

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

Adinda Robi'atul Adawiyah¹, Farikh Marzuki²
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
farikh1@umsida.ac.id

Abstract

Education in Indonesia has an important role in advancing the quality of human resources. In order to achieve this goal, it is necessary to provide variations in learning media so that students are active so that learning becomes effective. This research aims to improve the mastery of Arabic vocabulary for class VII SMP NU HASYIM ASY'ARI SEDATI SIDOARJO. Therefore, this research applies the crossword puzzle game as media. This type of research is Classroom Action Research (PTK). This Classroom Action Research was carried out in two cycles, each cycle had four planning stages, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This research was carried out at SMP NU HASYIM ASY'ARI SEDATI SIDOARJO and the research subjects this time were 39 class VII students. This research was carried out during the odd semester of the 2023/2024 academic year. This research was conducted using 2 cycles. Cycle 1 was carried out on Monday 07 August 2023 with a percentage gain of 24%. Cycle 2 was carried out on Monday 28 August 2023 with a percentage gain of 87%. From the comparison of the two cycles, there is a very significant increase of 63%. It is proven that increasing the use of crossword puzzle game media is very effective.

Keywords - Vocabulary, Arabic, Crosswords.

Abstrak

Pendidikan di Indonesia memiliki peranan penting bagi memajukan kualitas sumber daya manusia. Demi tercapainya tujuan tersebut perlu diadakan variasi dari media pembelajaran agar siswa aktif sehingga pembelajaran menjadi efektif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa-kata Bahasa Arab kelas VII SMP NU HASYIM ASY'ARI SEDATI SIDOARJO. Oleh karena itu penelitian ini menerapkan media permainan Teka-Teki Silang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, proses penelitian ini memiliki empat tahapan perencanaan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP NU HASYIM ASY'ARI SEDATI SIDOARJO dan subjek penelitian kali ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 39 siswa. Penelitian ini dilakukan pada saat semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan jenis metode Penelitian Tindakan Kelas yaitu dengan pengamatan, wawancara, observasi tindakan kelas dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 2 siklus. Siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin 07 Agustus 2023 dengan perolehan persentase sebesar 24 %. Siklus 2 yang dilaksanakan pada hari Senin 28 Agustus 2023 dengan perolehan persentase sebesar 87 %. Dari perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan yang sangat signifikan sebesar 63%. Hal ini terbukti bahwa peningkatan menggunakan media permainan teka-teki silang ini sangat efektif.

Kata kunci - Kosa kata, Bahasa Arab, Teka-Teki Silang.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam pembangunan nasional khususnya bagi generasi penerus bangsa selanjutnya, karena keberhasilan suatu negara akan dilihat dari kualitas sumber daya manusia nya. Agar dapat mewujudkan pendidikan yang bermutu dan juga sesuai dengan kebutuhan siswa pentingnya pembelajaran yang efektif dan memerlukan rencana. Oleh karena itu rencana yang akan disusun dengan media pembelajaran berperan sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan dapat diterima oleh siswa. (Aderibigbe, 2018)

Bahasa Arab yakni bahasa yang tentu kita bagi kita sudah tidak asing lagi karena bahasa arab memiliki nilai penting dalam agama islam sebab didalam kitab suci umat muslim yakni al-Qur'an menggunakan bahasa arab yang dimana umat muslim dianjurkan untuk dapat membaca serta memahami isinya. Dikutip dari jurnal Siti Noer Fadhillah dan Fahrur Rosikh bahwa pembelajaran Bahasa Arab memiliki tujuan untuk memperluas kemampuan siswa dalam pengembangan bahasa baik secara lisan maupun tulisan. (Fadillah & Rosikh, 2021)

Pelajaran Bahasa Arab di Indonesia cenderung tidak disukai oleh mayoritas siswa sebab Bahasa Arab dianggap Bahasa Asing yang sulit untuk mereka. Peristiwa ini merupakan alasan penyebab penguasaan kosa kata Bahasa Arab oleh siswa masih cenderung kurang, siswa merasa Bahasa Arab adalah pelajaran yang membosankan sehingga mengurangi minat mereka terhadap pelajaran Bahasa Arab. (Aswir & Misbah, 2018)

Kosa kata Dalam Bahasa Arab dikenal dengan mufradat yang berarti kumpulan kata dari suatu bahasa tertentu dan merupakan perihal dasar yang wajib dikuasai bagi seseorang saat menekuni bahasa asing seperti Bahasa Arab. Saat berkomunikasi kosa kata menjadi bagian terpenting agar dapat mengerti ataupun dimengerti secara lisan maupun tulisan. Sebab bahasa asing bukanlah bahasa yang setiap hari kita ucapkan sehingga mempelajari bahasa asing harus dapat menguasai kosa kata atau mufradat. (Rahmalina, n.d.)

Dengan alternatif lain peneliti ingin menerapkan media yang dapat menjadi solusi terkait masalah tersebut agar proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan yakni dengan menggunakan media permainan Teka-Teki Silang (TTS). Salah satu upaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan adalah dengan bermain, maka dari itu dibutuhkan suatu media yang dapat menyalurkan semangat dan membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar agar terdapatnya peningkatan pembelajaran. (Azizah, 2022)

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. (Teka et al., n.d.)

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. (Khalilullah, 2012).

Kelebihan permainan teka-teki silang diantara lain adalah 1) dapat meningkatkan keefektifitasan siswa dalam memperoleh dan mempelajari kosa kata melalui media yang menyenangkan. 2) siswa lebih mudah untuk memahami dan aktif dalam keterampilan tangan, mata dan juga kecepatan untuk berfikir. 3) permainan ini juga dapat memudahkan siswa dalam mengingat pembelajaran yang telah disampaikan dalam permainan ini. (Ummi Nafi'ah et al., 2021)

Kekurangan yang terdapat di dalam permainan teka-teki silang ini adalah 1) tidak semua pelajaran dapat di aplikasikan ke dalam permainan teka-teki silang ini seperti matematika. 2) membutuhkan waktu yang cukup banyak karena memerlukan konsentrasi untuk dapat mengisi kolom jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. 3) dalam permainan ini pelajaran yang di sajikan merupakan materi yang singkat tidak ada penjabaran materi secara rinci. (Sholihah, 2015)

Penelitian yang menggunakan media permainan telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, penelitian sebelumnya dilakukan oleh Desy Hariani dengan judul "Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah Pada Siswa Di SMP Terpadu Al-Yusdah Batang Kuis". Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart. penelitian ini menggunakan 2 siklus agar menemukan hasil riset yang optimal. (Hariani, 2022)

Penelitian lain yang dilakukan oleh Isnaini Khoirotun Ni'mah, Anis Zunaidah, Achmad Roziqin pada penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan menghafal Kosa Kata Bahasa Arab" yang berisikan perihal pengaplikasian permainan flash card untuk menarik minat dalam meningkatkan kemampuan menghafal Kosa-Kata Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. (Isnaini Khoirotun Ni'mah, Anis Zunaidah, 2023)

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Sulih Prastiya yang berjudul "Menyanyi Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Santriawan-Santriwati Kelas Umar Bin Khatab TPA Masjid Pangeran Diponegoro Yogyakarta" penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan prosedur yang dijalankan yakni planning, acting, observing, reflecting. Prosedur yang dilakukan guna untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang telah di paparkan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, angket, observasi, tes. (Lim, D. S., Morse, E. A., Mitchell, R. K., & Seawright, K. K. *Ins* 34(3), 2010)

Dari kajian literatur yang telah di lampirkan mempunyai perbedaan dan

kemiripan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti sekarang. Diantara persamaannya adalah penggunaan media permainan sebagai salah satu media edukasi yang dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran. Persamaan lainnya yakni penggunaan teknik pengumpulan data dengan melakukan pendekatan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Adapun perbedaannya terletak pada metode pendekatan dengan pengaplikasian media permainan teka-teki silang terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif dan pada penelitian sekarang menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode pengumpulan data (observasi), wawancara, dan dokumentasi dengan model data Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Sedangkan peneliti terdahulu menggunakan prosedur *planning, acting, observing, reflecting*. Dan perbedaan lainnya oleh peneliti terdahulu juga terletak pada penguasaan Bahasa Arab untuk meningkatkan Maharah Kitabah sedangkan yang dilakukan oleh peneliti saat ini untuk meningkatkan Kosa-Kata Bahasa Arab.

Dari kajian diatas dapat dirumuskan rumusan masalah yakni: 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. Penelitian ini difokuskan untuk menganalisis secara keseluruhan terhadap peningkatan penerapan penggunaan media teka-teki silang dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya kosa kata.

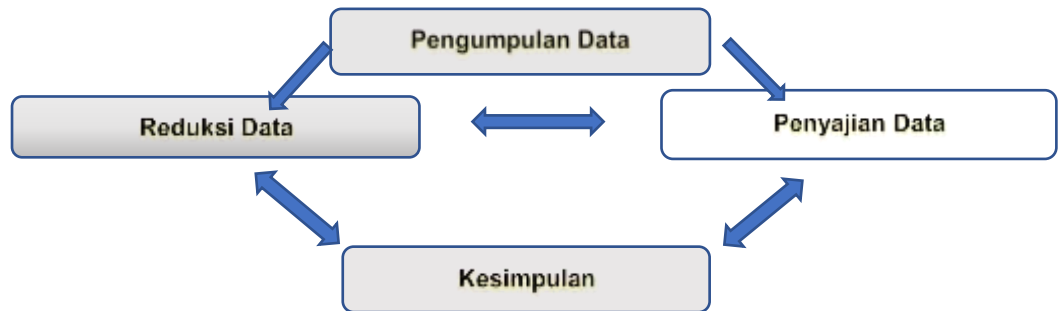
Dari fenomena diatas dapat memunculkan inovasi baru dengan Penerapan Permainan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pembelajaran Bahasa Arab dari hasil penerapan media teka-teki silang di kelas 7 Smp NU Hasyim Asy'Ari Sedati Sidoarjo. Agar terwujudnya tujuan tersebut dibutuhkan pendekatan yang efektif yaitu melalui penggunaan strategi penerapan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab. Dengan adanya media baru dalam pembelajaran bahasa arab ini dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab dan agar siswa tidak merasa jenuh dengan pelajaran bahasa arab serta dapat merangsang daya tarik siswa pada pelajaran Bahasa Arab sehingga mereka merasakan bahwa pelajaran Bahasa Arab merupakan pelajaran yang menyenangkan.

B. METODE PENELITIAN

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. Dikutip dari buku Moleong oleh Bogdan dan Taylor

Metodologi kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata baik tertulis maupun lisan dan perilaku yang dapat diamati. (Penelitian & Bogdan, 2013)

Karena penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain pengumpulan data model Miles dan Huberman maka memiliki empat tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Maka desain tabel penelitian ini sebagai berikut :



Dalam penelitian ini berfokuskan untuk menjelaskan hasil objek yang sedang diteliti dalam lapangan agar mengetahui fenomena yang terjadi secara langsung sehingga hasil penelitian dapat disajikan secara detail. (Wahyudi & Rofiqoh, 2021)

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas 7 SMP NU HASYIM ASY'ARY dan modul pelajaran Bahasa Arab sesuai dengan kurikulum merdeka belajar semester genap. Peneliti mengambil data sesuai dengan keadaan di lapangan sehingga hasil dari penelitian ini akurat. Penelitian ini melakukan riset data yang hasil riset tersebut di dalamnya terdapat observasi pengamatan pembelajaran Bahasa Arab selama di kelas. Dalam hasil data yang didapatkan menunjukkan pengaruh yang terjadi setelah menggunakan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran Bahasa Arab. (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021)

Dalam proses penelitian ini dilakukan dengan empat tahap ;

1. Pengumpulan data : selama proses ini peneliti juga melakukan analisa data. Data yang didapat berupa bentuk segala sesuatu yang dapat di lihat dan diamati secara keseluruhan. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan tes dan wawancara secara langsung kepada pihak sekolah yakni selaku guru mapel bahasa arab disekolah tersebut. Data yang disajikan merupakan hasil observasi yang terjadi di lapangan selama proses observasi berlangsung.
2. Reduksi data : proses ini merupakan proses pemilihan data terkumpul yang dimaksud dengan data yang tidak diperlukan dan menyusun data yang diperlukan. Selama pemilihan data peneliti juga melakukan observasi langsung ke dalam kelas selama pembelajaran sekaligus melaksanakan tes yang dilakukan sebanyak 2 siklus untuk mengetahui tingkat dari media

pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yakni Permainan Teka-Teki Silang.

3. Penyajian data : proses penyajian data yang akan dapat memberikan kesimpulan dan tindakan. Dalam penyajian ini data yang ditampilkan berupa bagan tabel hasil dari pretest dan posttest yang dilaksanakan selama 2 siklus. Dengan proses ini peneliti juga akan menyajikan hasil data yang diperoleh selama proses observasi berlangsung dan juga setelah melewati proses reduksi data dimana data tersebut sudah dalam final data yang diperlukan.
4. Penarikan kesimpulan : berdasarkan data yang telah ditelaah dan ditampilkan peneliti membuat kesimpulan yang didukung serta bukti konkrit pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan ini memberikan jawaban atas rumusan masalah yang telah disajikan. (Lisabella, 2013)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP NU HASYIM ASY'ARI SEDATI SIDOARJO. Objek penelitian ini adalah siswa kelas 7 yang berjumlah 39 orang. Tindakan yang dilakukan peneliti adalah pembelajaran bahas arab dengan menggunakan permainan Teka-Teki Silang (TTS) untuk meningkatkan kemampuan kosa kata bahasa arab pada semester 1 tahun ajaran 2023-2024

Pelaksanaan tindakan ini dibagi menjadi 2 siklus, pelaksanaan siklus 1 di laksanakan pada Senin 07 Agustus 2023. Pada kegiatan siklus pertama ini dilakukan juga pretest kepada siswa dan siswi di dalam kelas dan pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan pada Seni 28 Agustus 2023 dalam proses siklus 2 ini dilaksanakan posttest untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah pelaksanaan pretest. Untuk kegiatan observasi mahasiswa sebagai pengajar yang memberikan materi sekaligus menyajikan pretest dan posttest yang akan diberikan kepada siswa dan siswi.

Dari hasil observasi peneliti disekolah SMP NU Hasyim Asy Ari terdapat beberapa problematik yang menjadi pemicu terjadinya siswa kurang antusias pada pembelajaran Bahasa Arab. Karena mereka berasal dari Sekolah Dasar yang tidak terdapat pelajaran Bahasa Arab sehingga mereka kesulitan untuk memperlajari nya dan mengerti tulisan dengan Huruf Hijaiyah. Problem lain yang dialami yakni minimnya minat siswa dan motivasi untuk belajar Bahasa Arab. Minimnya penggunaan media dan metode yang digunakan oleh guru saat pembelajaran terkesan membosankan dan kurangnya keberagaman media. Hal ini yang mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam mempelajari pelajaran Bahasa Arab khususnya materi kosa kata sehingga menyebabkan kurangnya penguasaan kosa kata oleh siswa. Selama ini guru cenderung memberikan pelajaran dengan metode ceramah di mana hal itu tidak menimbulkan rasa ketertarikan siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab. Justru hal ini menyebabkan siswa merasa bosan saat pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil wawancara peneliti dengan Ibu Qonita selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab di sekolah SMP NU Hasyim Asy'Ari Sedati Sidoarjo, beliau menyampaikan kondisi kelas saat pelajaran bahasa arab sedang berlangsung. Beliau juga menyampaikan bahwa terdapat beberapa kesulitan yang dialami salah satunya siswa cenderung kurang memperhatikan karena merasakan jenuh akan pelajaran dan terdapat beberapa siswa yang kesulitan saat membaca huruf hijaiyah. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum bisa hafal dan mengerti cara penyebutan kosa kata bahasa arab dengan baik dan benar. Dari permasalahan diatas teridentifikasi bahwa penguasaan kosa-kata Bahasa Arab masih rendah selain dapat dilihat dari sulitnya siswa dalam menghafal kosa-kata juga kurangnya jam pelajaran yang diberikan sehingga pembelajaran mengalami keterbatasan waktu. Hal lain yang ditimbulkan adalah cara mengajar guru yang masih monoton dan belum menggunakan keberagaman media yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Arab.

Pada siklus 1 yang dilaksanakan pada tanggal 07 Agustus 2023 pada kegiatan ini dilakukan observasi awal untuk mengetahui proses pembelajaran siswa dalam kelas. Pada kondisi ini mahasiswa peneliti yang selaku guru memberikan materi pembelajaran yang akan diujikan untuk kegiatan pretest. Selanjutnya siswa mencatat materi yang telah disampaikan, setelah itu siswa diberikan waktu untuk menghafal materi yang diberikan. Siswa yang diberikan materi tersebut kemudian menjalankan pretest untuk mengetahui tingkat pembelajaran yang telah diberikan oleh peneliti. Siswa antusias ingin belajar menggunakan metode baru yang belum pernah mereka dapatkan dalam pembelajaran disekolah yaitu dengan menggunakan media permainan teka-teki silang ini. Kemudian dari hasil pretest tersebut akan dijadikan sebagai pembandingan antara posttest di siklus 2 yang nantinya akan mendapatkan hasil akhir mengalami peningkatan atau tidak.

Untuk melihat tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran adapun kriteria dari hasil tes dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

No	Nilai	Predikat
1.	90-100	Sangat baik
2.	80-90	Baik
3.	70-80	Cukup Baik
4.	60-70	Cukup
5.	40-60	Kurang
6.	30-40	Sangat kurang

Daftar Nilai pretest siklus 1 :

Jumlah	Nilai	Predikat
1	30	Sangat kurang
1	40	Kurang
4	50	Kurang
11	60	Kurang
8	70	Cukup
7	80	Cukup baik
1	90	Baik
TOTAL	2.140	

Dari paparan nilai dalam tabel diatas belum diketahui nilai rata-rata pada pretest siklus 1. Oleh karena itu peneliti menggunakan rumus mean untuk mengetahui jumlah nilai rata-rata pada siklus 1.

Rumus mean :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan : X = jumlah skor

N = jumlah siswa

$$\frac{2.140}{33} = 64,8$$

Untuk mengetahui jumlah ketuntasan siswa dalam proses pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan permainan teka-teki silang pada pretest siklus 1 yaitu menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{\text{jumlah siswa yang mendapat nilai} > 70}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100$$

$$\frac{8}{33} \times 100 \% = 24 \%$$

Tabel hasil pretest siklus 1 :

No	Hasil	Siklus 1
1.	Jumlah peserta	33
2.	Nilai rata-rata	64,8
3.	Siswa tuntas	8
4.	Siswa tidak tuntas	25
5.	Ketuntasan	24 %

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil pretest pada siklus 1 persentase nya hanya 24 % yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dan siswa dengan persentase 76 % belum mencapai KKM. Yang dimana nilai KKM kelas 7 pada sekolah SMP NU Hasyim Asy Ari Sedati adalah nilai 75 sedangkan siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 hanya 8 siswa, 25 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM.

Pada akhir siklus 1 diketahui hasil belajar siswa kurang berlangsung dengan maksimal sehingga dibutuhkan untuk menjalankan siklus yang ke 2.

Pada siklus 1 ini siswa masih kesulitan untuk memahami maksud dari permainan teka-teki silang dengan menggunakan huruf hijaiyah yang terpisah. Mereka cenderung mengetahui tulisan arab dengan huruf hijaiyah yang bersambung. Dan siswa kelas 7 ini kebanyakan berasal dari Sekolah Dasar yang mana mereka masih kesulitan dalam menghafal kosa kata bahasa arab.

Peneliti ingin memberikan tindakan guna untuk perbaikan pada nilai siswa karena masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM. Maka akan dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus 2. Tindakan perbaikan tersebut perlu di laksanakan agar mendapatkan hasil dan peningkatan lebih baik lagi dari penguasaan kosa kata bahasa arab siswa kelas 7 SMP NU Hasyim Asy Ari Sedati yang sesuai dengan KKM yang telah di tentukan yaitu 75.

Pada siklus yang ke 2 peneliti melakukan kegiatan yang sama pada saat siklus yang 1, hasil observasi data yang ke 2 ini merupakan hasil tes siswa yang dilaksanakan di akhir siklus sebab data ini akan menjadi pembanding antara siklus 1 dan 2. Apakah terdapat peningkatan atau hasil yang sama. Data ini juga digunakan untuk melihat progres perkembangan aktifitas siswa yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Paparan kegiatan diatas untuk pelaksanaan kegiatan postest siklus 2 sama seperti pelaksanaan pretest pada siklus 1 hanya saja terdapat bedanya yakni siswa sudah sedikit banyak masih mengingat materi yang telah disampaikan oleh peneliti pada pertemuan siklus 1. Sembari mengingat materi tersebut peneliti memberikan materi yang sama guna semakin memperkuat daya ingat siswa dengan materi yang sebelumnya. Peneliti juga menyelipkan games tebak-tebakan kata mufrodad sebelum postest dilaksanakan agar semakin menarik daya ingin tahu mereka dengan bahasa arab. Tipe belajar sambil bermain seperti ini sangat digemari oleh siswa dan memberikan motivasi dengan belajar sambil bermain ini sangat efektif dan mereka menjadi aktif dalam belajar.

Pelaksanaan siklus 2 ini siswa mulai mengerti dan paham dengan penggunaan media permainan teka-teki silang. Penyampaian materi oleh peneliti ini disampaikan sebelum pelaksanaan postest agar siswa dan siswi dapat mengerti terlebih dahulu materi pembelajaran nya kemudian dilanjutkan dengan diberikan latihan berupa postest teka-teki silang bahasa arab. Berikut adalah tabel nilai yang diperoleh siswa pada pelaksanaan postest siklus 2 :

Jumlah	Nilai	Predikat
1	50	Kurang
4	70	Cukup
11	80	Cukup Baik
9	90	Baik
7	100	Sangat baik
TOTAL	2.720	

Untuk mengetahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam pelaksanaan

postest siklus 2 ini peneliti masih menggunakan rumus yang sama seperti siklus 1 yaitu :

Rumus mean :

$$M = \sum \frac{X}{N}$$

Keterangan : X = jumlah skor

N = jumlah siswa

$$\frac{2.720}{31} = 87,7$$

Dan untuk mengetahui jumlah ketuntasan pada postest siklus 2 ini peneliti menggunakan rumus ketuntasan sebagai berikut :

$$\frac{\text{jumlah siswa yang mendapat nilai} > 70}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100$$

$$\frac{27}{31} \times 100 \% = 87 \%$$

Berikut adalah tabel persentase pada pelaksanaan postest siklus 2 :

No	Hasil	Siklus 1
1.	Jumlah peserta	31
2.	Nilai rata-rata	87,7
3.	Siswa tuntas	27
4.	Siswa tidak tuntas	4
5.	Ketuntasan	87 %

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan keterampilan penguasaan kosa kata dalam bahasa arab sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari sebanyak 27 siswa yang dapat mencapai persentase ketuntasan sengan nilai persentase 87 % hal ini juga menjadi penapai nilai dalam KKM dan hanya ada 4 siswa saja yang tidak tuntas dengan persentase 13 % yang belum mencapai nilai KKM. Dengan ini siswa dalam kegiatan pelaksanaan postest siklus 2 dikategorikan sangat baik peningkatan yang dihasilkan sangat signifikan. Berdasarkan paparan tabel nilai dalam siklus 2 kondisi belajar siswa SMP NU Hasyim Asy Ari sangat baik dalam peningkatan penguasaan kosa kata bahasa arab dengan menggunakan media permainan teka-teki silang. Dalam hal ini maka tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya karena menjalankan 2 siklus sudah sangat efektif dan menghasilkan peningkatan.

Dari kedua siklus yang telah dilaksanakan peneliti berikut adalah paparan data nilai yang lengkap serta perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2 untuk mengetahui adanya peningkatan pada penggunaan media permainan teka-teki silang, adalah sebagai berikut :

No	Hasil tes	Siklus 1	Siklus 2
1.	Jumlah peserta	33	31

2.	Nilai rata-rata	64,8	87,7
3.	Siswa tuntas	8	27
4.	Siswa tidak tuntas	25	4
5.	Ketuntasan	24 %	87 %

Berikut adalah tabel perbandingan perolehan hasil tes belajar siswa dengan menggunakan media teka-teki silang melalui siklus 1 dan siklus 2 :

Siklus 1	Siklus 2
24 %	87 %
Sangat kurang	Sangat baik

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.

D. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa media permainan teka-teki silang ini sangat efektif untuk menarik perhatian siswa khususnya pada pembelajaran bahasa arab. Penelitian ini dilaksanakan pada 2 siklus yaitu siklus 1 dilaksanakan dengan jumlah peserta sebanyak 33 siswa, sedangkan untuk siklus 2 sebanyak 31 siswa. Berdasarkan hasil sajian yang sudah di paparkan peneliti diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan teka-teki silang untuk meningkatkan kosa kata bahasa arab siswa kelas 7 di SMP NU HASYIM ASY ARI SEDATI mengalami peningkatan dengan rata-rata presentase yang diperoleh pada siklus 1 sebesar 24 % meningkat pada siklus 2 menjadi 87%. Hal ini terbukti dengan selisih antara siklus 1 dan siklus 2 terdapat peningkatan sebesar 63 %.

E. DAFTAR PUSTAKA

- 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/tjpba.v>
- 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 Khoirotun 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 Hangtuah 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 ' UI Ulum Pandean Malang*. 23.
- Teka, P., Silang, T., & Media, S. (n.d.).1)37.).
- Ummi 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 Mufradāt di Kelas X IPA MA Irsyadun Nasyi'in. *An-Nuqthah*, 1(1), 13–18. <http://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/An-Nuqthah/article/view/590>