

# Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle dalam Pembelajaran Kosakata Berbasis Quantum Learning

*by Yuyun Rohmatul Uyuni*

---

**Submission date:** 16-Feb-2023 02:41PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2015531358

**File name:** 7\_6513-Article\_Text-19575-1-10-20220705.pdf (343.31K)

**Word count:** 3308

**Character count:** 20709

**Uktub: Journal of Arabic Studies**

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten  
Vol. 2, No. 1, June 2022, 57-67  
p-ISSN 2807-3738 | e-ISSN 2807-341X



**Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle dalam Pembelajaran Kosakata Berbasis Quantum Learning**

**Ida Farida<sup>1</sup>, Yuyun Rohmatul Uyuni<sup>2</sup>**

MTs Islamiyah Ciomas, Serang<sup>1</sup>

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten<sup>2</sup>

idafarida2297@gmail.com<sup>1</sup>

yuyun.rohmatul@uinbanten.ac.id<sup>2</sup>

**Abstract:** Students consider Arabic vocabulary to be very difficult to understand, as is the case with pupils at the Islamiyah Islamic Secondary School. Students find it difficult to understand Arabic vocabulary because the use of the educational method is not appropriate in the learning process. This research aims to: 1) To know the process of teaching vocabulary in the seventh grade at the Islamic intermediate school. 2) To know the puzzle teaching aid is developed in teaching vocabulary on the basis of Quantum Learning. 3) To know the effectiveness of developing the puzzle educational tool in teaching vocabulary on the basis of Quantum Learning. 4) To know the advantages and disadvantages of developing the educational puzzle in teaching vocabulary on the basis of Quantum Learning. To achieve the above-mentioned goals, the researcher developed the puzzle educational tool using the development theory of Borg and Gall in seven steps. And the results of expert evaluation of the medium, where experts provide the evaluation of the educational medium in terms of material quality and material content with a value of a factor of 1 which, if described, has a very high validity. The average value of the pre-test is 61%, and the average value of the post-test is 81,4%. The significance value of the data is 0.00. It is known that if the significance value is less than 0.05, H<sub>0</sub> will be rejected and both data have significance.

**Keywords:** Research Development, Puzzle Media, Quantum Learning.

**Pendahuluan**

Bahasa Arab sering digunakan sebagai bahasa asing oleh masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat muslim khususnya dalam beribadah. Oleh karena itu bahasa Arab juga merupakan bahasa asing yang dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Selama ini banyak metode, cara dan teknik pendidikan yang ditawarkan kepada guru bahasa Arab untuk menghadirkan siswa agar tujuan pendidikan

tercapai.<sup>1</sup> Bahasa Arab adalah bahasa terpenting bagi seorang Muslim dan bahasa asing bagi masyarakat Indonesia.

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang sangat penting yang harus dimiliki seseorang dalam mengajar bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Kosakata bahasa Arab yang cukup, tentunya dapat mendukung seseorang untuk berkomunikasi atau memahami apa melalui bahasa tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemahaman baik secara lisan maupun melalui ucapan adalah penguasaan bahasa dengan faktor pendukung utama memiliki perbendaharaan kata yang banyak.<sup>2</sup> Dengan demikian, penambahan kosakata (vocabularies) sangat penting dalam proses pengajaran suatu bahasa atau pengembangan kapasitas seseorang yang sudah mahir berbahasa. Kosakata bahasa Arab penting dalam pengajaran bahasa Arab, yang harus diajarkan oleh setiap guru.

Secara umum dalam pengajaran kosakata di sekolah, ada beberapa dasar dalam memilih kosakata, antara lain: memilih kosakata yang umum dan sering digunakan, mengutamakan kosakata yang mudah diperoleh saat dibutuhkan dan memilih kosakata yang mencakup aspek yang berbeda (komprehensif). Karena jika tidak dilaksanakan dengan benar juga akan menyebabkan siswa menjadi lemah dalam pengajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, pengetahuan dan pemahaman siswa tentang kosakata sangat penting.<sup>3</sup> Dalam mengajar kosa kata, ada beberapa alat dasar yang harus digunakan guru dalam mengajar kosa kata.

Di sekolah, tujuan pengajaran kosakata adalah: memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, melatih siswa untuk dapat mengucapkan kosakata dengan benar dan benar, memahami arti kosakata, kemampuan menggunakan kosakata secara lisan dan tulisan. Tujuan tersebut mencerminkan integrasi kompetensi kognitif, serta kompetensi psikomotorik.<sup>4</sup> Oleh karena itu, indikator pendidikan kosa kata bagi siswa tidak terletak pada kemampuan mereka dalam menghafal dan menghasilkan kosa kata, melainkan pada keterampilan mereka dalam menggunakan kosa kata dengan benar dan dalam memahami teks dan ekspresi.

Namun sangat disayangkan indikator pengajaran kosakata ini tidak terdapat pada siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciomas, dari 25 siswa 15 siswa tidak memahami

---

<sup>1</sup> Nurul Inayah, dkk. "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata (Mufrodhat) Untuk Memahami Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas XI Gowa". (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2019), h. 3

<sup>2</sup> Ibid, h. 3

<sup>3</sup> Nuraini Puji Mastutik, dan Mirwan Ahmad Taufik. "Analisis Pemilihan Kosakata Dalam Buku Ajar Perspektif Rusydhi Ahmad Thu'aimah". *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*. Vol. 13 No. 2. Desember, 2021. h. 123

<sup>4</sup> Muhibb Abdul Wahab, "Model Pengembangan Pembelajaran Mufrodhat". (Jakarta: UIN Jakarta), h. 3

kosakata bahasa Arab. Sedangkan jika mengacu pada Indikasi Pengajaran Kosakata, siswa harus mampu memahami, melafalkan dan menggunakan kosakata baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Hal ini dikarenakan mereka menggunakan media pengajaran yang tidak efektif dan mereka menganggap bahwa bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan di Madrasah Ibtidaiyah disebabkan karena penggunaan metode pengajaran yang kurang tepat yaitu metode hafalan, guru meminta siswa untuk menghafal kosakata tanpa mengevaluasi kembali apakah siswa memahami dan dapat menggunakan kosakata yang diajarkan. Selain itu, permasalahan tersebut juga disebabkan oleh penggunaan media pendidikan yang tidak tepat sehingga tidak dapat membantu siswa dalam memahami materi kosa kata.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, terdapat beberapa alternatif yaitu: inovasi strategi pengajaran, pengembangan, pemberian pelatihan intensif, monitoring dan evaluasi. Dan untuk memecahkan permasalahan siswa kelas VII di MTs Islamiyah Ciomas. Peneliti memilih untuk mengembangkan media Puzzle dalam pembelajaran kosa kata berdasarkan Quantum Learning. Alasan peneliti mengembangkan media ini adalah karena media pendidikan merupakan salah satu alat ajar bagi guru untuk mentransfer materi ajar, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup> Media dalam proses pengajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam menciptakan aktivitas siswa. Kehadiran media juga sangat bermanfaat bagi guru dalam proses pengajaran, terutama membantu guru dalam berusaha menyampaikan informasi kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Hal ini dikarenakan sistem pendidikan tradisional yang sering diterapkan di dalam kelas dipenuhi dengan suasana pendidikan yang dianggap kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.<sup>6</sup> Dengan dikembangkannya media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa dalam pengajaran kosa kata.

Peneliti mengembangkan media puzzle berbasis Quantum Learning karena metode puzzle dan Quantum Learning memiliki korelasi yang kuat. Quantum Learning adalah strategi dan keseluruhan proses pembelajaran yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat serta menjadikan pembelajaran sebagai proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Oleh karena itu media puzzle sangat

---

<sup>5</sup>Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 No. 2. Juli, 2018. hal. 102

<sup>6</sup>Samad Umarella, M. Sahrawi, Saddam Hussein. "Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran". *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 3 No. 2. Desember, 2018, hal. 234.

cocok dengan Quantum Learning karena media puzzle merupakan media permainan yang dapat membuat suasana pendidikan menjadi lebih menyenangkan.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan. Menurut Sugiyono yang dimaksud dengan metode penelitian atau pengembangan, atau dalam bahasa Inggris disebut (Research and Development), metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan suatu produk tertentu. Suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk tersebut dapat berupa Perangkat Keras atau Perangkat Lunak. Perangkat keras seperti buku, unit, atau alat peraga di dalam kelas atau di laboratorium. Program meliputi komputer untuk pengolahan data, ruang kelas pengajaran, perpustakaan atau laboratorium, model belajar-mengajar, pelatihan, penilaian, manajemen, dll.<sup>7</sup> Dengan metode ini, memungkinkan peneliti untuk menciptakan produk pengembangan.

Metode pengembangan menurut Borg and Gall adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus pengembangan. Yang terdiri dari mempelajari hasil penelitian yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan hasil area pengujian dalam pengaturan di mana pada akhirnya akan digunakan, dan meninjaunya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada fase pengujian yang diusulkan. Dalam program pengembangan yang lebih ketat, siklus ini diulang sampai bidang data uji menunjukkan bahwa produk memenuhi tujuan perilaku yang ditentukan.<sup>8</sup> Metode pengembangan merupakan metode yang praktis untuk pengembangan dan realisasi produk.

## Langkah-langkah Pengembangan

Model dalam penelitian ini adalah prosedural, deskriptif, dan terencana dalam langkah-langkah pengembangan. Hal ini didasarkan pada teori (Borg dan Gall) dan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk meliputi, (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) bentuk produk pertama, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk, (6) uji coba produk utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi produk produk akhir, (10)

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan metode kuantitatif kuantitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta: 2015), hal. 407

<sup>8</sup> Hanafi, "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan", *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 4 No. 2, (Juli-Desember 2017), hal. 133.

Aplikasi.<sup>9</sup> Peneliti menggunakan teori ini dalam penelitian ini untuk menghasilkan produk pengembangan.

#### 1. Pengumpulan Data

Melakukan penelitian dan mengumpulkan informasi yang mencakup tinjauan pustaka dan catatan kelas. Pengertian teknik pengumpulan data atau data collection adalah suatu proses penelitian dimana peneliti menerapkan metode ilmiah dalam mengumpulkan data secara sistematis untuk menganalisisnya. Selain itu, teknik pengumpulan adalah teknik atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk dapat mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian yang mereka lakukan.<sup>10</sup>

#### 2. Perencanaan

Perencanaan meliputi pendefinisian keterampilan, penetapan tujuan, dan penyusunan instruksi dan pengujian skala kecil. Perencanaan dalam penelitian dan pengembangan meliputi: perumusan tujuan penelitian, perkiraan objek yang diperlukan dalam penelitian, perumusan kualifikasi peneliti dan bentuk partisipasi dalam penelitian.<sup>11</sup> Perencanaan merupakan tahapan penting yang perlu dilakukan sebelum melakukan penelitian dan pengembangan.

#### 3. Bentuk Produk Pertama

Setelah inisialisasi dalam perencanaan penuh, hal utama dalam tahap penelitian dan pengembangan adalah membuat prototipe suatu produk yang dapat diuji. Dalam tahap pengembangan produk ini termasuk pembuatan alat untuk mendapatkan feedback dari pengguna. Sebelum uji coba dilakukan, diperlukan catatan dan saran dari rekan-rekan di bidang terkait, yaitu bidang media pengajaran bahasa Arab. Pengembangan model produk pertama, kegiatan ini meliputi penyusunan materi pendidikan, brosur dan penilaian.

#### 4. Validasi Desain Produk

Eksperimen ini dilakukan dalam 2-3 bab dengan menggunakan 10-20 subjek, data dikumpulkan dan dianalisis melalui wawancara, observasi dan angket.

#### 5. Revisi Desain Produk

Revisi Desain Produk ini dilakukan atas dasar masukan yang diperoleh pada validator atau ahli.

#### 6. Uji coba Produk Utama

---

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan metode kuantitatif kuantitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta, 2015), hal. 409.

<sup>10</sup> <https://penerbitbukudeepublish.com/teknik-pengumpulan-data/> diakses pada 22 Desember 2021.

<sup>11</sup> <https://eurekapedidikan.com/karakteristik-r-research-and-development> diakses pada 22 Desember 2021.

Eksperimen ini dilakukan di 5-10 kelas dengan 25-100 subjek, data kuantitatif dikumpulkan pada kinerja subjek sebelum dan sesudah pendidikan. Hasil dievaluasi dengan mengacu pada tujuan pembelajaran berikut, dimana hasilnya dibandingkan dengan data kelompok kontrol.

7. Revisi Produk Operasional

langkah ini didasarkan pada masukan dari hasil uji lapangan utama.

8. Uji coba Produk Operasional

Produk operasional diujicobakan di 30 sekolah dengan mata pelajaran berjumlah 40-100 orang, data dikumpulkan dan dianalisis melalui wawancara, observasi dan angket.

9. Revisi Produk Akhir

Revisi ini dilakukan atas dasar masukan dari hasil uji lapangan operasional.

10. Aplikasi

Hal ini dapat dilakukan dengan menginformasikan, menerbitkan dan produk melalui pertemuan dan jurnal harian.

### **Tujuan Penelitian Pengembangan**

Tujuan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:<sup>12</sup> (1). Menghasilkan desain untuk produk yang akan dikembangkan untuk digunakan dalam meningkatkan kualitas produk sebelumnya. Desain produk merupakan pengembangan dari produk sebelumnya. (2). Menguji keefektifan produk akhir melalui pengujian terbatas atau ketat terhadap produk yang akan diterapkan produk tersebut. (3). Pengujian efektifitas, efisiensi dan daya tarik produk dilakukan dengan menguji produk secara langsung di lapangan dalam skala yang lebih besar (makro) dimana produk tersebut nantinya akan diterapkan dalam proses pendidikan.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi, adalah semua sekumpulan subjek dari masalah yang diselidiki. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciomas. Dan jumlah siswa kelas VII adalah 25 siswa.

Sampel mengacu pada kelompok subjek yang dipilih oleh peneliti untuk bersentuhan langsung dengan mereka selama pelaksanaan penelitiannya. Peneliti menggunakan teknik sampel jenuh yang menurut Suharsimi Arikonto, jika jumlah kelompoknya kurang dari seratus siswa, maka sampel yang digunakan sesuai dengan jumlah tersebut, dan jika lebih dari itu dapat diambil dengan persentase

---

<sup>12</sup> Estri Dwi Martianingtyas, *Research and Development: Inovasi Produk Dalam Pembelajaran*. (Univ. Muhammadiyah Purwokerto, agustus 2019), 5

10%-15% atau 20%-25% atau lebih dari itu.<sup>13</sup> Maka dari itu, peneliti menggunakan “Metode Sampling Jenuh” dan peneliti mengambil seluruh siswa kelas VII karena jumlahnya kurang dari 100.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data sehingga peneliti mencatat langsung dari topik yang diteliti. Dan menyajikan dari penelitian ini untuk mendapatkan data tentang pengembangan teka-teki alat pendidikan atas dasar pendidikan kuantitatif dalam pengajaran kosa kata.<sup>14</sup>

Dalam proses observasi, peneliti mengamati pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas VII MTs Islamiyah Ciomas, selain itu peneliti juga mengajukan soal-soal pre tes untuk mengetahui kemampuan siswa yang sebenarnya dalam penguasaan kosakata. Kemudian, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran puzzle untuk memudahkan pengajaran siswa dalam materi kosakata. Langkah selanjutnya adalah guru mata pelajaran mengamati proses pengajaran menggunakan media puzzle untuk menilai apakah pengajaran itu efektif dan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dikembangkan oleh peneliti.

#### **2. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan antara dua orang yang diprakarsai oleh pewawancara (peneliti) dengan tujuan tertentu, dan bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian, dan berfokus pada konten tertentu dengan tujuan penelitian untuk penjelasan, prediksi atau penjelasan yang terstruktur.<sup>15</sup> Peneliti melakukan wawancara pribadi dengan pihak sekolah bahasa Arab, dan wawancara tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi dan data yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### **3. Metode dokumenter**

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data tertulis dari catatan, direktori, buku, surat kabar, majalah, dll.<sup>16</sup> Metode ini dimaksudkan untuk

---

<sup>13</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 130.

<sup>14</sup> M. Subana dan Sudrajat, *Dasar Dasar Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Pustaka Setia: 2005), 38.

<sup>15</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 100.

<sup>16</sup> Ibid, 154



memperoleh data kuantitatif tentang analisis siswa dalam mata pelajaran kosa kata dalam topik “Rumahku”.

#### 4. Analisis Data

Analisis data dilakukan dalam penelitian kualitatif dari sebelum memasuki lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini, Nsution (1988) mengatakan, “Analisis dimulai dengan perumusan masalah dan penjelasannya, sebelum terjun ke lapangan, dan berlanjut hingga penulisan hasil penelitian”.<sup>17</sup>

#### Hasil dan Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian di kelas VII MTs Islamiyah Clomas . Di sana peneliti mengamati siswa kelas VII yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 14 perempuan, dan guru bahasa Arab sebagai pengamat Peneliti mengamati proses pembelajaran bahasa Arab di kelas VII, dan peneliti mengetahui bahwa proses pembelajaran bahasa Arab berjalan seperti biasanya. Guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkannya.

Saat itu peneliti sedang mengajarkan kosakata dengan metode “pengulangan” tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dan kurang memahami materi kosakata tersebut. Peneliti melakukan penelitian pengembangan produk puzzle agar mampu menarik minat siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi kosa kata yang disajikan.

Berikut ini adalah hasil uji coba produk pengembangan puzzle terhadap siswa kelas VII dalam pembelajaran kosakata. Hasil ini diambil dari nilai pre tes dan pos tes dengan menggunakan perhitungan Aplikasi SPSS:

Tabel.1

NO	NAMA	PRE TES	POST TES
1	Aina	75	50
2	Aisyah	90	70
3	Alif Wahidin	70	45
4	Almawati	90	80
5	Alfi Ramadhan	80	70
6	Aris Rohmat	80	65
7	Dina Fitri	70	40
8	Dwi Cahyani	90	80
9	Eva Fahira	85	60
10	Farid Al fakih	70	50
11	Herdiansyah	75	30
12	Iis Ismiati	100	90
13	Kamilah	100	80

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Metode Kuantitatif Kuantitatif dan R&D*, (Bandung, : Alfabeta), 336.

14	M. Agam Sahnur	75	50
15	M. Arista Aditya	70	50
16	M. Farhan Aliyudin	75	60
17	M. Ramadhan	60	25
18	Nurkhalisah	80	80
19	Febriansyah	65	30
20	Ratih Rahmawati	100	90
21	Rina Aryani	100	80
22	Roidatunnisa	90	70
23	Ghifar	80	65
24	M. Firmansyah	90	60
25	Zainal Arifin	75	55
	Jumlah	1525	2035
	Nilai rata-rata	61	81,4

Berdasarkan hasil nilai pre tes dan pos tes siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciomas, diperoleh nilai jumlah nilai pre tes sebesar 1525 dengan nilai rata-rata 61, dan jumlah nilai pos tes sebesar 2035 dengan nilai rata-rata 81,4. Jika dimasukkan ke dalam rumus  $t^{\text{hitung}}$  dengan menggunakan aplikasi SPSS maka hasilnya adalah sebagai berikut:

→ **T-Test**

[DataSet0]

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	61.0000	25	18.48423	3.69685
	Post test	81.4000	25	11.59382	2.31876

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	25	.883	.000

**Paired Samples Test**

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-20.40000	9.88686	1.97737	-24.48110	-16.31890	-10.317	24	.000

Diketahui nilai rata-rata pre tes dari 25 siswa sebesar 61 dan nilai rata-rata pos tes 25 siswa sebesar 81,4. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan aplikasi SPSS diketahui nilai signifikansi antara pre tes dan pos tes sebesar 0,00 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari nilai  $t^{\text{tabel}}$  sebesar 0,05. Maka hasil dari uji coba produk pengembangan puzzle dalam pembelajaran kosa kata siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciomas terdapat signifikansi.

Kelebihan Pengembangan media pembelajaran puzzle untuk pengajaran kosakata berbasis pendidikan kuantitatif, dan media puzzle memiliki keunggulan sebagai berikut: Memiliki desain yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa pada pendidikan interdisipliner, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Ini ringan dan mudah digunakan. , memiliki desain gambar yang sesuai dengan aslinya, sehingga mudah membayangkannya dengan aslinya.

Selain kelebihan, media pengembangan puzzle juga memiliki kekurangan, yaitu, media terbuat dari bahan semi permanen sehingga dapat dihancurkan sewaktu-waktu, dan hanya dapat digunakan satu kali.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan puzzle alat pendidikan dalam pengajaran kosa kata berbasis Quantum Learning” (penelitian pengembangan pada kelas VII di MTs Islamiyah Ciomas adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran kosa kata adalah siswa tidak memahami kosa kata Bahasa Arab karena kurangnya motivasi serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa
2. Peneliti melakukan penelitian pengembangan menggunakan teori Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah. 1) pengumpulan data, 2)perencanaan, 3)desain produk awal, 4) validasi desain produk, 5) revisi desain produk, 6)uji coba produk utama, 7)revisi produk utama, 8) uji coba produk oprasional, 9) revisi produk oprasional, 10)aplikasi.
3. Hasil dari uji coba produk pengembangan puzzle terhadap pembelajaran kosa kata siswa kelas VII MTs Islamiyah terdapat signifikansi jika dilihat dari nilai pre tes dan pos tes.
4. Produk pengembangan puzzle efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab siswa kelas VII MTs Islamiyah Ciomas.

### **Daftar Pustaka**

- Abdul Wahab, Muhib. *Model Pengembangan Pembelajaran Mufrodhat*. Jakarta: UIN Jakarta.
- Dwi Martianingtyas, Estri. “Research and Development: *Inovasi Produk Dalam Pembelajaran*”. Puwokerto: Univ. Muhamadiyah Purwokerto, Agustus, 2019.
- Hanafi. “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan”, *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*. Vol. 4 No. 2. Juli-Desember 2017.
- <https://penerbitbukudeepublish.com/teknik-pengumpulan-data/> diakses pada 22 Desember 2021.
- <https://eurekapedidikan.com/karakteristik-r-research-and-development> diakses pada 22
- Inayah. Nurul. “Peningkatan Penguasaan Kosa Kata (Mufrodhat) Untuk Memahami Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar Pada Siswa Kelas XI Gowa”. Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2019.

- Puji Mastutik, Nuraini, Mirwan Ahmad Taufik. "Analisis Pemilihan Kosakata Dalam Buku Ajar Perspektif Rusydhi Ahmad Thu'aimah". *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*. Vol. 13 No. 2. Desember, 2021.
- Subana, Subana, Sudrajat, 2005. *Dasar Dasar Penelitian Ilmiah*, Jakarta: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan metode kuanlitatif kuantitatif dan R&D* Bandung: Alfvabeta.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 No. 2. Juli, 2018.
- Umarella, Samad, M. Sahrabi, dan Saddam Hussein. "Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran". *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 3 No. 2. Desember, 2018.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

# Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle dalam Pembelajaran Kosakata Berbasis Quantum Learning

## ORIGINALITY REPORT

12%	%	%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	3%
2	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	3%
3	Submitted to Universitas Amikom Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1%
5	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas PGRI Semarang Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%

Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

8

Student Paper

1 %

9

Submitted to Universiti Teknologi MARA

Student Paper

<1 %

10

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

<1 %

11

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

<1 %

12

Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

# Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle dalam Pembelajaran Kosakata Berbasis Quantum Learning

---

## GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---

PAGE 11

---