ABSTRAK

Tesis dengan judul "Pengembangan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah (Studi Multi Situs di MTsN Model Trenggalek dan MTsN Kampak Trenggalek)" ini ditulis oleh Anis Nur Laili dengan dibimbing oleh Prof. Dr. H. Imam Fuadi, M.Ag dan Dr. As'aril Muhajir, M.Ag.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media *Puzzle*, Kosakata

Latar Belakang: Media pembelajaran tidak asing lagi di kalangan pendidikan. Media sangat penting di dalam pembelajaran karena media merupakan alat bantu bagi guru untuk memahamkan pelajaran kepada siswa. Selain itu media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Apabila dalam proses belajar mengajar para guru menggunakan media pembelajaran, maka tingkat keaktifan peserta didik akan semakin meningkat. Untuk melatih siswa dalam menguasai bidang kebahasaan, media pembelajaran sangat cocok untuk digunakan. Alasannya adalah karena selain memberikan kegembiraan, media pembelajaran juga dapat melatih ketrampilan anak didik dalam bidang kebahasaan. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Rumusan Masalah: 1) Bagaimana proses pengembangan media *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah?, 2) Bagaimana hasil pengembangan media *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah?, dan 3) Berapa hasil kelayakan media *puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah?.

Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, hasil pengembangan dan nilai kelayakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Arab untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah

Metode Penelitian: Rancangan pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development* model Borg & Gall. Pengembangan media *puzzle* dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) desain produk, (3) pengumpulan bahan, (4) pengembangan produk, (5) validasi meliputi uji ahli media dan uji ahli materi, (6) uji lapangan dan (7) revisi produk.

Hasil Penelitian: Pengembangan media *puzzle* menghasilkan seperangkat alat permainan. Alat permainan didesain *full colour* (berwarna) mulai dari balok *puzzle*, kartu kosakata, kartu jawaban, kartu "Benar", kartu "Salah", kartu undian dan buku petunjuk penggunaan. Permainan ini bersifat fleksibel, dalam arti bisa dimainkan oleh 3 – 6 kelompok atau 3 – 6 orang. Hasil uji kevalidan media *puzzle* oleh ahli materi adalah sebesar 84,37% yang berkategori valid. Data hasil uji coba oleh ahli media sebesar 93,42% yang berkategori valid. Perpaduan nilai validasi

ahli media dan ahli materi sebesar 88,89% dan berkategori valid sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah. Uji lapangan dilaksanakan di MTsN Model dan MTsN Kampak Trenggalek kepada siswa kelas VII dan guru mata pelajaran bahasa Arab. Rata-rata hasil uji lapangan terhadap siswa kelas VII sebesar 81,9% dan hasil dari guru mata pelajaran bahasa Arab sebesar 83,85%. Jadi, media *puzzle* dinyatakan valid sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab untuk kelas VII Madrasah Tsanawiyah.

ABSTRACT

Thesis with the title "*The Development of Puzzle for Learning Arabic Vocabularies in Islamic Junior High School (Multi-site Study in Islamic Junior High School Model and Islamic Junior High School Kampak in Trenggalek)* is written by Anis Nur Laili guided by Prof. Dr. H. Imam Fuadi, M,Ag, and Dr. As'aril Muhajir, M.Ag.

Keywords: intructional media, puzzle, Arabic vocabularies

Research in this thesis against the backdrop of learning media is no stranger to education. Media is very important in learning because the media is a tool for teachers to understand the lessons to students. In addition learning media is one component of communication, namely as a messenger from communicator to communicant. Based on the definition, it can be said that the learning media is a means of intermediaries in the learning process. In a teaching and learning process, two very important elements are teaching methods and teaching media. If in the process of teaching and learning of teachers using learning media, the level of learner activity will increase. To train students in mastering language, the learning media is very suitable for use. The reason is because in addition to providing joy, learning media can also train the skills of students in the field of language. The use of teaching media at the teaching orientation stage will greatly help the effectiveness of the learning process and the delivery of messages and the content of the lesson.

Formulation of the problem in the writing of this thesis are 1) How is the process of developing puzzle media in learning Arabic vocabulary in Islamic Junior High School?, 2) How is the development of puzzle media in learning Arabic vocabulary in Islamic Junior High School?, and 3) What is the feasibility of puzzle media in learning Arabic vocabulary in Islamic Junior High School?

This research aims to describe the development process, the results of the development and the use of puzzle media as learning media of Arabic vocabularies for students of seventh grade of Islamic Junior High School. The design of development use the model developed by Borg & Gall. There are seven steps in developing puzzle media, they are: (1) analysis of need, (2) product design, (3) material collection, (4) product development, (5) product validation test from media spesialist and study spesialist the material, (6) field test and (7) product revision.

The development of puzzle media set of tools produce games. The game tool designed full color ranging from beam puzzle, vocabularies cards, answer cards, thea card "correct" and the card "wrong", lottery cards and instructional use. This game is flexible, in the sense that can be played by 3-6 groups or 3-6 people. Validity of the test result by the puzzle media of media spesialist is 93,42% categorized quite valid. Test result by study spesialist the material 84,37% categorized valis. The combination value of media spesialist and study spesialist the material is 88,89% categorized valid as a medium of learning Arabic vocabularies for students of seventh grade of Islamic Junior high School. Field test was conducted in Islamic Junior High School Model and Islamic Junior High

School Kampak in Trenggalek to class VII and Arabic teachers. Field test results is 81,9% and the result of the Arabic teachers is 83,85%. So puzzle media has been clarified its validity as Arabic vocabularies learning for seventh grade of Islamic Junior High School.

الملخص

رسالة الماجستير تحت العنوان "تنمية وسيلة اللغز (*Puzzle*) في تدريس المفردات بالمدرسة المتوسطة الإسلامية (دراسة متعددة المواقع بمدرسة موديل (Model) المتوسطة الإسلامية الحكومية ومدرسة كامفاك (Kampak) المتوسطة الإسلامية الحكومية في ترنجاليك). قد كتبتها أنيس نور ليلي، رقم القيد: ١٧٥٤١٥٤٠٠٢، سنة ٢٠١٧. قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراسات العليا، جامعة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية. المشرف الأول الأستاذ الدكتور إمام فؤادي، الماجستير والمشرف الثاني الدكتور أسعار المهاجر، الماجستير.

الكلمات الرئيسة: وسيلة التدريس، وسيلة اللغز، المفردات.

خلفية البحث: وسيلة التدريس مشهورة في علوم التربية. وهي شيء مهم للمدرسين والتلاميذ في التدريس. إن وسيلة التدريس عنصر من عناصر اتصال الناس من المتكلم إلى المستمع. من هنا نستطيع أن نقول إن وسائل التدريس مناسبة في عملية التدريس. في عملية التدريس عنصران مهمان هما المنهج ووسيلة التدريس. بوسيلة التدريس، ستكون عملية التدريس جذابة وسيكون التلاميذ ناشطين. لممارسة التلاميذ في دراسة اللغة، وسيلة التدريس مناسبة لاستخدام لأنها تستطيع أن تمرس مهارات التلاميذ. استخدامها في التدريس تستطيع أن تساعد عمليته في إرسال الأفكار ومواد الدراسة. في هذا البحث، ستنمي الباحثة وسيلة اللغز (*puzzle*) في تدريس مفردات. هذه الوسيلة وسيلة عامة التي عرفت بعض الناس. وسيلة اللغز من وسيلة سمعية. وسيلة اللغز (*puzzle*) هو صورة منقوصة لأن تجلخ الدماغ ولممارسة الصبر والكفائة.

مسائل البحث: ١) كيف عملية تنمية وسيلة اللغز (*puzzle*) في تدريس مفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية؟ و٢) كيف نتائج تنمية وسيلة اللغز (*puzzle*)

في تدريس مفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية ؟ و٣) كم نتيجه صحة وسيلة اللغز (*puzzle*) في تدريس مفردات في المدرسة المتوسطة الإسلامية ؟.

أهداف البحث: يهدف هذا البحث لوصف عملية تنمية وسيلة اللغز ونتائجها ونتيجة صحتها كوسيلة تدريس المفردات لتلاميذ الصف الأول بالمدرسة المتوسطة الإسلامية.

طريقة البحث: نموذج التطوير المستخدم هو نموذج برج وغال (Borg & Gall). و تتم عملية التطوير لهذه الوسيلة بعدة مراحل، وهي (١) تحليل الحاجات، (٢) تصميم وسيلة اللغز، (٣) جمع المواد، (٤) تنمية وسيلة اللغز، (٥) التصديق، (٦) الاختبار الميداني و(٧) تحسين وسيلة اللغز.

نتائج البحث: وكانت نتائج تطوير وسيلة التدريس لتعليم المفردات على صورة وسيلة اللغز. أدوات الألعاب مصممة بألوان مختلفة و تتكون من جذوع اللغز وبطاقات المفرداتو بطاقات الأجوبة وبطاقة "صحيح" وبطاقة "خطأ" وبطاقات القرعة وكتاب إشارة استخدام الوسيلة. هذه الوسيلة هو مرن، بمعنى أنه يمكن أن تلعبها مجموعتان اثنتان إلى أربع مجموعات أو تلميذان اثنان إلى أربعة تلاميذ.

وقد تم اختبار صحة وسيلة اللغز من قبل أهل المواد التعليمية بالنتيجة ٨٤.٣٧% (مقبول) و النتيجة من أهل وسائل التدريس ٩٣.٤٢% (ممتاز). واندماج النتيجة منهما ٨٨.٨٩% (مقبول). وهذه بمعنى أن الوسيلة المطورة مناسبة (لائقة) لتكون وسيلة تدريس المفردات لتلاميذ الصف الأول بالمدرسة المتوسطة الإسلامية.

و قد قامت الباحثة بالاختبارات الميدانية لمعرفة صحة استخدام وسيلة اللغز من قبل تلاميذ الصف الأول ومدرس اللغة العربية في مدرسة موديل (Model) المتوسطة الإسلامية الحكومية ومدرسة كامفاك (Kampak) المتوسطة الإسلامية الحكومية في ترنجاليك بجاوى الشرقية. والنتيجة من قبل التلاميذ ٨٣.٨١% والنتيجة من قبل المدرس ٨١.٩٤%. لذلك كانت وسيلة اللغز مقبولة كوسيلة تدريس المفردات لتلاميذ الصف الأول بالمدرسة المتوسطة الإسلامية.