



Permainan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Maharah Kitabah

Rofiatul Azizah, Syafi'i¹

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya; Jl. Ahmad Yani No.117, Jemur Wonosari, Kec.
Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur 60237

Volume 3 Nomor 2
Juli 2022: 116-124
DOI: 10.30997/tjpa.v3i2.6119

Article History

Submission: 06-07-2022

Revised: 13-07-2022

Accepted: 27-07-2022

Published: 30-07-2022

Kata Kunci:

Teka-Teki Silang; Bahasa Arab; Maharah Kitabah.

Keywords:

Crossword puzzle; Arabic; Maharah Book.

Korespondensi:

(Rofiatul Azizah)

(Telp:-)

(Rofiatulazizah02@gmail.co.id)

Abstrak: Bahasa Arab memiliki empat keterampilan bahasa. keterampilan menulis (maharah al-kitabah) merupakan salah satu dari empat keterampilan bahasa yang mengungkapkan atau mendeskripsikan isi pikiran dari yang sederhana hingga pada hal yang kompleks. Pada tingkat sekolah dasar indikator pencapaian dalam keterampilan menulis yaitu mampu menyusun kata acak menjadi kalimat yang sempurna, mampu menyempurnakan kalimat dari mufrodat, mampu menerjemahkan kalimat bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia, menerjemahkan kalimat bahasa Indonesia ke dalam bahasa Arab. Sehingga diperlukan media permainan yang menyenangkan saat kegiatan pembelajaran. Dalam artikel ini akan dibahas mengenai bagaimana cara membuat media pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan teka-teki silang (TTS). Melalui media permainan TTS siswa dapat menuliskan huruf dari sebuah kata bahasa Arab yang terpisah, dengan demikian siswa dapat menuliskan dan mengetahui susunan huruf yang benar dari kata bahasa Arab tersebut. Sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang menarik.

Crossword Puzzle Games in Arabic Learning to Improve Maharah Kitabah

Abstract: Arabic has four language skills. Writing skill (maharah al-kitabah) is one of the four language skills that expresses or describes the content of thoughts from simple to complex things. At the elementary school level the indicators of achievement in writing skills are being able to arrange random words into perfect sentences, being able to perfect sentences from mufrodat, being able to translate Arabic sentences into Indonesian, translating Indonesian sentences



into Arabic. So we need a fun game media during learning activities. In this article, we will discuss how to make Arabic learning media using crossword puzzles (TTS). Through the TTS game media students can write the letters of a separate Arabic word, thus students can write and know the correct arrangement of the letters of the Arabic word. So that learning objectives can be achieved and produce an interesting learning media product.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi dan penghubung dalam pergaulan sehari-sehari, baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan bangsa tertentu. Dengan bahasa, kita dapat mengenal satu sama lain. Bahasa yang kita kenal selain bahasa Indonesia adalah bahasa Arab. Kita sebagai orang islam, tentu sudah tak asing lagi dengan bahasa Arab. Meskipun tidak digunakan dalam percakapan sehari-hari, namun keberadannya dianggap penting untuk mempermudah memahami agama islam. Karena, al- Qur'an sebagai kitab suci agama islam pun berbahasa Arab Bahasa Arab memiliki empat keterampilan bahasa yaitu kemahiran mendengar (maharah al-istima'), keterampilan berbicara (maharah al-kalam), keterampilan membaca (maharah al-qira'ah), dan keterampilan menulis (maharah al-kitabah).

Menyimak dan berbicara merupakan

dua keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Arab dalam ranah lisan sedangkan membaca dan menulis merupakan dua keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa Arab dalam ranah tulisan. Keterampilan menulis (maharah al-kitabah) adalah salah satu dari empat keterampilan bahasa Arab. Keterampilan menulis adalah keterampilan yang mengungkapkan atau mendeskripsikan isi pikiran dari yang sederhana hingga pada hal yang kompleks (Hermawan, 2011:51).

Dalam pembelajaran kitabah siswa harus memiliki kemampuan istima', kalam dan kemampuan qira'ah terlebih dahulu. Kitabah menurut Thuimah dan al-Naqah adalah kegiatan komunikasi yang menumbuhkan keterampilan produktif. Hal ini merupakan proses yang dilakukan seseorang dalam mengubah kode bahasa dari bahasa lisan kepada teks tertulis.

Ada beberapa faktor yang mungkin menyebabkan terciptanya kondisi siswa kurang aktif saat kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Diantara faktor tersebut adalah rendahnya minat dan motivasi siswa. Metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik, kurang tersedianya alat bantu atau media pembelajaran, paradigma sikap dan perilaku guru terhadap kegiatan pembelajaran yang tidak benar.

Gerlach dan Ely memberikan pengertian media pembelajaran secara luas dan sempit. Media pembelajaran secara luas dapat diartikan sebagai orang, materi, atau peristiwa yang memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Agar suasana pembelajaran lebih efisien seorang pendidik dituntut untuk menjadi kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan berbagai model, metode, teknik dan media yang sesuai dengan kebutuhan, agar pembelajaran keterampilan menulis menjadi lebih menyenangkan dan dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar bahasa Arab. Salah satu media yang dapat menjadi solusi dan dapat mempermudah proses pembelajaran

menulis yaitu media permainan Teka Teki Silang (TTS). Melalui media permainan TTS siswa dapat menuliskan huruf dari sebuah kata bahasa Arab yang terpisah, dengan demikian siswa dapat menuliskan dan mengetahui susunan huruf yang benar dari kata bahasa Arab tersebut.⁶

Machmudah dan Rosyidi (2008) menjelaskan bahwa Teka Teki Silang dapat digunakan sebagai media alternatif yang dapat digunakan sebagai pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab. Selain digunakan sebagai pembelajaran menulis, teka teki silang juga bisa digunakan sebagai pengenalan kosakata bahasa Arab.

Permainan Teka-Teki Silang merupakan media pembelajaran bahasa Arab yang berbentuk teka teki silang yang di dalamnya terdapat pertanyaan dengan gambar dengan jawaban mendatar dan menurun, jawaban ditulis dalam kotak-kotak yang telah disediakan, teka teki silang ini juga dilengkapi dengan mengurutkan gambar dari gambar yang bisa dilepas dan merangkai kalimat sesuai dengan gambar.

Media permainan teka teki silang ini bertujuan untuk melatih siswa

menulis bahasa arab dengan baik dan benar, dan media permainan teka teki silang asiap bermanfaat sebagai solusi alternatif pembelajaran menulis bahasa arab sehingga siswa dapat bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dan lebih menyenangkan juga tidak membosankan

HASIL & PEMBAHASAN

Mata pelajaran bahasa Arab diajarkan dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. memberikan pembelajaran bahasa terutama bahasa Arab sebaiknya dilakukan sejak dini, dimana otak anak dalam menyerap suatu bahasa dikatakan masih sangat bagus. Hal ini juga dikatakan oleh Nurhidayati dan Ridhwan (2014:14).

Belajar bahasa Asing atau bahasa kedua lebih baik jika dimulai lebih awal. Oleh karena itu, memberikan pembelajaran bahasa Arab sebaiknya dilakukan sedini mungkin.⁷ Krashen (dalam Nurhidayati dan Ridwan, 2014:28) mengungkapkan bahwa karakteristik anak sebagai pembelajar sebagai berikut: (a) anak-anak cenderung menyukai bermain dan bersenang-senang, (b) anak-anak memahami hal-hal disekitarnya, (c) anak-anak belajar melewati masa periode bisu, artinya

mereka masih hanya mendengar belum dapat berbicara, (d) anak-anak pada usia sekolah dasar berpikir secara konkrit.

Kata media berasal dari bahasa latin yang berbentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara antara pengirim pesan dan penerima pesan (Asrori & Ahsanuddin 2016 : 3).

kata kunci dari media pembelajaran antara lain adanya alat atau instrument pengantar,adanya kegiatan untuuk menyampaikan instrument informasi atau materi pembelajaran, keterlibatann instrument fisik dalam menyalurkan matri pembelajaran, adananya sumber belajar yang merupakan asal diperolehnya materi pembelajaran , dan keterkaitan anntara pengajar, pelajar dan materi serta tujuan pembelajaran.⁸

Menurut Syawahin (2008) media memilik peranan penting dalam menghasilkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. media pembelajaran menjadikan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan merangsang munculnya kreativitas siswa dalam memberikan respon. Jenis-jenis media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media permainan Teka Teki Silang Asiap termasuk jenis

media visual yang di dalamnya berisi permainan untuk menebak kosa kata dan mengurutkan gambar dan dikemas dalam bentuk yang menarik.

Permainan bahasa Arab dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, menghasilkan beberapa hal berikut:

1. Menyingkirkan keseriusan dan kepenatan yang dapat menghambat proses belajar mengajar
2. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
3. Mengajak orang terlibat secara penuh
4. Meningkatkan proses belajar
5. Membangun kreativitas diri
6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman
8. Memfokuskan siswa dari subjek belajar.

Al Kalimah Al Mutaqati'ah (TTS)

Al Kalimah Al Mutaqati'ah adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak-kotak yang berwarna hitam putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang

diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori Mendatar dan 'Menurun' tergantung posisi kata-kata yang harus diisi. Teka Teki Silang merupakan permainan yang dapat digunakan sebagai media yang menyenangkan untuk peserta didik. Selain itu Teka teki silang juga bisa digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meriview materi yang udah dipelajari.

Al Kalimah Al Mutaqati'ah merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk ketrampilan menulis. Teka teki silang biasanya terdiri dari pertanyaan untuk jawaban mendatar dan jawaban menurun. Media ini dapat dibuat guru dengan mudah dan dapat digunakan untuk semua tingkatan baik pemula, menengah atau sudah lanjut. Selain itu materi yang dipilih juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran⁹.

Pemilihan media teka teki silang supaya siswa merasa senang dan merasa belajar sambil bermain dalam pembelajaran bahasa Arab. Media teka teki silang sangatlah populer dikalangan dalam dunia siswa, sehingga guru tidak perlu banyak menjelaskan penggunaan media ini kepada siswa. Dengan media Al Kalimah Al Mutaqati'ah siswa menjadi lebih terbantu dalam menulis

kata atau mufrodat bahasa Arab sehingga meningkatkan ketrampilan menulis dan siswa menjadi senang membaca kata atau mufrodat. Menurut Khalillah Al Kalimah Al Mutaqati'ah merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis. Sedangkan menurut Haryono Al Kalimah Al Mutaqati'ah bertujuan untuk mengasah otak dalam berpikir mengenai pembelajaran kosakata pada suatu mata pelajaran. Dengan menggunakan permainan Al Kalimah Al Mutaqati'ah sebagai pembelajaran kosakata, siswa dapat termotivasi untuk belajar dan memperoleh pemahaman terhadap kosakata yang mudah dan mendalam, karena dalam TTS atau Al Kalimah Al Mutaqati'ah terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan gairah semangat yang tinggi dan rasa senang dalam belajar tanpa harus mengalami situasi yang menjenuhkan. Dengan demikian media Teka-Teki Silang atau Al Kalimah Al Mutaqati'ah merupakan salah satu media yang sangat tepat untuk mengajarkan materi yang berguna meningkatkan keterampilan menulis, menghafal kosakata dan media yang

menyenangkan karena sifatnya berupa media permainan.

Dapat disimpulkan setiap pembelajaran yang dilakukan melalui permainan bahasa akan lebih mudah teringat oleh siswa, sehingga media permainan bahasa Al Kalimah Al Mutaqati'ah sangat sesuai diterapkan dikalangan siswa untuk mencapai tujuan dari ketrampilan membaca. Selain itu, siswa juga memperoleh kosakata baru dan meningkatkan pemahaman mereka tentang mufrodat.

Permainan ini merupakan media hiburan yang sering terdengar diberbagai kalangan. Seorang guru dapat menggunakan permainan ini sebagai media pembelajaran baik dengan membuat TTS dalam bentuk aplikasi atau hanya sekedar dengan kertas biasa seperti yang terdapat dalam koran atau majalah.

Al Kalimah Al Mutaqati'ah mempunyai manfaat dan beberapa tujuan. Diantara manfaatnya adalah untuk melatih ketrampilan menulis agar terbiasa menulis arab siswa sehingga mampu menulis bahasa Arab dan dengan lancar menggunakannya. Media ini bertujuan untuk melatih siswa dalam menulis huruf Arab secara lepas dan

melatih penguasaan mufradat siswa. Adapun cara pembuatan TTS ini ialah guru bisa membuat TTS dalam bentuk aplikasi, bisa juga memanfaatkan majalah atau koran berbahasa Arab yang tersedia.

Langkah - langkah Permainan Al Kalimah Al Mutaqati'ah (TTS)

Langkah-langkah permainan teka-teki silang. Cara pengaplikasian teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pembelajaran mufradat yaitu:

1. Guru mendemonstrasikan terlebih dahulu permainan teakeki silang kepada siswa di depan kelas, kemudian memberitahukan cara memainkannya.
2. Guru membuat teka-teki silang sesuai bahan yang akan diajarkan. Caranya guru menyiapkan bahan yang akan diajarkan, misalnya kita dapat mengambil contoh pelajaran bahasa arab.
3. Setelah bahan dipersiapkan guru membuat sebuah contoh pertanyaan dan contoh jawaban yang singkat saja, misalnya jenis

sinonim (), antonym () dan lain sebagainya.

4. Jawaban dari soal teka-teki silang yang di inginkan bisa saja dari isim dan fi'il. Kemudian guru membuat kolom yang memanjang dan mendatar serta memanjang dan menurun, tentunya ini berbeda kolomnya dengan kolom teka teki silang biasanya dikarenakan mufradat Arab tulisannya yang bersambung bersambung yang tidak mungkin dipisahkan hurufnya satu persatu.
5. Lalu guru menuliskan teka-teki silang tersebut dipapan tulis tapi mungkin kalau ditulis dipapan tulis membutuhkan waktu yang lama, maka alangkah efisiennya apabila sebelumnya teka-teki silang tersebut sudah ditulis di kertas yang ukurannya besar (kertas Asturo, Manila, Samson, dll) sehingga tinggal ditempel di papan tulis. Semua siswa harus mengerjakannya kemudian disuruh maju ke depan atau bisa dibuat seperti kuis.
6. Setelah siswa menyelesaikan soal tersebut, mereka disuruh

membuat teka-teki silang yang meliputi soal dan jawaban. Apabila waktunya tidak cukup maka pembuatan teka-teki silang diselesaikan dirumah.

7. Kemudian pertemuan selanjutnya hasil pembuatan teka-teki silang masing-masing siswa ditukarkan dengan teman beda bangku. Dan mereka disuruh mengejarkan teka-teki silang tersebut, lalu setelah selesai dikembalikan kepada yang punya.
8. Selanjutnya yang punya teka-teki silang mengevaluasi dan hasilnya disampaikan oleh guru.

Guru memberikan komentar dan klarifikasi terhadap keseluruhan proses yang telah dilakukan, termasuk isi dari masing-masing teka-teki silang yang telah dikerjakan siswa¹¹.

SIMPULAN

Media Permainan yang menyenangkan saat kegiatan pembelajaran cenderung berorientasi pada belajar sambil bermain, sehingga diperlukan media permainan yang menyenangkan saat kegiatan pembelajaran tertentu dalam meningkatkan keterampilan menulis

dan siswa memahami kosakata yang ia dapat. Media permainan ini berupa pertanyaan menurun dan pertanyaan mendatar dan di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta materi pembelajaran. Segala sesuatu yang siswa dapatkan dari hasil permainan seperti Al Kalimah Al Mutaqati'ah akan mudah diingat dan susah untuk dilupakan. Media permainan ini sangat cocok dipraktekkan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya ketrampilan menulis pada setiap jenjang pendidikan, banyak jenjang sekolah dasar atau pemula yang telah menerapkan permainan ini karena dianggap lebih mudah dan sangat cocok dalam pembelajaran menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Nur dan Nur Hidayat. 2018. AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 10 (01). (Online), (<https://media.neliti.com>), diakses 20 Maret 2020.
- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Khalilullah, M. (2017). Permainan Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab (Mufrodah). Jurnal Pemikiran Islam, 37(1), 22.
- Khalilullah, M. (2012). Permainan Teka-Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab

- (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 15-25.
- Munir. (2017). *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Kencana.
- Putri Kumala Dewi dan NI Budiana, "Media Pembelajaran Bahasa I : Aplikasi Teori Belajar dan Stategi Pengotimalan Pembelajaran". (Malang: UB Prees, 2018), hlm, 4
- Qolbiyah, R. "Permainan Teka Teki Silang Yosiap (Ayo Isi Aku Dengan Lengkap) Untuk Pembelajaran Menulis Pada Siswa Madrasah Ibtida'iyah", 2020, Hal 149-150