

---

## **PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* MUFRODAT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS 1**

**Choerul Anwar Badruttamam<sup>1</sup>, Dwi Rosyidatul Kholidah<sup>2</sup>, Khofifah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Institut Ilmu Keislaman Zainul Hasan Genggong

<sup>2</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Fattah

<sup>3</sup> Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Fattah

Pos-el : [chovsaja89@gmail.com](mailto:chovsaja89@gmail.com)<sup>1)</sup>

[choida89@gmail.com](mailto:choida89@gmail.com)<sup>2)</sup>

[fifakhof22@gmail.com](mailto:fifakhof22@gmail.com)<sup>3)</sup>

*Received 20 October 2021; Received in revised form 8 November 2021; Accepted 10 November 2021*

### **Abstrak**

Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan produk media *puzzle* mufrodat yang menyenangkan dan digunakan pada pembelajaran bahasa Arab kelas 1 khususnya pada materi بيتي 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 keterampilan berbicara. 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 :** *Keterampilan Berbicara, Media, Pengembangan, Puzzle Mufrodat.*

### **Abstract**

The purpose of this media development is to produce media product *puzzle* a fun mufrodat that is used in learning Arabic for grade 1, especially in the material بيتي, so that it can make active learning, increase Arabic vocabulary mastery, and improve speaking skills in vocabulary pronunciation. This type of research is a research and development (*Research and Development/ R & D*), which refers to the ADDIE models, with specs include 5 stages of media development are: 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 research and development of media *puzzle* mufrodat indicate that media is *puzzle* mufrodat appropriate to be used as a medium for learning Arabic for grade 1 to improve speaking skills. This can be seen from the results of validation by several experts and field trials that reached very

valid criteria. The results of the validation test of material experts reached a 95% feasibility level, 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 task, an average score of 85 was obtained, the matching task obtained an average score of 84.5 and the task in the form of an oral test mentioning mufrodat obtained an average score of 96.

**Keywords:** *Development, Media, Puzzle Mufrodat, Speaking Skills.*

## 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 lisan yakni keterampilan berbicara peserta didik masih minim karena belum mampu menguasai mufrodat kosakata benda-benda di sekitarnya. Maka peneliti memilih keterampilan

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

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 *mubtadi'* 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 keterampilan berbicara. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian Research and Development dengan judul "Pengembangan Media Puzzle Mufrodat Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1 MI Nurul Huda Taji".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* yakni metode penelitian pengembangan. Menurut Gay penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. *Borg* dan *Gall* mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau

produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan. Sedangkan *Seels* dan *Richey* berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validasi, praktis, dan efektif. Selanjutnya *Van* dan *Akkere* dan *Plomp* mendeskripsikan penelitian pengembangan adalah pengembangan prototipe produk dan perumusan saran-saran metodologis untuk desain dan evaluasi prototipe produk tersebut (Hamzah, 2020: 1). Dapat disimpulkan dalam penelitian pengembangan ini adalah penelitian untuk menghasilkan sebuah produk, produk yang dihasilkan diuji terlebih dahulu untuk mengetahui keefektifan dari produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bukan hanya menghasilkan produk, akan tetapi dapat juga memperbaiki produk yang telah ada untuk menyempurnakan produk tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian dan Pengembangan**

#### **1. Penyajian Data Uji Coba**

Model penelitian dan pengembangan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). antara lain sebagai berikut:

##### **a. Tahap Analisa**

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui perlunya pengembangan media

pembelajaran, yakni menentukan materi dan menganalisis kebutuhan yang akan digunakan sebagai bahan pengembangan produk pada penelitian dan pengembangan ini. Adapun analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara observasi terhadap kondisi sarana belajar, siswa dan guru, materi pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan, hal ini bertujuan untuk jenis media yang akan dikembangkan. Observasi pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mewawancarai guru bahasa Arab kelas 1 yang ada di MI Nurul Huda Taji.

b. Tahap Desain

Pada tahap desain dilakukan dengan mendesain produk sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan di kelas 1 MI Nurul Huda. Desain produk dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran bahasa Arab yakni "Melalui pembelajaran yang aktif dan kontekstual, peserta didik mampu memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan terkait teks bertema بيتي dalam bentuk tindak tutur memberi dan meminta informasi tentang nomor rumah. Kemudian mampu mendemonstrasikan kemampuan yang dimiliki dengan bentuk lisan dan tulisan". Dengan demikian sesuai hasil analisis, maka dilakukan desain produk media puzzle mufrodat yang dapat digunakan dalam mendemonstrasikan kemampuan bentuk lisan.

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan media puzzle mufrodat ini, dilakukan dengan beberapa langkah, antara lain:

- 1) Langkah pertama adalah mencetak desain background puzzle mufrodat menjadi stiker.
- 2) Langkah kedua adalah menempel stiker yang telah didesain dengan gambar kosakata materi بيتي ke bahan utama puzzle yaitu eva foam. Kemudian membentuk eva foam menjadi puzzle sesuai dengan bentuk stiker yang telah didesain sebelumnya.
- 3) Langkah ketiga adalah melakukan uji ahli validasi terhadap media puzzle mufrodat sebelum diimplementasikan kepada siswa. Sebelum dilakukan validasi, peneliti membuat buku panduan cara menggunakan media *puzzle* mufrodat yang di dalamnya memuat peraturan penggunaan media *puzzle* mufrodat.

d. Implementasi

Produk pengembangan yang telah diuji validasi oleh beberapa ahli, kemudian direvisi sesuai saran dan komentar oleh beberapa ahli, selanjutnya dikembangkan untuk dapat diimplementasikan dengan baik.

e. Evaluasi

Langkah terakhir pada proses penelitian dan pengembangan menurut ADDIE adalah evaluasi. Dalam tahap langkah ini, dilakukan evaluasi selama proses

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

pembelajaran berlangsung dengan menggunakan produk media puzzle mufrodat sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Evaluasi ini dilakukan dengan melihat nilai hasil dari uji coba produk kepada siswa.

## 2. Analisis Data

### a. Analisis Data Validasi Ahli Materi, Bahasa, dan Media

#### 1) Analisis Data Validasi Ahli Materi

Penilaian terhadap media *puzzle* mufrodat ahli materi dilakukan oleh guru kelas yang membidangi materi bahasa Arab di kelas 1. tingkat pencapaian kriteria media *puzzle* mufrodat sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab oleh ahli materi diketahui bahwa tingkat penilaian validasi media yang dikembangkan tersebut mencapai sebesar 95% yang menunjukkan pada kriteria sangat valid.

#### 2) Analisis Data Ahli Bahasa

Penilaian terhadap media *puzzle* mufrodat ahli bahasa dilakukan oleh guru bahasa yang membidangi bahasa Arab sekaligus lulusan dari jurusan pendidikan bahasa Arab. tingkat pencapaian kriteria media *puzzle* mufrodat sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab oleh ahli bahasa diketahui bahwa tingkat penilaian validasi media yang dikembangkan tersebut mencapai sebesar 92% yang

menunjukkan pada kriteria sangat valid.

#### 3) Analisis Data Ahli Media

Penilaian terhadap media *puzzle* mufrodat ahli media dilakukan oleh dosen PGMI yang membidangi media pembelajaran. Tingkat pencapaian kriteria media *puzzle* mufrodat sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab oleh ahli media diketahui bahwa tingkat penilaian validasi media yang dikembangkan tersebut mencapai sebesar 93,8% yang menunjukkan pada kriteria sangat valid. Dengan demikian menunjukkan bahwa media *puzzle* mufrodat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab kelas 1.

### b. Analisis Data Hasil Uji coba lapangan Data diperoleh dengan menggunakan angket respon siswa setelah dilakukan proses pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *puzzle* mufrodat.

Hasil penyebaran angket respon siswa terhadap media *puzzle* mufrodat dengan presentase sebesar 97,8% tingkat kualifikasi kevalidan menyatakan bahwa media *puzzle* mufrodat sangat valid.

## 3. Revisi Produk

Produk ini dikembangkan sesuai dengan komentar dan saran dari hasil validasi oleh beberapa ahli. Produk yang telah direvisi setelah uji ahli kemudian diuji cobakan

kepada siswa kelas 1 MI Nurul Huda Taji.

## B. Pembahasan

Pengembangan media *puzzle* mufrodat untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab ini dilakukan kepada siswa kelas 1. Adapun hasil di lapangan menyatakan bahwa dengan media *puzzle* mufrodat siswa mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab dengan perolehan nilai yang didapatkan rata-rata sebesar 96, yang awalnya mendapatkan nilai dengan rata-rata 66.

Pengembangan media *puzzle* mufrodat ini dapat menjadikan proses pembelajaran mencapai pada tujuan pembelajaran, yang pada kenyataannya dengan penggunaan media *puzzle* mufrodat ini pada proses pembelajaran, siswa kelas 1 MI Nurul Huda Taji mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Arab dengan dibuktikan pada tes lisan yakni melafalkan mufrodat. 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* mufrodat yang dilakukan dengan belajar sambil bermain dapat menjadikan pembelajaran aktif dan menambah penguasaan kosakata bahasa Arab sehingga keterampilan berbicara dalam mengucapkan 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

<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/ibtida>

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 siswa 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 , *بيتي* siswa bisa mengartikan mufrodat tentang *بيتي*, siswa dapat mengerjakan soal pilihan ganda dan mencocokkan terkait materi *بيتي* dengan nilai yang memuaskan, selain itu dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, dan dapat memudahkan guru dalam

penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 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 siswa 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 mengucapkan kosakata meningkat pada penggunaan media *puzzle* mufrodat.

### Saran

1. Saran Pemanfaatan  
Berdasarkan hasil uji coba lapangan, maka untuk mengoptimalkan penggunaan media *puzzle* mufrodat,

pengembang memberi saran sebagai berikut:

- a. Media puzzle mufrodat dalam pengembangannya telah melalui beberapa proses dan terbukti kelayakannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian untuk pemanfaatannya diperlukan fasilitas yang memadai.
  - b. Bagi guru yang mengajar pembelajaran bahasa Arab, dapat menggunakan media puzzle mufrodat agar proses pembelajaran menjadi aktif.
2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
- Pada keperluan pengembangan lebih lanjut, untuk itu disarankan beberapa hal sebagaimana berikut:
- a. Produk pengembangan media puzzle mufrodat terbatas hanya untuk pembelajaran bahasa Arab dengan materi بيتي , sehingga perlu pengembangan dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Arab.
  - b. Media puzzle mufrodat dapat menjadi gambaran atau rujukan untuk pembuatan media pembelajaran oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### 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.