Hadi (1991:19) mengklaim bahwa skala lima tingkat adalah digunakan untuk menutupi kekurangan pada empat skala pada skala *likert* yang dimodifikasi sedemikian rupa. Karena kategori jawaban bimbang mempunyai arti ganda, serta dapat diartikan bahwa responden belum bisa memutuskan ataupun memberikan jawaban, penggunaan skala *likert* empat skala pada instrumen angket memiliki keunggulan dapat mengklasifikasikan data penelitian lebih akurat. Namun, kategori ini tidak digunakan dalam kuesioner karena dapat mengakibatkan efek tendensi sentral, yang bisa menghapus banyak data penelitian untuk mengurangi jumlah informasi yang dapat dihasilkan dari responden. Skala *Likert* empat skala yang dimodifikasi tabel kuesioner adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Modifikasi Skala *Likert* empat skala, Hadi (1991:19)

Skor	Keterangan	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju
3	S	Setuju
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

Pada tahapan kedua, peneliti mulai merancang isi materi yang akan dimasukkan dalam media. Dalam perancangan materi dalam produk, peneliti mempertimbangkan kerangka acuan, antara lain: (1) Kitab *Madarij* jilid 4 (buku rujukan media), (2) Siapa yang menjadi latar belakang media pembelajaran yang dirancang? (karakteristik pengguna), (3) kemampuan apa yang harus siswa dapatkan dari media ini?, (4) Berapa jumlah kosakata yang harus dikuasai oleh siswa pada jenjang tersebut? (capaian pembelajaran), (5) Bagaimana siswa bisa memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan?(strategi belajar) (6) Bagaimana siswa bisa diukur tingkat penguasaan terhadap pembelajaran? (evaluasi).

Selain merancang materi pada tahap ini peneliti harus merancang model pembelajaran yang disajikan dalam produk yang akan dikembangkan, yaitu: (1) bentuk media pembelajaran, (2) bentuk permainan, (3) menentukan jumlah permainan dalam satu semester, (4) menentukan unsur yang diperlukan dalam pengembangan buku, (5) Kesan yang ingin disampaikan, (6) kesesuaian materi media pembelajaran dengan buku rujukan.

Selain merancang materi dan model pembelajaran, pada tahap ini peneliti merancang *design* media pembelajaran, antara lain: (1) layout (2) warna, (3) objek, (4) objek, (5) Kesan yang ingin diberikan, (6) desain yang ingin dibuat, (7) membuat kerangka pengembangan buku, dan lain sebagainya. Dan disusun instrumen yang digunakan dalam penilaian terhadap produk hasil pengembangan mulai dari pemberian angket validasi ahli, angket penilaian guru bahasa Arab, serta angket respon siswa terhadap produk pengembangan. Kemudian instrumen tersebut akan divalidasi terlebih dahulu untuk menghasilkan instrumen yang valid.

Pada tahapan ketiga peneliti merealisasikan *design* (rancangan produk). Pengembangan media buku teka-teki silang bahasa Arab kitab *Madaarij ad-Duruus al-Arabiyyah* Jilid 4 dilakukan sesuai dengan rancangan pada tahap sebelumnya.

Pada tahapan keempat merupakan langkah penerapan produk pengembangan yang dibuat melalui uji coba. Tujuan dari implementasi yaitu identifikasi kesalahan dan kekurangan pada hasil pengembangan, pemahaman siswa dengan media yang dikembangkan, keefektifan penggunaan produk, serta minat siswa terhadap produk. Sebagai responden, siswa kelas *maddarij* tingkat lanjut di PIQ mengikuti tes respon untuk mengetahui pendapat mereka tentang produk media pembelajaran yang akan datang. Tanggapan siswa kemudian digunakan sebagai titik awal untuk revisi produk dan sebagai acuan kelayakan produk.

Tahapan terakhir pada penelitian pengembangan ini ialah evaluasi. Evaluasi yaitu proses perbaikan yang dilakukan setelah produk diuji cobakan. Evaluasi ini dilakukan dengan melihat komentar ataupun saran mengenai kekurangan media buku teka-teki silang bahasa Arab kitab *Madarij* Jilid 4. Kemudian produk diperbaiki lagi agar benar-benar layak dan valid sehingga dapat digunakan.

Penelitian ini menggunakan data deskriptif kualitatif yang disertai dengan persentase berupa tabel persentase dan deskripsi tabel persentase. Lembar angket tes dijadikan sebagai sumber data deskriptif kualitatif. Sedangkan persentase data kualitatif lebih menitikberatkan pada kualitas Hasil pengembangan, diperoleh dari tanggapan siswa terhadap validasi angket setelah uji coba. Menurut Hasan (2004), angket adalah metode pengumpulan data yang melibatkan responden mengisi daftar pertanyaan tentang subjek yang diteliti. Kuesioner tersebut evaluasi dinilai menggunakan skala *Likert* dari 1 sampai 5. Dalam kebanyakan kasus, skala *Likert* digunakan untuk membagi sejumlah pertanyaan menjadi lima poin pilihan;

Tabel 2. Skor Skala *Likert* kelayakan produk

SKOR	DESKRIPSI
5	sangat baik/ jelas/ layak/ mudah/ sesuai/ tepat
4	baik/ jelas/ layak/ mudah/ sesuai/ tepat
3	cukup baik/ jelas/ layak/ mudah/ sesuai/ tepat
2	Kurang baik/ jelas/ layak/ mudah/ sesuai/ tepat
1	Sangat kurang baik/ jelas/ layak/ mudah/ sesuai/ tepat

Teknik analisis data tabel dan metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Tabel digunakan untuk menggambarkan skor dalam data, dan kemudian dihitung tingkat keberhasilannya. Peneliti mengolah data menggunakan rumus berikut untuk menentukan persentase media pembelajaran yang berhasil:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

keterangan:

V = Validasi

TSe = total skor empirik yang dicapai

TSh = total skor yang diharapkan (skor maksimal)

(sumber: Akbar, 2013: 83)

Sementara itu, kriteria kelayakan produk berikut digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai persentase penelitian yang selesai setelah hasil kuesioner dianalisis.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Produk (sumber: Arikunto, 2010:210)

Prosentase	Deskripsi
76-100%	Valid
56-75%	Cukup valid
40-55%	Kurang valid (revisi)
0-39%	Tidak valid (revisi)

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk di atas, pengembangan produk buku teks bahasa Arab harus mencapai minimal 56% agar mendapatkan predikat yang cukup valid dan dapat digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagaimana pengembangan teka-teki silang untuk penguasaan kosakata Bahasa arab dasar: paket IV?

Berdasarkan isi angket guru dan siswa, pada tahap ini peneliti melakukan *develop* media yang akan menjadi produk pada penelitian ini, dengan runtutan sebagai berikut:

- Pengumpulan bahan berupa materi dan gambar yang akan diperlukan dalam pengembangan media.
- Membagi kosakata sesuai dengan dars/bab di kitab *Madaarij* Jilid 4
- Membagi kosakata setiap 2 dars/bab menjadi 2 bagian; Membuat desain buku; sampul (depan dan belakang), sampul dalam, pembatas bab, isi dan layout masing-masing bab;
- Menyusun pertanyaan/klu untuk permainan tts;
- Membuat permainan tts dengan menggunakan 2 model;
- Membuat panduan penggunaan buku;
- Membuat kunci jawaban;

Pengembangan produk ini dalam prosesnya selalu dilakukan dibawah arahan dosen pembimbing serta ahli materi dan media. Berikut hasil pengembangan media berupa desain tampilan media pembelajaran dan desain isi materi:

Isi Materi Produk Media Pembelajaran

Materi yang dimuat adalah kosakata yang diambil dari kitab *Madarij al-Duruus al-Arabiyyah* Jilid 4, dengan rincian sebagai berikut: (1) jumlah bab dalam kitab *Madarij al-Duruus al-Arabiyyah* Jilid 4, (2) jumlah pertemuan satu semester, (3) jumlah kosakata, (4) jumlah teka-teki silang, dan (5) jumlah kosakata per-TTS.

Tabel 4. Jumlah mufrodat dalam pertemuan satu semester

No .	Jumlah Dars/bab	Jumlah Mufrodat	Jumlah Pertemuan
1.	18	Isim = 150	1 minggu = 5x pertemuan
2.		Fi'il = 60	1 bulan = 20x pertemuan
3.		Hurf = 14	1 semester = 100x pertemuan
Total : 224 kosakata untuk 100 pertemuan			

Tabel 5. Pembagian jumlah TTS dalam buku

No .	Dars/bab	Jumlah Kosakata	Model TTS	TTS ke -
1.	1-2	28	14 Menyambung	1
			13 Mengisi	2
2.	3-4	22	10 Menyambung	3
			12 Mengisi	4
3.	5-6	19	10 Menyambung	5
			9 Mengisi	6
4.	7-8	33	16 Menyambung	7
			17 Mengisi	8
5.	9-10	20	11 Menyambung	9
			9 Mengisi	10
6.	11-12	25	12 Menyambung	11

No .	Dars/ bab	Jumlah Kosakata	Model TTS	TTS ke -	
			13	Mengisi	12
7.	13-14	20	12	Menyambung	13
			8	Mengisi	14
8.	15-16	27	16	Menyambung	15
			11	Mengisi	16
9.	17-18	30	16	Menyambung	17
			14	Mengisi	18

Tampilan Produk Media Pembelajaran

Buku permainan teka-teki silang ini tersusun seperti dibawah ini: (1) sampul buku, yang mencakup dari: cover depan, dalam dan belakang, (2) isi buku, yang terdiri dari: kata pengantar, daftar isi, panduan penggunaan buku & petunjuk permainan, pembatas setiap pelajaran, soal TTS dan lembar catatan, (3) lembar pendukung buku, yang terdiri dari: kunci jawaban, biografi penulis, dan riwayat dosen pembimbing.

(a) Sampul buku

Sampul. Yaitu sampul depan, dalam dan belakang buku. Di bagian sampul depan terdapat judul buku, identitas penulis, logo UM dan ilustrasi keterangan buku. Kemudian dalam sampul dalam berisi kalimat penjelas judul buku dan jilid buku. Pada bagian sampul belakang terdapat ringkasan buku sekaligus riwayat dosen pembimbing.



Gambar 2. Cover depan



Gambar 3. Cover dalam



Gambar 4. Cover belakang

(b) Isi buku

Bagian isi buku berisi mulai dari prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan buku & petunjuk permainan, soal TTS, dan pembatas bab. Prakata berisi ucapan syukur dan terimakasih kepada seluruh pihak yang mendukung pengembangan buku. Petunjuk penggunaan buku berisi mengenai penjelasan singkat tata cara penggunaan buku serta petunjuk permainan. Soal dalam buku ini terdapat dua model TTS, yang pertama disajikan dengan cara menulis ulang, dan model kedua disajikan dengan cara mengisi koak TTS kosong.



Gambar 5. Prakata



Gambar 6. Daftar isi



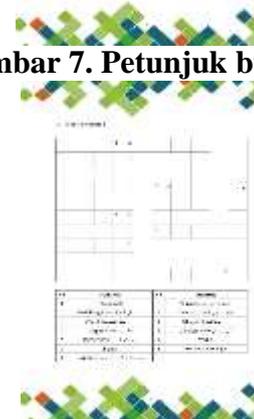
Gambar 7. Petunjuk buku



Gambar 8. Pembatas bab



Gambar 9. Soal TTS



Gambar 10. Soal TTS

(c) Lembar pendukung buku

Pada bagian akhir buku, disajikan beberapa lembar pendukung, seperti: pembatas soal, kunci jawaban, lembar catatan, biografi penulis, riwayat dosen pembimbing. Pembatas soal dimaksudkan untuk penanda bahwa lembar soal TTS sudah selesai dikerjakan oleh siswa. Penambahan kunci jawaban di halaman terakhir ialah bertujuan untuk mengoreksi hasil penguasaan kosakata oleh siswa melalui permainan TTS. Di bagian sampul belakang terdapat ringkasan buku dan juga tambahan singkat mengenai riwayat dosen pembimbing.



Gambar 11. Pembatas soal



Gambar 12. Kunci jawaban



Gambar 13. Biografi penulis



Gambar 11. Riwayat dosbing

Bagaimana tingkat kelayakan media teka-teki silang sebagai media pendamping pembelajaran penguasaan kosakata bahasa arab?

Media buku permainan teka-teki silang kitab bahasa Arab kitab *Madarij* Jilid 4 dikembangkan berdasarjan prosedur yang sudah diuraikan di atas. Pengembangan produk tersebut didasarkan pada hasil angket analisis kebutuhan khusus yang diberikan kepada siswa dan guru. Adapun skor yang diperoleh dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil skor analisis Kebutuhan Khusus (siswa)

No	Tahap	Presentase	Keterangan
1.	Analisis Kebutuhan Khusus (siswa)	94%	Sangat setuju pengembangan media

Data analisis kebutuhan khusus yang kedua diperoleh dari hasil wawancara dengan guru pengajar bahasa Arab, yaitu ustadz Alfaiz. Dengan kesimpulan hasil wawancara bahwasanya media TTS yang dikembangkan untuk pembelajaran penguasaan kosakata bahasa arab pada kitab *Madarij* Jilid 4 memang dibutuhkan, beliau juga menjelaskan alangkah baiknya jikalau media pembelajaran dikemas dengan menarik, agar minat dan semangat siswa dalam mempelajari dan menghafal kosakata tetap baik.

Setelah mendapatkan data kelayakan pengembangan pada tahap analisis kebutuhan, kemudian media dikembangkan sesuai dengan design yang telah dibuat. Kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi. Pada tahap ini dilakukan dua kali uji validasi kepada dosen ahli dan guru pengajar, Adapun skor yang diperoleh dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

- a. Validasi oleh ahli materi, yang dilakukan oleh guru pengajar bahasa Arab

Tabel 7. Hasil skor validasi ahli materi

No	Tahap validasi	Presentase	Kriteria
1.	Validasi tahap 1	76%	Valid

Persentase kelayakan media diambil dari skor rata-rata hasil nilai persentase tiap indikator penilaian angket validasi. Validasi tahap 1 ahli materi menandakan apabila produk buku teka-teki silang bahasa Arab kitab *Madarij al-Duruus al-Arabiyah* Jilid IV mempunyai nilai persentase kelayakan 76%. Maka menandakan produk buku teka-teki silang bahasa Arab kitab *Madarij al-Duruus al-Arabiyah* Jilid IV memiliki kriteria valid dan tidak perlu melakukan revisi (Arikunto, 2010:210), namun ada sedikit catatan dari validator untuk membenahi kosakata yang salah.

- b. Validasi oleh ahli media, yang dilakukan oleh dosen ahli

Tabel 8. Hasil skor validasi ahli media

No	Tahap validasi	Presentase	Kriteria
1.	Validasi tahap 1	58,66%	Cukup valid

Rata-rata skor nilai persentase untuk setiap indikator penilaian digunakan untuk menghitung persentase kelayakan validasi ahli media. Buku Teka Teki Silang Bahasa Arab *Madarij* Jilid 4 yang divalidasi Tahap 1 oleh ahli media, memiliki nilai persentase kelayakan sebesar 58,66%. Hal ini menandakan produk buku teka-teki silang bahasa Arab kitab *Madarij al-Duruus al-Arabiyah* Jilid IV memiliki kriteria cukup valid (Arikunto, 2010:210). Validator memberi saran perbaikan untuk merevisi agar produk buku teka-teki silang bahasa Arab

kitab *Madarij* Jilid 4 mempunyai kelayakan tinggi untuk dimanfaatkan. Saran perbaikan yang validator berikan yaitu: 1). Memperbaiki nomer yang berhimpitan, 2). Memperbaiki Nomer yang berulang 2 kali, 3). Memperbaiki penulisan huruf arab.

Setelah melewati uji validitas dan diperoleh hasil bahwa produk layak untuk digunakan maka tahap selanjutnya diteruskan dengan uji coba lapangan. Uji lapangan dilakukan pada 10 siswa kelas madarij lanjut dan guru mata pelajaran bahasa Arab. Kemudian didapatkan hasil angket respon oleh siswa dan penilaian dari guru pengajar. Berikut tabel penjabaran skor respon siswa dan penilaian guru pengajar dari uji coba lapangan yang telah dilakukan:

Tabel 9. Angket respon siswa dan penilaian guru pengajar

No.	Responden	presentase	Kriteria
1.	Respon siswa	66.2%	Cukup valid
2.	Guru (aspek materi/isi)	88%	Valid
3	Guru (aspek tampilan)	84%	Valid

Dengan persentase tersebut bisa disimpulkan bahwa siswa meyakini media pembelajaran yang diuji dapat diandalkan dan layak digunakan sebagai buku pendamping pembelajaran bahasa Arab, khususnya *Madarij al-Duruus al-Arabiyah* Jilid IV. Selain data kuantitatif, data kualitatif berupa komentar dan saran mahasiswa disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Hasil komentar siswa

No. Resp.	Komentar dan saran
1	Tata letak, warna, dan desain buku : cukup menarik
2	Kosakata yang digunakan terlalu sulit
3	Gunakan kosakata lebih umum
4	Sudah cukup bagus
5	Penomerannya lebih jelas lagi
6	Sangat inovatif sekali dalam membuat metode program pembelajaran
7	Kurang bisa memahami mufrodad
8	Kosakata yang digunakan terlalu sulit, angka kurang beraturan
9	Sangat cocok dan bagus digunakan pada media pembelajaran bahasa
10	Ada kesalahan mufrodad, namun sudah cukup bagus

Berdasarkan Tabel 10, hasil uji coba lapangan yang dilakukan kepada siswa 10 siswa kelas madarij lanjut (jilid IV) menghasilkan skor 66,2% dengan kategori cukup valid. Tingkat kelayakan media tidak lepas dari berbagai aspek, seperti materi, media, dan juga metode pembelajaran yang digunakan, namun dari hasil diatas media permainan teka teki silang mendapat presentase cukup valid (Arikunto, 2010:210).

Waktu penelitian yang singkat, menyebabkan penelitian ini tidak dilanjutkan dengan melakukan uji keefektifan produk. Akan tetapi, berdasarkan pada tabel kriteria kelayakan produk diatas, sehingga kesimpulannya produk pengembangan buku teks bahasa Arab ini telah mencapai skor lebih dari prosentasi minimal yaitu 56% dengan skor sebesar 66,2%. Maka, media pembelajaran teka-teki silang bahasa Arab kitab *Madarij* Jilid 4 dapat

dinyatakan layak dipakai sebagai buku pendamping bahan ajar mata pelajaran bahasa Arab yang digunakan di PIQ. Pengukuran tingkat kelayakan produk ini menggunakan indikator kelayakan produk yang disampaikan oleh (sumber: Arikunto, 2010:210), dimana hasilnya terdapat pada Tabel 9.

Pembahasan

Metode Murajaah menggunakan TTS dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Mempelajari kosakata bahasa Arab, harus ada metode yang sesuai agar siswanya bisa mempelajarinya dengan mudah. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *murojaah*, tetapi *murojaah* itu sendiri bersifat *repetitif*. *Murojaah* adalah salah satu metode yang paling banyak dipakai untuk belajar kosakata bahasa Arab.. Qosimi (2010:32) mendefinisikan murajaah sebagai metode pengulangan berkala. Ada mata pelajaran yang membutuhkan hafalan. Kegiatan pembelajaran menggunakan *murojaah* dapat dilakukan oleh guru ketika telah selesai mengajarkan kosakata baru sehingga setiap siswa tidak lupa atau salah memahami arti dari kosakata tersebut dan cara penggunaannya.

Arti kata, juga dikenal sebagai kosakata atau kata-kata dengan arti yang sama, adalah kamus Umum Bahasa Indonesia menyebutnya. Al-mufrodad adalah kata bahasa Arab untuk kosakata. Istilah ini merujuk pada sekumpulan kata atau kosakata yang diketahui seseorang atau yang berasal dari bahasa tertentu. Dengan kata lain, menurut Kridalaksana (1993), 127, definisi kosakata bahasa Arab adalah kosakata yang diketahui dan dimiliki oleh sekelompok orang, orang atau suku bangsa dalam bahasa Arab. Kemampuan seseorang dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Arab secara benar dan sesuai dengan struktur bahasanya dapat diartikan sebagai penguasaan kosakata bahasa Arab berdasarkan uraian di atas.

Umumnya disebut dengan TTS, permainan teka-teki silang mengharuskan kita untuk mengisi ruang kosong dengan huruf-huruf yang digabungkan membentuk sebuah kata sesuai dengan petunjuk yang diberikan (Bayu Purwoko:2018, 6). Salah satu jenis permainan edukatif yang dapat merangsang pikiran tanpa luar biasa kita adalah permainan teka-teki silang. Khalilullah menegaskan (2012:23), teka-teki silang adalah jenis permainan yang tujuannya adalah untuk mengisi kotak-kotak kosong.

Pengembangan Media Teka-teki Silang Bahasa Arab

Pendidikan ialah suatu komponen terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan masyarakat dan negara. (UU No.2003).

Penggunaan media di dalam kelas juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Sukardi menjelaskan bahwa kompetensi guru sangat mempengaruhi pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat sebagai faktor penentu manusia dalam jalannya pembelajaran (Sukardi, 2013:53). Penelitian ini mengacu pada media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Arab, khususnya untuk menguasai dasar-dasar kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, media permainan teka-teki silang (TTS) dapat dimanfaatkan untuk mencapai pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab yang dianggap menantang dan tidak menarik minat siswa.

Karena dikemas berbeda dengan media yang selama ini digunakan, media teka-teki silang memiliki keunggulan media yang meningkatkan semangat belajar siswa untuk memahami membaca. Siswa dapat didorong untuk mengungkapkan pemahamannya terhadap hasil soal teka-teki gambar dengan menggunakan media gambar puzzle. Untuk menjaga perhatian siswa dan membantu mereka memahami teka-teki yang disajikan, hasil pemahaman

ini kemudian ditampilkan dalam bentuk jawaban bergambar. Teka-teki silang, menurut Wawan (2012), bersifat mendidik media luar sekolah yang secara langsung dapat mengasah daya ingat dan digunakan sebagai terapi anti kepikunan. Menurut Davis (2009), game edukasi yang memuat teka-teki silang cukup efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Disebutkan dalam beberapa penelitian terdahulu bahwa permainan TTS telah terbukti efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata. (Pramessti, 2015; Anwar & Efransyah, 2018; Melasari, 2019)

Kitab Madarij Al-Durus Al Arabiyyah

Kitab *Madaarij Ad Durus Al Arabiyyah* adalah kitab yang di susun oleh KH Bashori Alwi. Kitab madarij ini mencakup 4 jilid. Tiap jilid diberi warna cover yang berlainan sebagai pembeda. Jilid 1 (merah), jilid 2 (hijau), jilid 3 (biru), dan jilid 4 (coklat). Tiap kitab memuat sekitar 84 hingga 88 halaman. Selain kitab *madarij* mencakup 4 jilid, penerbit kitab ini, CV Rahmatika, menerbitkan kitab *madarij* versi sempurna, maksudnya ialah, kitab tersebut disusun dari beberapa jilid lalu diedarkan dalam bentuk 1 buku, namun masih dengan pembatas khusus yang ada disetiap pergantian jilid. (Taufiqurrochman, 2017).

Kitab Madarij Jilid 1 mencakup 34 pelajaran (dars); jilid 2 terdapat 16 pelajaran; Jilid 3 terdapat 14 pelajaran; dan jilid 4 terdapat 18 pelajaran. Di akhir setiap dars/bab, sesudah penyampaian materi terdapat latihan (Tamrin) yang telah disediakan didalam kitab sebagai sesi penutup guna menilai hasil kemampuan siswa. Agar proses evaluasi berjalan lancar dalam hal ini, guru harus kreatif, selektif, dan objektif (Taufiqurrochman, 2017). Diakhir setiap kitab (jilid 1-4) terdapat glossarium atau daftar kosakata (mufrodad), baik kata benda (isim) maupun kata kerja (fi'il). Setiap bab dalam kitab ini selalu dilengkapi dengan ilustrasi berupa karikatur, agar setiap siswa mudah dalam memahami bab tersebut

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sudah dijabarkan pada poin-poin sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa produk yang diperoleh dalam penelitian ini adalah media permainan buku teka-teki silang untuk kitab bahasa Arab kitab *Madaarij al-Duruus al-Arabiyyah* Jilid 4. Dalam media ini memuat materi kosakata yang disajikan dalam bentuk soal teka-teki silang untuk kelas Madarij lanjut di Pesantren PIQ. Setelah dilakukan uji validasi sebanyak 1 kali dengan melibatkan para siswa dan pengajar bahasa Arab di pesantren PIQ, maka diperoleh hasil bahwasanya media ini cukup layak untuk dapat digunakan sebagai media pendamping murajaah dalam penguasaan kosakata bahasa Arab.

Materi yang dimuat dalam media yang dikembangkan adalah soal-soal permainan TTS ini yang diambil dari kitab *Madaarij al-Duruus al-Arabiyyah* Jilid 4, dengan rincian sebagai berikut: (1) jumlah dars yang ada pada kitab madaarij jilid 4, (2) berapa kali pertemuan dari satu semester, (3) jumlah kosakata pada jilid 4 kitab madarij, (4) berapa banyak teka-teki silang yang dibutuhkan untuk menyusun buku ini, dan (5) jumlah kosakata per-TTS. Media tersebut disajikan dengan mempertimbangkan keterampilan berpikir siswa sehingga menghasilkan beberapa bagian mencakup: (1) sampul buku, yang mencakup dari: cover depan, dalam dan belakang, (2) isi buku, yang mencakup dari: kata pengantar, daftar isi, panduan penggunaan buku & petunjuk permainan, pembatas setiap pelajaran, soal TTS dan lembar catatan, (3) lembar pendukung buku, yang terdiri dari: kunci jawaban, biografi penulis, dan riwayat dosen pembimbing.

Presentase kelayakan produk berdasarkan validasi ahli media mencapai presentase 58,66 % dengan kategori cukup valid . Sedangkan presentase kelayakan produk oleh ahli materi mencapai skor presentase sebesar 76% dengan kategori valid . Setelah uji validitas dan diperoleh hasil bahwa produk layak untuk digunakan, selanjutnya dilakukan uji coba

lapangan pada 10 siswa kelas madarij lanjut (jilid IV) dan guru mata pelajaran bahasa Arab. Kemudian didapatkan hasil angket respon oleh siswa dengan presentase skor sebesar 66,2% dengan kategori cukup valid. Oleh karena itu, media buku teka-teki silang bahasa Arab kitab *Madarij al-Duruus al-Arabiyyah* Jilid 4 dapat dinyatakan cukup layak digunakan sebagai buku pendamping bahan ajar mata pelajaran bahasa Arab yang digunakan di PIQ, yaitu kitab *Madarij al-Duruus al-Arabiyyah* Jilid 4. Peneliti berharap, pengembangan media buku teka-teki silang bahasa Arab kitab ini mampu meningkatkan semangat siswa dalam me-murajaah penguasaan kosakata yang telah dihafalkannya dengan memanfaatkan permainan teka-teki silang yang ada di dalam, dan juga pengembangan media buku teka-teki silang bahasa Arab kitab *Madarij al-Duruus al-Arabiyyah* Jilid 4 ini menjadi suplemen pendamping dari bahan ajar kitab Madarij sekaligus sebagai media pembelajaran interaktif yang bisa membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). *Penggunaan Media TeKa-Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul*. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), pp. 119–134. doi: 10.14421/al-bidayah.v10i1.133.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *PROSEDUR PENELITIAN SUATU PENDEKATAN PRAKTIK*. Jakarta:Rineka Cipta. Hlm. 210
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Astuti, W. (2016). *BERBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB*. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 5(2), pp. 178–190.
- H, M Ilyas., & A, Syahid. (2018). *Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru*. *Jurnal Al-Aulia*, 04(01), pp. 58–85.
- Hadi, Sutrisno. 1991. *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai*. Yogyakarta: FP UGM.
- Hijriyah, Umi. (2018). *Analisis Pembelajaran Mufrodad dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya : CV. Gemilang.
- Ilyas, M. (2020). *Metode Muraja'ah dalam Menjaga Hafalan Al-Qur'an*. *AL-LIQQO: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(01), pp. 1–24. doi: 10.46963/alliqo.v5i01.140.
- Khalilullah, M. (2012). *Permainan TeKa-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufrodad)*. *Jurnal Pemikiran Islam*, vol.37
- Kusuma, Alam Budi. (2015). *TRANSFORMASI PENGAJARAN BAHASA ARAB DI INDONESIA*. *Al-Manar: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 4(2), pp. 1–23.
- M.Ilyas, H., & Syahid, A. (2018). *Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru*. *Jurnal Al-Aulia*, 04(01), pp. 58–85
- Ni Putu dkk. (2019) *Pengembangan Media Permainan Edukatif TeKa-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS*. Hlm. 68.
- Nurlaili., Ritonga, M., & Mursal. (2020). *Murajaah Sebagai Metode Menghafal al-Qur'an: Studi pada Rumah Tahfidz Yayasan Ar-Rahmah Nanggalo Padang*. *Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah; Menara Ilmu*. Vol. 14 (2). Hlm. 73-82. DOI: <https://doi.org/10.31869/mi.v14i2.1995>
- Rohman, Taufiq. (2019). *Fektivitas Metode Muraja'Ah Dalam Peningkatan Hafalan Al-Qur'an Santri Di Komplek Hindun Pondok Pesantren Ali Maksum Krapyak Yogyakarta Skripsi*. *Psikologi Perkembangan*, (October 2013), pp. 1–224.
- Sholehah. (2019). *Metode Murajaah*. DOI: <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/12301/5/BAB%20II.pdf>

Subhan, A. (2012). *Analisis Buku Ajar*, pp. 1–8.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Taufiqurrochman, R. (2017). “Madârij Al-Durûs Al-‘Arabiyah” Karya Kh Basori Alwi : Analisis Buku Dan Pemanfaatannya Di Pondok Pesantren. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 2 (2). Hlm. 197-211. DOI: <http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v2i2.46>