

# PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB (*MUFRADAT*)

Oleh: M. Khalilullah, S.Ag. MA  
*Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau*

## Abstract

*Teaching mufradat (vocabulary) in Arabic was usually taught by using sam'iyah syafawiyah that the students memorized the vocabularies given by the teachers. By using this method, it seemed that students felt bored in memorizing the vocabularies monotonously so that they have low motivation in learning. Pertaining to the phenomenon above, this writing will offer how to teach vocabularies to the students by using a game. Because the students are still in teenage-age who are fond of playing game, teaching by using a game will make them interested in learning that the values will indirectly be offered. The game meant in this writing is cross word that is usually used to spend a spare time has been used in teaching at schools. So, it can be used as a medium in teaching that wakes the neuron up and to refresh the mind to work optimally because it will make the mind relax in learning process. In teaching Arabic, it is rare used by the teachers even they do not understand that this game can be used to teach vocabularies in teaching mufradat (vocabularies).*

**Kata Kunci:** *Permainan, Teka-teki Silang, Media Pembelajaran Bahasa Arab*

## Latar Belakang

Dalam era globalisasi ini bahasa mempunyai peran yang sangat penting, terlebih fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Bahasa Arab sekarang ini sebagai salah satu bahasa internasional, sangat penting sekali untuk dikuasai. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang digunakan secara luas dalam segala aspek kehidupan terlebih bagi umat Islam.

Menyadari betapa pentingnya bahasa arab dikalangan umat Islam, maka pembelajaran bahasa Arab sedini mungkin harus diterapkan di sekolah-sekolah/madrasah-madrasah yang merupakan salah satu upaya peningkatan kompetensi individu dalam pembelajaran bahasa Arab. Mengikat ke depan persaingan yang dihadapi dengan bangsa lain maka tamatan suatu sekolah selain harus mempunyai kompetensi produktif juga harus mempunyai kompetensi bahasa, salah satunya bahasa Arab.

Pembelajaran lebih banyak melatih siswa untuk melakukan latihan-latihan tertulis dan menghafalkan kata atau tata bahasa Arab, bahkan ada siswa yang takut ketika ada pelajaran bahasa Arab karena merasa tidak bisa, ada juga yang menjadi malas karena hanya disuruh membaca dan menterjemahkan, jadi siswa menjadi kurang aktif di dalam pembelajaran.

Untuk mendapatkan hal tersebut, maka perlu strategi pembelajaran bahasa Arab yang mendorong siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu salah satunya dengan media pembelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran bahasa Arab yang akan lebih lanjut dibicarakan di sini adalah media permainan yang berupa Teka-teki Silang, yang diharapkan dengan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab siswa akan lebih tertarik tanpa dibebani rasa takut, dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Arab terutama pada taraf penguasaan *mufradat*.

Ada beberapa faktor yang mungkin menyebabkan terciptanya kondisi siswa kurang aktif saat kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Di antara 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.

Selama ini guru belum bisa menggunakan media secara optimal dalam pembelajaran *mufradat* dalam bahasa Arab, sehingga siswa kurang begitu antusias dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dan menyebabkan penguasaan *mufradat* siswa kurang. Hal ini disebabkan karena guru kurang bervariasi dalam menggunakan materi untuk kegiatan pembelajaran. Di samping itu, guru tidak menggunakan media yang optimal sehingga hasil yang dicapai juga kurang memenuhi target yang diharapkan.

Pembelajaran *mufradat* dalam bahasa Arab dapat juga diberikan atau disampaikan dengan menggunakan media yang sesuai dengan sasaran. Adapun media yang digunakan, media permainan bahasa berupa Teka-teki Silang. Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan media Teka-teki Silang dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan penguasaan *mufradat* pada siswa.

## Pembelajaran Bahasa Arab

### 1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh, dan atau mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada siswa agar bisa belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan. Pembelajaran juga diartikan sebagai usaha sistematis yang memungkinkan terciptanya pendidikan.<sup>1</sup>

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.<sup>2</sup>

Proses Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuannya.<sup>3</sup>

Pembelajaran adalah upaya untuk belajar. Kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien.<sup>4</sup> Sebagaimana hal yang disebutkan oleh Nababan bahwasannya arti pembelajaran adalah nominalisasi proses untuk membelajarkan.<sup>5</sup> Seharusnya pembelajaran bermakna “proses membuat atau menyebabkan orang lain belajar.

Adapun menurut Oemar Hamalik, Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam hal ini manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya, materi meliputi; buku-buku, papan tulis dan lain-lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas dan audio visual. prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek belajar, ujian dan sebagainya.<sup>6</sup> Pembelajaran disebut juga sebagai proses perilaku dengan arah positif untuk memecahkan masalah personal.

Dalam istilah pembelajaran tercakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Belajar adalah suatu proses yang ditandai oleh adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan itu dapat berupa perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, kecakapan keterampilannya, daya kreasinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Sementara itu “mengajar” adalah fasilitas proses belajar yang membutuhkan perubahan atau peningkatan tersebut. Mengajar yaitu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menimbulkan atau mendorong siswa melakukan proses belajarnya.<sup>7</sup>

Menurut Darsono pembelajaran harus mampu membina kemahiran siswa untuk secara kreatif sehingga dapat menghadapi situasi sejenis atau bahkan situasi yang baru sama sekali dengan cara yang memuaskan. Dalam rangka penyelenggaraan kehendak tersebut diperlukan perencanaan yang terpadu atas komponen-komponen dan variabel-variabel yang ada dalam proses pembelajaran tersebut sehingga aktifitas tujuan dapat tercapai.<sup>8</sup>

<sup>1</sup> Kelvin Seifert. *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. Jogjakarta: Ircisod. 2007, hal 5

<sup>2</sup> <http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/>

<sup>3</sup> Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2005. hal. 156

<sup>4</sup> Muhaimin M.A. Dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: CV. Citra Media, 1996, h.99.

<sup>5</sup> Jos D Parera, *Lingistik Edukasional*, Jakarta: Erlangga 1997, h. 24-25.

<sup>6</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995, h. 57

<sup>7</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru. 1997. h. 15-16

<sup>8</sup> Max Darsono, *Belajar dan Pembelajaran*, Semarang: IKIP Semarang.2000. h. 71

Terdapat lima komponen utama yang saling terkait satu dengan lainnya dalam proses pembelajaran, yaitu tujuan, bahan, metode, media dan penilaian.<sup>9</sup>

Sementara menurut Rudi Susilana Dkk pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena di dalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Masing-masing komponen saling berkaitan erat merupakan satu kesatuan.

Proses perancangan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum. Dalam kurikulum 2006 perumusan indikator selalu merujuk pada kompetensi dasar dan dasar selalu merujuk pada standar kompetensi. Usaha untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dibantu oleh penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik komponen penggunaannya. Setelah itu guru menentukan alat dan melaksanakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat menjadi bahan masukan atau umpan balik kegiatan yang telah dilaksanakan. Apabila ternyata hasil belajar siswa rendah, maka kita mengidentifikasi bagian-bagian apa yang mengakitkannya. Khususnya dalam penggunaan media, maka perlu melihat bagaimana efektivitas apakah yang menjadi faktor penyebabnya.<sup>10</sup>

## 2. Pengertian Bahasa Arab

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap kelompok masyarakat. Setiap bahasa biasanya digunakan untuk berkomunikasi dengan lingkungannya yang sejenis. Oleh karena itu wajar apabila manusia dalam komunitas tertentu tidak dapat mengetahui bahasa dari komunitas yang lain. Meski demikian, pada lingkungannya yang sejenis, setiap orang dapat berkomunikasi secara baik. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya bahasa adalah alat komunikasi antara individu dengan lingkungannya. Secara umum, bahasa kemudian disimbolkan dengan lafal atau ujaran.

Musthafa Al-Ghulayaini mendefinisikan bahasa adalah ucapan-ucapan yang digunakan setiap kaum untuk mengemukakan maksud mereka.<sup>11</sup> Bahasa juga dapat diartikan sebagai sejumlah aturan dari berbagai kebiasaan ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi di antara individu dalam sebuah komunitas, dan digunakan dalam urusan kehidupan mereka.<sup>12</sup> Muhammad al-Mubarak (dalam Abdul Mu'in) mendefinisikan bahasa adalah alat yang unik yang dapat memindahkan sesuatu yang diterima oleh panca indera kepada hati.<sup>13</sup> Jadi bahasa adalah merupakan jembatan yang dapat menghubungkan antara kehidupan dengan pemikiran. Dari proses berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya tersebut kemudian setiap komunitas akan membentuk bahasa atau logat mereka secara alamiah, sehingga kemudian dikenal adanya bahasa-bahasa yang berbeda-beda pada setiap daerah baik dari segi logat, ucapan, maupun kosa kata yang digunakan.

Meski demikian, para ahli bahasa mengelompokkan bahasa-bahasa di dunia menjadi beberapa rumpun. Misalnya Max Muller, seperti dikutip Abdul Mu'in membagi bahasa kepada tiga rumpun, yaitu *Indo Eropa*, *Semit Hemit*, dan *Turania*. Bahasa Arab termasuk dalam rumpun bahasa Semit yang menjadi salah satu rumpun dari bahasa Semit Hemit atau dalam istilah lain Homo Semitic atau dalam bahasa Arab *Al-Hamiyah Al-Samiyah*.<sup>14</sup> Bahasa lain yang termasuk *Homo Semitic* adalah bahasa-bahasa Semit; bahasa Mesir kuno, Bahasa Berber, dan bahasa-bahasa Kusyitika.

Bahasa Semit sendiri masih terbagi lagi ke dalam beberapa bahasa. Secara garis besar dapat dikelompokkan ke dalam kelompok Timur dan Barat. Bahasa Timur meliputi bahasa-bahasa Assyria-Babilonia atau *Akadiah*, dan bahasa Barat meliputi *Aramiyah*, *Kan'aniyah* dan *Arabiyah*. Sementara itu *Arabiyah* juga terbagi lagi menjadi *Arabiyah* Selatan yang meliputi *Ma'iniyah*, *Sabaiyah*, *Hadramiyah*, *Qathniyah* dan *Habsyiyah*, serta *Arabiyah* Utara yang meliputi *Arabiyah Bidah* (bahasa *Safawiyah*, *Samudiyah* dan *Lihyaniyah*) dan *Arabiyah Baqiyah* (bahasa Tamim dan Hijaz).<sup>15</sup>

---

<sup>9</sup> Nana Sudjana, *op.cit.*, h. 16

<sup>10</sup> Rudi Susilana Dkk, *Media pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2007, h. 4-5

<sup>11</sup>

<sup>12</sup>

<sup>13</sup> Abdul Mu'in, *Analisis Kontrasif Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia (Telaah terhadap Fonetik dan Morfologi)*, Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru. 2004. h. 37.

<sup>14</sup> Abdul Mu'in, *Analisis Kontrasif Bahasa Arab.....* h. 19.

<sup>15</sup>

Bahasa Arab yang sampai kepada kita pada saat ini adalah bahasa Arab *Baqiyah* yang sebenarnya juga merupakan gabungan dari berbagai bahasa. Sebagian besar berasal dari sebelah utara jazirah Arab, di samping berasal dari bagian selatan. Bahasa Arab tersebut kemudian dikenal dengan bahasa Arab *fusha*, yaitu bahasa Arab yang dipakai dalam penulisan al-Qur'an dan *turas* Arab secara keseluruhan, sebagai bahasa yang digunakan dalam forum-forum resmi, dan untuk mengungkapkan pemikiran secara umum. Di samping bahasa Arab *fusha* dikenal adanya bahasa Arab *'ammiyah*, yaitu bahasa Arab yang dipakai dalam keadaan biasa, yang berlaku di dalam percakapan sehari-hari.<sup>16</sup>

Dalam beberapa pengertian lain disebutkan, antara lain yang dikemukakan oleh Musthafa Al-Ghulayain bahwa bahasa Arab adalah kalimat yang disampaikan oleh orang Arab untuk menyampaikan maksud-maksud mereka.<sup>17</sup> Menurut Fathi Yunus bahasa Arab *fusha* merupakan unsur paling mendasar dalam membangun bangsa Arab.<sup>18</sup> Dengan digunakannya bahasa Arab sebagai bahasa al-Qur'an dan al-Hadits, muncul kesan bahwa bahasa Arab adalah bahasanya umat Islam. Padahal tidak mesti yang berbahasa Arab itu adalah Islam, karena pada dasarnya bahasa Arab tidak hanya milik umat Islam. Hanya saja, bahasa tersebutlah yang dipilih Allah SWT untuk menurunkan al-Qur'an.

### 3. Pembelajaran kosa kata (*mufradat*)

Menurut kamus bahasa Indonesia kosa kata adalah pembendaharaan kata.<sup>19</sup> Kosa kata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Usaha memperkaya kosa kata ini tidak hanya lewat pelajaran bahasa, melainkan juga lewat pelajaran lain. Latihan aktif dan terus-menerus itu juga ditekankan oleh Badudu. Pembelajaran bahasa tidak hanya menyiapkan bahan sebanyak-banyaknya, tetapi yang utama memberikan latihan kepada siswa bagaimana menggunakan bahasa yang telah diajarkan itu secara aktif, baik lisan maupun tulisan.<sup>20</sup>

Pemahaman terhadap wacana sangat penting sebagai salah satu sarana untuk memahami hubungan bahasa dengan konteksnya, baik konteks bahasa maupun konteks non bahasa. Dengan pemahaman wacana ini akan menciptakan komunikasi yang efektif antara penulis dan pembaca.

Menurut Tarigan batasan wacana adalah bahasa yang terlengkap dari tertinggi atau terbesar di atas kalimat atau klausa dengan kohensi dan kohesi yang tinggi yang berkesinambungan yang mempunyai awal dan akhir yang nyata dengan cara penyampaian secara lisan atau tertulis.<sup>21</sup> Menurut Supomo yang dikutip oleh Purwo memberi batasan bahwa wacana adalah ungkapan kebahasaan yang selesai dan bermakna.<sup>22</sup>

Dari uraian di atas, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa wacana adalah suatu rangkaian bahasa yang berkesinambungan, selesai, bermakna lebih luas dari pada kalimat. Jadi, unit ini dapat berupa paragraf, percakapan, cerpen, dan lain-lain. Wacana dapat berbentuk lisan maupun tulisan. Menurut Soeparno unsur pembangun sebuah wacana meliputi (1) Unsur bahasa seperti kata, frasa, klausa, dan kalimat; (2) Konteks yang terdapat disekitar wacana; (3) Makna dan maksud; (4) Koherensi; dan (5) Kohesi.<sup>23</sup> Pembentukan sebuah wacana berawal dari kata, yang kemudian berkembang ke bentuk yang tinggi, yaitu frasa, klausa dan kalimat. Melalui unsur kebahasaan inilah gagasan penulis tersampaikan pada pembaca.

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas kosa kata yang dimilikinya, semakin kaya kosa kata yang dimiliki, maka semakin besar pula kemungkinan seseorang terampil berbahasa. Perlu disadari dan dipahami benar-benar bahwa kenaikan kelas para siswa di sekolah ditentukan oleh kualitas keterampilan berbahasa mereka. Kenaikan kelas itu berarti pula merupakan suatu jaminan akan peningkatan kuantitas dan kualitas kosa kata mereka dalam segala bidang studi yang mereka peroleh sesuai dengan kurikulum.

<sup>16</sup>

<sup>17</sup>

<sup>18</sup>

<sup>19</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa* Indonesia, Jakarta: Pusat Bahasa. 2008. h. 757

<sup>20</sup> Purwo, *Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta. 1993. h. 131

<sup>21</sup> Henri Tarigan, *Pengajaran Wacana*. Bandung: Angkasa. 1987. h. 27

<sup>22</sup> Purwo, *Pembelajaran Bahasa.....op.cit.*, h. 30

<sup>23</sup> Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta. 1996. h. 19

Banyak orang yang kurang menyadari bahwa nilai yang tertera pada rapor siswa merupakan cermin akan kualitas dan kuantitas kosakata siswa. Baik atau buruk nilai rapor itu mencerminkan baik atau tidaknya keterampilan bahasa mereka. Kalau masalah ini diperhatikan dengan benar-benar, maka dapat dimengerti betapa pentingnya pembelajaran kosakata yang sistematis di sekolah-sekolah sedini mungkin.

Kuantitas dan kualitas kosakata seorang siswa turut menentukan keberhasilan dalam kehidupan. Kualitas dan kuantitas, tingkatan dan kedalaman kosakata seorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya. Perkembangan kosakata adalah merupakan perkembangan konseptual, merupakan suatu tujuan pendidikan dasar bagi setiap sekolah atau perguruan. Semua pendidikan pada prinsipnya adalah perkembangan kosakata yang juga merupakan perkembangan konseptual.

Suatu program yang sistematis bagi perkembangan kosakata akan dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, pendapatan, kemampuan, bawaan, dan status sosial serta faktor-faktor geografis. Seperti halnya dalam proses membaca yang membimbing siswa dari yang telah diketahui menuju ke arah yang belum atau tidak diketahui. Oleh karena itu, telaah kosakata yang efektif haruslah beranjak dengan arah yang sama atau tidak diketahui.<sup>24</sup>

Sudah jelas bahwa uraian di atas mencerminkan hakikat pembelajaran bahasa yaitu siswa mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Untuk mencapai hal itu siswa perlu di bekali kemampuan penguasaan kosakata yang memadai. Sebab kalau tidak demikian maka siswa tidak dapat berkomunikasi secara optimal.

Sesuai hakikatnya pembelajaran bahasa, pembelajaran kosakata tidak diajar kata-kata lepas atau kalimat-kalimat lepas, tetapi terlibat dalam konteks wacana, berkaitan dengan mata pelajaran dan berkaitan pula dengan bidang-bidang tertentu.

Pembelajaran mufradat adalah mampu menguasai mufradat, menerjemahkannya, dan mampu menggunakannya dalam jumlah (kalimat) yang benar. Artinya tidak hanya sekedar hafal kosakata tanpa mengetahui bagaimana menggunakannya dalam komunikasi yang sesungguhnya. Jadi dalam prakteknya setelah siswa memahami kosakata kemudian mereka diajari untuk menggunakannya baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.<sup>25</sup>

Menurut Ahmad Djanan Asifuddin, pembelajaran kosakata (*mufradat*) yaitu proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab.<sup>26</sup>

Prinsip-prinsip dalam pemilihan *mufradat* yang akan diajarkan kepada pembelajar asing (selain penutur arab) adalah sebagai berikut:

- a. Tawwatur (Frequency), yaitu frekuensi penggunaan kata-kata yang tinggi dan sering itulah yang harus menjadi pilihan.
- b. Tawazzu' (Range), yaitu mengutamakan kata-kata yang banyak digunakan baik di negara Arab maupun di negara-negara non Arab atau di suatu negara tertentu yang mana kata-kata itu lebih sering digunakan.
- c. Mutaahiyah (Availability), mengutamakan kata-kata atau kosakata yang mudah dipelajari dan digunakan dalam berbagai media atau wacana.
- d. Ulfah (Familiarity), yakni mendahulukan kata-kata yang sudah dikenal dan cukup familiar didengar, seperti penggunaan kata lebih sering digunakan dari pada kata , padahal keduanya sama maknanya.
- e. Syumuul (Coverage), yakni kemampuan daya cakup suatu kata untuk memiliki beberapa arti, sehingga menjadi luas cakupannya. Misalnya kata lebih luas daya cakupannya dari pada kata
- f. Ahammiyah (Significance), yakni mengutamakan kata-kata yang memiliki arti yang signifikan untuk menghindari kata-kata umum yang banyak ditinggalkan atau kurang lagi digunakan.
- g. 'Uruubah, yakni mengutamakan kata-kata Arab dari kata-kata serapan yang diarabisasi dari bahasa lain. Misalnya kata , , secara berurutan ini harus diutamakan pemilihannya dari pada kata , dan .<sup>27</sup>

<sup>24</sup> Henri Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, Bandung: Angkasa. 1986. h. 2-3

<sup>25</sup> <http://saifulmustofauin.blogspot.com/2010/10/strategi-pembelajaran-mufradat.html>

<sup>26</sup> *Ibid*

<sup>27</sup> *Ibid*

#### 4. Metode Pembelajaran *Mufradat*

Metode pembelajaran tidak disajikan secara khusus dalam GBPP. Hal ini dimaksudkan agar dapat memiliki metode yang dianggap tepat, sesuai dengan tujuan, bahan dan keadaan siswa. Untuk menghindari kejenuhan disarankan agar guru menggunakan metode yang beragam. Kegiatan bisa dilakukan di dalam atau di luar kelas dengan tugas yang beragam, berpasangan, berkelompok, atau seluruh kelas.<sup>28</sup>

Ada banyak metode belajar mengajar yang bisa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Semua metode itu dapat diterapkan guru dalam melaksanakan belajar siswa aktif yang menganut pendekatan proses.

Metode-metode itu pasang surut silih berganti, sesuai dengan perubahan-perubahan dalam pandangan-pandangan linguistik dan psikolog dan juga faktor-faktor lain. Meskipun sudah banyak penelitian dan eksperimen yang diadakan metode-metode mana yang paling efektif, tetapi masih sangat sulit untuk membuktikan secara ilmiah metode mana yang terbaik. Oleh karena pertimbangan ini, pendekatan elektrik dan metode pengajaran bahasa mungkin suatu pendekatan yang paling baik untuk guru bahasa selama guru belum mengetahui dengan pasti teori-teori linguistik dan psikologi mana yang dapat memberi jawaban dengan atas pertanyaan-pertanyaan mengenai efektivitas metode-metode pengajaran bahasa.

Yang dimaksud dengan pendekatan elektrik ialah penggunaan unsur-unsur dari beberapa metode pengajaran bahasa untuk tujuan yang sesuai dengan siswa dan kondisi kelas. Dengan mengambil pendekatan elektrik, seorang guru bahasa tidak terpaku pada suatu metode saja, tetapi ia dapat mengadakan penyesuaian yang lebih cocok bagi situasi dan kondisi kelasnya dalam usahanya untuk meningkatkan mutu dan efektifitas pengajaran bahasa.

Uraian dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa guru mendapat suatu kesempatan untuk memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Dengan demikian guru tidak terpaku pada satu metode saja.

#### 5. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dibatasi media pembelajaran saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Kata “media” berasal dari kata lain, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad.<sup>29</sup>

Media bahasa Arabnya adalah *wasail* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Abdul Alim Ibrahim media adalah (sarana untuk memperjelas).<sup>30</sup>

Azhar Arsyad memberikan *penjelasan* tentang pengertian media dengan mengutip pendapat beberapa pakar di bidangnya. Di antaranya adalah definisi yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sementara Heinich dkk, mendefinisikan media sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima.<sup>31</sup>

Menurut Amir Achsin media adalah; setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media.<sup>32</sup>

<sup>28</sup> Depdikbud, *GBPP Bahasa Inggris*, Jakarta. 2003. h. 6

<sup>29</sup> Rudi Susilana dkk, *Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima. 2008. h. 5.

<sup>30</sup>

<sup>31</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2003. h. 3-4.

<sup>32</sup> Amir Achsin, *Media Pendidikan*, Ujung Pandang: IKIP. 1986. h. 9.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan media adalah hal-hal yang dapat membantu menyampaikan pesan dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Dengan demikian media berfungsi sebagai alat penyampai pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Dengan demikian ketepatan dan tingkat representasi sebuah media terhadap pesan yang akan disampaikan dapat turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

## **b. Manfaat Media**

Dalam pengajaran, media memiliki beberapa manfaat. Dalam *Encyclopedia of Educational Research*, manfaat itu antara lain:

- 1 Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi verbalisme.
- 2 Memperbesar perhatian siswa.
- 3 Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih mantap.
- 4 Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5 Membantu tumbuhnya pengertian sehingga membantu perkembangan kemampuan siswa.
- 6 Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak.<sup>33</sup>

## **c. Cara Memilih Media**

Agar media yang digunakan dapat bermanfaat semaksimal mungkin, diperlukan pemahaman tentang cara memilih media yang tepat. Pada umumnya pemilihan media dilakukan sendiri oleh guru yang bersangkutan sebab, gurulah yang dapat menyusun media yang akan digunakan secara optimal. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media adalah sebagai berikut:

- 1 Karakteristik media. Apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan pesan atau informasi yang akan dikomunikasikan atau belum.
- 2 Tujuan yang akan dicapai. Misalnya untuk meningkatkan atau memperkaya kemampuan penguasaan kosa kata (*mufradat*) siswa dapat menggunakan media *Teka-teki Silang*.
- 3 Metode yang digunakan. Umpamanya, metode yang akan digunakan dalam pembelajaran kosa kata adalah permainan.
- 4 Materi yang akan disampaikan. Misalnya pokok bahasan kosa kata dalam bidang tertentu.
- 5 Situasi dan kondisi. Yaitu yang berhubungan dengan sarana dan prasarana dimiliki oleh sekolah tersebut.
- 6 Keadaan siswa. Dapat dilihat dari jumlah siswa, usia siswa, jenis kelamin siswa, maupun tingkat pendidikan siswa.
- 7 Biaya. Hendaknya biaya yang dikeluarkan harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

## **6. Media Permainan**

### **a. Pengertian Permainan**

Kata permainan berasal dari kata main, yang berarti berbuat untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati dengan alat kesenangan atau tidak.<sup>34</sup>

Menurut Fathul Mujib dkk, permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan *bermain*.<sup>35</sup>

Sementara menurut Semiawan berbagai permainan dapat dibuat secara sengaja (*intentionally*) dengan maksud agar anak meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak,

<sup>33</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bhakti. 1989. h. 15

<sup>34</sup> Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008. h. 897

<sup>35</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: Diva Press. 2011. h. 26

karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya. Bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.<sup>36</sup>

Hakikat permainan bahasa merupakan kelompok media pengajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan pada kelas kecil. Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.<sup>37</sup>

Untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai permainan bahasa. Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yakni (1) untuk memperoleh kegembiraan, (2) untuk melatih keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan yang menimbulkan kegembiraan akan tetapi keterampilan bahasa yang dilatihkan, maka permainan tersebut tidak tergolong permainan bahasa.

Sebaliknya, walaupun ada keterampilan bahasa yang dilatihkan akan tetapi tidak menimbulkan kegembiraan, maka aktivitas itu dapat juga dinamakan permainan bahasa. Jenis permainan bahasa yang dipilih dan disajikan sudah seharusnya sesuai dengan keterampilan yang dilatihkan.<sup>38</sup> Jadi, setiap permainan bahasa yang dilaksanakan harus dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional. Secara tidak langsung permainan bahasa juga dapat memupuk rasa solidaritas, sportivitas, kreatifitas dan rasa percaya diri.

Permainan bahasa itu sendiri dapat dikelompokkan sesuai dengan kemampuan berbahasa yang akan dicapai dalam proses belajar mengajar, yaitu permainan mendengarkan, berbicara dan menulis. Jenis permainan dapat juga merupakan gabungan dari dua kemampuan atau lebih, misalnya permainan mendengarkan dan berbicara, permainan berbicara dan menulis, dan sebagainya. Tetapi ada pula yang mengelompokkan permainan menurut bagian bahasa mana yang akan dilatihkan dalam permainan itu, misalnya permainan untuk melatih tata bahasa, kosa kata, struktur, dan. Sebagainya.

Bermain mempunyai manfaat dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak, yaitu:

- 1 Bermain memiliki berbagai arti, pada permulaan, setiap pengalaman bermain memiliki unsur risiko.
- 2 Pengulangan, dengan pengulangan, anak memperoleh kesempatan mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda.
- 3 Aktivitas permainan sederhana dapat menjadi sarana untuk membentuk permainan yang begitu kompleks, dapat dilihat dan terbukti pada saat mereka menjadi remaja.
- 4 Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran.

## **b. Permainan Kosa kata (*mufradat*) dengan Teknik Permainan**

Harus disadari benar-benar bahwa tujuan pembelajaran kosa kata adalah untuk mengembangkan minat para siswa pada kata-kata. Para siswa yang ingin tahu membacanya besar, tentu akan mudah memperkaya kosa katanya dan menjadi lebih bersifat mudah membeda-bedakan dan berfikir secara logis. Menurut Soeparno ada beberapa kelebihan dari permainan bahasa sebagai media pembelajaran. Kelebihan itu antara lain:

- 1 Permainan bahasa merupakan media pembelajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar kreatifan pembelajar dalam proses belajar mengajar.
- 2 Permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegairahan pembelajar dalam belajar yang sudah mulai lesu.
- 3 Sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong pembelajar untuk berlomba-lomba maju.
- 4 Selain untuk menimbulkan kegairahan dan melatih keterampilan berbahasa tertentu, permainan bahasa memupuk berbagai sikap yang positif seperti solidaritas, kreatifitas, dan rasa percaya diri.
- 5 Materi yang dikomunikasikan lewat permainan bahasa biasanya mengesankan sehingga sulit dilupakan.

<sup>36</sup> Conny R. Semiawan, *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*, Jakarta: CHDC. 2007. h.19-20

<sup>37</sup> Arif Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Karya Grafindo Persada. 1996. h.7

<sup>38</sup> Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta. 1980. h. 58



Dalam alat atau media pembelajaran dimasukkan juga segala permainan yang dapat dimainkan oleh pelajar berkelompok, sekelas, atau berdua. Contoh-contoh yang disajikan di sini ialah:

- 1 Permainan teka-teki silang,
- 2 Permainan untuk melatih struktur kalimat (pola kalimat),
- 3 Permainan untuk melatih kosa kata,
- 4 Permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis,
- 5 Permainan untuk melatih pendengaran untuk membedakan dan mengidentifikasi kata-kata.

Bermacam-macam jenis permainan dalam pembelajaran bahasa dipaparkan sebagai berikut:

- a. Permainan gambar (*pictures games*)
- b. Permainan psikologi (*psychology games*)
- c. Permainan sulap (*magic tricks*)
- d. Permainan dengan perhatian dan pembagian (*caring and sharing games*)
- e. Permainan dengan kartu dan papan (*card and board games*)
- f. Permainan dengan bunyi (*sound games*)
- g. Permainan cerita (*story games*)
- h. Permainan kata (*word games*)
- i. Permainan benar salah (*true/false games*)
- j. Permainan dengan daya ingat (*memory games*)
- k. Permainan tanya jawab (*question and answer games*)
- l. Permainan teka-teki (*guessing and speculating games*)
- m. Permainan serbaneka (*miscellaneous games*)
- n. Permainan dengan meringkas (*summary of the games*).<sup>39</sup>

## 7. Teka-Teki Silang

### a. Pengertian Teka-Teki Silang

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang memang sungguh sangat menyenangkan, selain juga berguna untuk mengingat kosa kata (*mufradat*) yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik teka-teki silang yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kosa kata, maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan sebagai sarana siswa untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja.<sup>40</sup>

### b. Sejarah singkat Teka-Teki Silang

Teka-teki silang yang menjadi kegemaran lintas generasi ini, sesungguhnya merupakan hal baru, tetapi tidak begitu baru. Artinya, hal ini sudah berlangsung dari zaman ke zaman dengan format dan bentuk yang serupa tapi tidak sama. Catatan sejarah menyatakan bahwa format teka-teki silang seperti sekarang sudah ada sejak zaman kuno. Bentuknya masih cukup sederhana, yaitu sebuah bujur sangkar berisi kata-kata, huruf-huruf yang sama pada bujur sangkar itu menghubungkan kata-kata secara vertikal dan horizontal. Hampir serupa dengan teka-teki silang yang dikenal sekarang.<sup>41</sup> Dalam buku *Tell Me When – Science and Technology*, teka-teki silang pertama muncul di surat kabar *New York World* pada tanggal 21 Desember 1913. Teka-teki silang pertama ini disusun oleh Arthur Winn dan diterbitkan pada lembar tambahan edisi hari Minggu surat kabar tersebut. Selama beberapa waktu, ia kemudian teringat akan permainan masa kecilnya *Magic Square*, sebuah permainan kata-kata di mana sang pemain harus menyusun kata agar sama

<sup>39</sup> Betteridge, *Games for Language Learning*, New York: Universiti Press Crombridge. 1994. h. 113

<sup>40</sup> <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>

<sup>41</sup> <http://niahidayati.net/teka-teki-silang-cegah-otak-dari-kepikunan.html>

mendatar dan menurun sehingga membentuk kotak. Teka-teki silang ini menjadi ciri tetap surat kabar tersebut.<sup>42</sup>

Bentuk dan formatnya sudah seperti teka-teki silang yang dikenal sekarang. Pola kotak-kotak hitam dan putih, dengan kata-kata berbeda yang saling bersilangan secara mendatar dan menurun, serta terdapat panduan pertanyaan atau definisi untuk tiap kata sebagai petunjuk pengisian. Hingga tahun 1924, yaitu ketika buku teka-teki silang pertama kali terbit, teka-teki silang belum begitu populer. Namun, setelah buku-buku teka-teki silang menyebar, teka-teki silang sangat digemari di seluruh Amerika, selanjutnya merambah ke Eropa dan seluruh dunia termasuk di Indonesia.

Teka-teki silang dapat dikategorikan sebagai stimulan yang berfungsi mengelola stress dan menghubungkan saraf-saraf otak yang terlelap. Sifat “fun” tapi tetap “learning” dari teka-teki silang memberikan efek menyegarkan ingatan, sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat.

### **c. Teka-Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (*mufradat*)**

Di zaman yang sekarang ini, siswa sangat menuntut guru untuk mengajar lebih kreatif agar tidak membosankan. Karena itu, guru sangat memerlukan metode dan teknik-teknik baru dalam mengajar. Sebenarnya, bila guru bisa berpikir kreatif, apa pun yang ditemukan di sekitarnya bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan tidak harus yang mahal. Guru dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran misalnya yang dibahas dalam tulisan ini yaitu media pembelajaran ‘Teka-Teki Silang’.

Kata teka-teki silang mungkin tidak asing lagi dikalangan guru, mengingat sejarah teka-teki silang seperti yang sudah dijelaskan di atas. Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang atau biasa disebut dengan teka-teki silang memang sungguh sangat mengasyikan, selain juga berguna untuk mengingat kosa kata (*mufradat*) yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Mengisi sebuah teka-teki silang membuat seseorang berpikir untuk mencari jawaban. Dan apabila belum menemukan jawabannya maka perasaan penasaran melanda dan mencari cara untuk memecahkannya. Biasanya orang mengisi teka-teki silang dalam keadaan santai dan mengisi teka-teki silang untuk mengisi waktu luang.

Mengisi teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa dengan memilih topik tertentu akan menambah kosa kata dalam berbagai tema yang berbeda, misalnya rumah, tubuh kita, baju atau makanan.<sup>43</sup>

Selama ini pembelajaran bahasa Arab cenderung membosankan dikalangan para siswa, ini dikarenakan pembelajarannya yang monoton, tanpa adanya sesuatu yang menarik pada pembelajaran bahasa Arab itu sendiri. Oleh karena itu, tidak ada salahnya mencoba sesuatu yang baru dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu dengan cara menggunakan media permainan.

Permainan dalam pembelajaran bahasa sangatlah banyak, di antara permainan yang bisa membangkitkan *ghirah* belajar siswa adalah teka-teki silang, selain teka-teki silang tersebut mengandung tantangan bagi siswa juga membuat siswa penasaran untuk mengetahui jawabannya.

Teka-teki silang bisa dijadikan media dalam pembelajaran bahasa Arab, mengingat karakteristik permainan teka-teki silang yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran selain itu karakteristik siswa yang umumnya senang untuk diajak bermain.

### **d. 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 teka-teki 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.

<sup>42</sup> *Ibid*

<sup>43</sup> Julie Medikawati, *Membuat Anak Gemar dan Pintar Bahasa Asing*, Jakarta: Visimedia. 2012. h. 77

- 3 Setelah bahan dipersiapkan guru membuat sebuah contoh pertanyaan dan contoh jawaban yang singkat saja misal jenisnya sinonim (     ), antonim (     ), dan lain sebagainya.
- 4 Jawaban dari soal teka-teki silang yang diinginkan 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 yang tidak mungkin dipisahkan hurufnya satu persatu.
- 5 Lalu guru menuliskan teka-teki silang tersebut di papan tulis tapi mungkin kalau ditulis di papan 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 di rumah.
- 7 Kemudian pertemuan selanjutnya hasil pembuatan teka-teki silang masing-masing siswa ditukarkan dengan teman beda bangku. Dan mereka disuruh mengerjakan teka-teki silang tersebut, lalu setelah selesai dikembalikan kepada yang punya.
- 8 Selanjutnya yang punya teka-teki silang mengevaluasi dan hasilnya disampaikan oleh guru.
- 9 Guru memberikan komentar dan klarifikasi terhadap keseluruhan proses yang telah dilakukan, termasuk isi dari masing-masing teka-teki silang yang telah dikerjakan Siswa.

## Kesimpulan

Teka-teki silang atau yang biasa disebut teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang mengasah otak. Oleh sebab itu teka-teki silang bisa dijadikan media pembelajaran khusus dalam pembelajaran bahasa Arab (*mufradat*), melihat fungsi teka-teki silang yaitu membangunkan saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Proses pembelajaran bahasa Arab dalam keadaan santai maka materi yang diajarkan guru akan lebih masuk dan mengena dalam otak sehingga pembelajaran lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mu'in, Analisis Kontrastif Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia (Telaah terhadap Fonetik dan Morfologi), Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru. 2004.
- Abin Syamsuddin Makmun, Psikologi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2005.
- Arif Sadiman, Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: Karya Grafindo Persada. 1996.
- Betteridge, Games for Language Learning, New York: Universiti Press Crombridge. 1994
- Depdikbud, GBPP Bahasa Inggris, Jakarta. 2003.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab, Jogjakarta: Diva Press. 2011.
- Henri Tarigan, Pengajaran Kosa kata, Bandung: Angkasa. 1986.
- ....., Pengajaran Wacana. Bandung: Angkasa. 1987.
- <http://krisna1.blog.ums.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/>
- <http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>
- <http://niahidayati.net/teka-teki-silang-cegah-otak-dari-kepikunan.html>
- <http://saifulmustofaui.blogspot.com/2010/10/strategi-pembelajaran-mufradat.html>

**M. Khalilullah, S.Ag. MA:** Permainan Teka-teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (*Mufradat*)

Jos D Parera, *Lingustik Edukasional*, Jakarta: Erlangga 1997.

Julie Medikawati, *Membuat Anak Gemar dan Pintar Bahasa Asing*, Jakarta: Visimedia. 2012.

Kelvin Seifert. *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. Jogjakarta: Ircisod. 2007.

Max Darsono, *Belajar dan Pembelajaran*, Semarang: IKIP Semarang. 2000.

Muhaimin M.A. Dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: CV. Citra Media, 1996.

Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru. 1997.

Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

....., *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bhakti. 1989.

Purwo, *Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta. 1993.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa. 2008.

Rudi Susilana Dkk, *Media pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2007.

Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta. 1980.

....., *Media Pengajaran Bahasa*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta. 1996.

Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008.

