



**PENGGUNAAN PUZZLE SEBAGAI MEDIA EVALUASIPENGUASAAN MUFRODAT
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH TSANAWIYAH NURUL
ANWAR**

Ahmad Faris Arrayyan, Suparmanto, Iin Elidatunnisa, Losi Handayani, Muhammad Syarif
Hidayatullah

Universitas Islam Negeri Mataram

Email:rayyanfaris55@gmail.com, suparmanto181@gmail.com, iinelidtnnsa@gmail.com
losihandayaniiii03@gmail.com, 210102090mhs@uinmataram.ac.id.

ABSTRACT: Mufrodat (vocabulary) is one of the important elements in learning Arabic. Even some opinions say the first thing in learning a foreign language is to recognize and learn vocabulary. Although language learning will not be enough if you only learn vocabulary without paying attention to grammar and the language system itself. By studying mufrodite, it will be possible for students to acquire language skills (istima, kalam, qiroah, kitabah). To find out the extent of the achievement of learning objectives, it is necessary to evaluate. Where the evaluation is carried out by examining the extent of students' ability to use mufrodat. This study aims to describe the results of learning to use puzzles with word wall media at Madrasah Nurul Anwar. This type of research is descriptive qualitative research. Data collection techniques used are by interviewing, observing, and presenting data.

KEYWORDS: Mufrodat Learning, Puzzle,evaluation

ABSTRAK:Mufrodat (kosa kata)ialah merupakan satu unsur penting dalam pembelajaran bahasa arab .sebagian pendapat mengatakan hal pertama dalam mempelajari bahasa asing adalah dengan mengenali dan mempelajari kosa kata nya.meskipun didalam pembelajaran bahasa tidak akan cukup jika hanya mempelajari kosa kata saja tanpa memperhatikan gramatika dan sistem bahasa itu sendiri ,akan tetapi dengan mempelajari mufrodat ,memungkinkan bagi siswa untuk memperoleh keterampilan dalam berbahasa seperti (istima,kalam,qiroah,kitabah).untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran maka dari itu perlu untuk melakukan evaluasi ,dimana evaluasi ini dilakukan dengan cara meneliti sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai mufrodat .penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dari pembelajaran menggunakan puzzle dengan media aplikasi wordwall di madrasah tsanawiyah nurul anwar .jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif.tekhnik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara wawancara,observasi,dan penyajian data.

Kata Kunci: Pembelajaran Mufrododat,puzzle,evaluasi

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses belajar yang diulang berulang-ulang yang menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan lebih bersifat tetap namun didalam proses pembelajaran terdapat dua kegiatan yang utama,yang pertama itu belajar yg harus dilakukan oleh peserta didik dan diajarkan oleh guru,arah dari dua kegiatan tersebut adalah untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan yang wujudnya memberikan sebuah hasil yang baik bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik (Suparmanto, 2024). Pembelajaran bahasa arab sampe saat ini sebagian besar masih dianggap bahasa yang sulit dipelajari dan dipandang sebagai bidang yang kurang disukai,begitu pula dengan pelaksanaan pengajarannya,disertai dengan banyak permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh siswa mulai dari tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi .akan tetapi dendan diadakan sebuah evaluasi sebagaimana evaluasi itu sendiri adalah sebuah kegiatan identifikasi untuk melihat apakah suatu program yang dilakukan telah tercapai atau belum,serta melihat tingkat keefisiennya pelaksanaan.oleh karena itu evaluasi dpat diartikan sebagai proses penilaiannya terhadap suatu criteria atau tujuan yang ditetapkan sebelumnya (Arikunto, 2015)

Mufrodat (kosa kata) ialah merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran bahasa arab .sebagian pendapat mengatakan kosa kata saja tanpa memperhatikan gramatika dan sistem bahasa itu sendiri ,akan tetapi dengan mempelajari mufrodat ,memungkinkan bagi siswa untuk memperoleh keterampilan dalam berbahasa seperti (istima,kalam,qiroah,kitabah).untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran maka dari itu perlu untuk melakukan evaluasi ,dimana evaluasi ini dilakukan dengan cara meneliti sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai mufrodat .penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dari pembelajaran menggunakan puzzle dengan media aplikasi wordwall di madrasah tsanawiyah nurul anwar .jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif.tekhnik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara wawancara,observasi,dan penyajian data (suparno, 2009).

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan untuk meneliti adalah penelitian kualitatif dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan evaluasi pembelajaran bahasa arab pada siswa Mts Nurul Anwar, penelitian ini berjenis penelitian lapangan dengan metode observasi dan wawancara, adapun dalam pelaksanaannya penelitian ini adalah peneliti hadir kelapangan sekolah madrasah tsnawiyah nurul anwar dengan cara meminta izin ditempat melakukan penelitian sesuai dengan waktu yang telah ditentukan serta melakukan wawancara dengan beberapa pihak yang berkepentingan dilembaga sekolah .

2. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini adalah terdiri dari tiga macam yaitu sumber data yang berupa person, place and paper, person adalah sumber data yang berupa wawancara antara guru mata pelajaran bahasa arab dan siswa. place adalah sumber data yang dilihat dari kondisi tetap dan dinamis, data yang dihasilkan dari dengan observasi, lalu kemudian paper adalah data yang berupa symbol yang berupa huruf, angka, gambar dan lainnya seperti misalnya dokumen visi misi madrasah, guru dan siswa, sarana dan prasarana (Nasution, 2002).

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam karya tulis ilmiah ini adalah menggunakan wawancara, dan observasi. Dengan mewawancarai beberapa siswa dan guru, peneliti juga melakukan observasi dengan cara terjun langsung kedalam kelas untuk mengobservasi kegiatan belajar secara langsung. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang berorientasi pada deskriptif. Untuk mendapatkan hasil data yang diinginkan, maka peneliti melakukan tahapan-tahapan berikut

a. Wawancara

Peneliti berperan sebagai pewawancara dan yang di wawancarai atau sebagai narasumber adalah siswa dan guru

b. Observasi

Observasi atau pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap apa yang timbul pada objek penelitian.

HASIL PEMBAHASAN

A. Evaluasi Pembelajaran

1) Pengertian Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk meninjau sampai sejauh mana tujuan pembelajaran yang ditetapkan untuk menentukan selanjutnya dan di tindak lanjuti. Tujuan dari kegiatan ini diantaranya adalah melaksanakan sebuah evaluasi. Bertujuan untuk mendapatkan informasi yang valid tentang kegiatan yang di laksanakan sebagai tolak ukur untuk menentukan efisiensi dan efektivitas kegiatan evaluasi (Nurman, 2015)

2) Kedudukan Evaluasi

Kedudukan evaluasi ialah suatu proses kegiatan yang terdiri dari beberapa tahapan diantaranya tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Walaupun sebagai akhiran bukan berarti evaluasi dapat dilakukan di akhir kegiatan atau disaat pertemuan terakhir (Inayah, 2017).

3) Tujuan dan Fungsi Evaluasi

Fungsi evaluasi adalah tidak terlepas dari evaluasi itu sendiri sehingga dapat di katakan bahwa tujuan evaluasi adalah sebagai data pembuktian yang menunjukkan sejauh mana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pecaiaannya dan dapat juga di gunakan sebagai mengukur nilai sampe mana ke efektifan pembelajarannya yang di gunakan adapun tujuan evaluasi dalam bidang pendidikan di bagi menjadi dua yang pertama perhimpunan berbagai keterangan yang sudaah di jadikan bukti perkembangan yang di lakukan oleh peserta didik setelah mereka mengikuti sebuah proses pembelajaran dala waktu tertentu, yang kedua untuk mengetahui tingkat efektivitas dri brbagai metode pembelajaran yang telah di laksanakan. (sahil, 2020)

B. Media Pembelajaran Puzzle

1. Pengertian Media Word Wall

Kata media berasal dari kata latin yang berarti medius (tengah) perantara atau pengantar dalam bahasa arab media dapat di artikan sebagai pengantar atau pesan kepada

penerima pesan (suparmanto, 2023). Media pembelajaran yang di gunakan dalam meneliti media aplikasi word wall. Wordwall adalah sebuah permainan yang digunakan sebagai game edukasi yang dimana penggunaannya sangat mudah dan sudah tersedia berbagai macam fitur permainan didalamnya seperti quis,pencocokkan kalimat akan tetapi jenis aplikasi wordwall yang digunakan dalam meneliti adalah puzzle atau pemasangan kata.aplikasi wordwall ini juga merupakan sebuah pembelajaran dengan memainkan sebuah game yang dimana terdiri dari sekumpulan kelompok dengan tujuan untuk memotivasi seorang siswa sebagai hiburan yang mengndung konten pembelajaran (Anshar, 2009). Proses belajar mengajar jadi lebih efektif dan membuat siswa lebih tertarik, aplikasi wordwall ini juga digunakan sebagai media evaluasi terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung salah satunya adalah puzzle.



2. Model Pembelajaran Media Word Wall

Model pembelajaran media word wall adalah dengan cara membagi siswa kelas menjadi beberapa kelompok. Kemudian guru memberi tugas kepada kelompok tersebut berupa masalah-masalah yang harus didiskusikan jawabannya. Setelah diskusi berakhir, perwakilan dari setiap kelompok untuk bergabung sementara dengan kelompok lain. Anggota kelompok yang menetap bertugas untuk menerima anggota dari kelompok lain. Kemudian setelah para anggota kelompok yang bergabung dengan kelompok lain berdiskusi, mereka kembali ke kelompok masing-masing untuk membahas hasil dari kelompoknya yang semula.

Ciri-ciri model pembelajaran dengan media word wall diantaranya :

- a. Siswa bekerja sama dalam kelompok secara kooperatif untuk menyelesaikan materi belajarnya
- b. Kelompok dibentuk dari seua kalangan siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi, menengah, dan rendah.

Model pembelajaran menggunakan media word wall tidak lepas dari adanya kelebihan serta kekurangannya, diantara kelebihan pembelajaran model ini diantaranya :

- a. Sangat mudah untuk dibagi-bagi
- b. Tugas dapat lebih banyak dilakukan oleh siswa
- c. Memudahkan guru untuk memonitoring siswa
- d. Bisa digunakan disemua kelas
- e. Siswa dapat menjadi lebih aktif
- f. Peserta didik dapat lebih percaya diri untuk memberikan pendapatnya
- g. Menambah kesolidan dan rasa percaya diri siswa
- h. Dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik
- i. Dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa

Adapun kelemahan dari model pembelajaran ini adalah di antaranya :

- a. Siswa kurang minat belajar dengan cara berkelompok
- b. Guru harus banyak persiapan (materi, biaya, dan tenaga)
- c. Guru cenderung kesusahan dalam mengelola kelas dengan baik
- d. Jumlah siswa kadang menyuitakan dalam pembentukan kelompok

Siswa yang lebih cepat memilih jawaban yang benar akan di berikan nilai tertinggi, permainan ini bersifat komperatif sehingga skor setiap siswa tergantung pada pertanyaan mereka dan seberapa cepat mereka dalam menjawabnya. Setelah permainan ini usai peneliti bisa melihat hasil tes yang telah di lakukan di mana di dalamnya peneliti bisa skor dan berapa lama siswa mengerjakan tes tersebut. Pada proses evaluasi diikuti oleh lima belas orang siswa dan dibagi menjadi tiga kelompok, Dimana setiap kelompok terdiri dari tiga sampai empat orang. Hasil yang didapat dari tiga kelompok tersebut yang dapat meraih nilai tertinggi adalah kelompok pertama dengan nilai sempurna dengan durasi pengerjaan selama satu menit empat puluh enam detik, peringkat kedua tertinggi adalah kelompok kedua dengan nilai sempurna pula dengan durasi pengerjaan empat menit tiga belas detik, dan peringkat terakhir adalah kelompok ketiga dengan nilai delapan dengan durasi pengerjaan dua menit dua detik.

C. pembelajaran mufrodat

Dalam kamus bahasa kosa kata adalah perbendaharaan, kata yang terdapat dalam suatu bahasa yang di miliki oleh seseorang pembicara atau penulis kata yang selalu di pakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan seperti daftar kata yang di susun jadi kamus dan di sertai penjelasan yang singkat dan praktis (Kurnawati, 2023).

Adapun kualitas dalam keterampilan berbahasa seseorang dapat bergantung pada kualitas dan kuantitas kosa kata yang di miliki namun semakin besar seseorang dalam terampil berbahasa sangat perlu untuk memahami benar-benar bahwa kenaikan kelas para siswa sudah di tentukan oleh kualitas keterampilan berbahasa kualitas dan kuantitas siswa kosa kata seorang siswa merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentanya, jadi pembelajaran mampu menguasai mufrodat menerjemahkan serta mampu menggunakan dalam

jumlah yang benar dalam arti tidak hanya menghafal kosa kata tanpa mengetahui bagaimana penggunaan dalam berkomunikasi yang sesungguhnya akan tetapi dengan praktek setelah memahami kosakata yang kemudian di ajari untuk menggunakannya dalam bentuk ucapan ataupun tulis.

Metode pembelajaran mufrodat adalah pada hakikatnya di sebutkan sebuah teknik-teknik yang di dalam penyampaiannya materi pembelajaran khususnya kosakata ini yang dimana dalam pembelajaran kosa kata ini alangkah baiknya dimulai dengan kosa kata dasar yang tidak mudah di ubah seperti halnya kekerabatan, nama-nama bagian tubuh, kata kerja, kata ganti serta kosa kata lainnya untuk di pelajari metode yang bisa di gunakan dalam pebeljaran bahasa arab adalah metode lagsung, metode membaca dan menghafal, metode aural-oral approach, metode pembelajaran dengan media aplikasi. Adapun teknik yang bisa di lakukan adalah dengan berbagai tektik permainan bahasa seperti memperhatikan susuan huruf dan kamus lainnya. (Sadiman, 2009)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang di lakukan pda sekolah mts NURUL ANWAR adalah pembelajaran bahasa arab yang di lakukan di semua tingkat mulai dari kelas VII sampai kelas XII, pelafalan muforodat pada siswa merupakan salah satu masalah dalam belajar bahasa arab ,melalui observasi inilah dapat mengetahui bagaimana pemanfaatan sebuah media yg dilakukan untuk meneliti pada siswa dalam upaya menghafal mufrodat dengan media puzzle aplikasi wordwall. Pada tahapan awal melakukan sebuah pengenalan terhadap media aplikasi untuk dikembangkan seseuai dengan kebutuhan siswa. Tahapan ke dua adalah perancangan untuk mengaplikasikan siswa untuk menentukan gambar mana yang cocok untuk di taruh sesuai intruksi yang telah di tentukan dari hasil observasi yang telah di lakukan media yang cocok di gunakan untuk pengenalan mufrodat atau kosa kata adalah dengan cara penggunaan aplikasi puzzle dengan model pengaplikasian word wall dengan tujuan membantu guru dalam mengajar dan berbagai bentuk media dapat di tingkatkan dengan pengalaman belajar.

Penelitian ini menggunakan media puzzle dengan pengaplikasian word wall di sekolah MTS NURUL ANWAR pada siswa kelas VII untuk meningkatkan sejauh mana kemampuan dalam

menguasai mufrodat, dengan penggunaan media aplikasi ini siswa lebih mudah untuk mempelajari bahasa arab dalam arti siswa tidak merasa bosan. Berdasarkan hasil dari peneliti yang di laksanakan pada siswa kelas VII MTS NURUL ANWAR sangat efektif karena melalui media aplikasi word wall penguasaan mufrodat menjadi mudah dalam memahami kosa kata.

References

- Anshar, A. M. (2009). *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode Metodenya*. Yogyakarta: Teras.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian : Sebuah Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rineka.
- arikunto, s. *prosedur penellitian*;
- arikunto, s. (2010). *prosedur pnelitian : sebuah pendekatan praktik* . jakarta : rineka.
- Inayah, N. (2017). *Peningkatan Penguasaan Kosa Kata*. Bandung : Arruz Media.
- Kurnawati, E. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran . *Journal of Student Risech* , 18-23.
- Nasution. (2002). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nurman, M. (2015). *Evaluasi Pendidikan* . Mataram: Institut Agama Islam Negeri Mataram.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media pendidikan*. Jakarta: Pt gravindo persada.
- sahil, S. H. (2020). *Metodologi penelitian* . yogyakarta: kbm indonesia.
- suparmanto. (2024). analisis penggunaan media snow ball throwing terhadap keaktifan dan pengasaan mufradat siswa Mtsn 3 Mataram. *jurnal pendikan ilmu bahasa arab* , vol. 3 no. 1.
- suparmanto. (2024). analisis penggunaan media snowball throwing terhadap keaktifan dan penguasaan mufradat siswa Mtsn 3 Mataram. *jurnal pendidikan dan ilmu bahaa arab* , Vol. 03 No.1.
- Suparmanto. (2024). Analisis Penggunaan Media Snowball Throwing Terhadap Keaktifan dan Penguasaan Mufradat Siswa MtsN 3 Mataram. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu bahasa Arab* , Vol. 3 No. 1.
- suparmanto. (2023). peran penting media papan gambar dalam pembelajaran mufradat di kelas X Ma Quraniyah . *jurnal komunikasi dan pendidikan islam* , Vol 12 No. 2.
- suparno. (2009). *media pendidikan* . jakarta: PT. Raja Grapindo Persada.