

STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF *CROSSWORD PUZZLE* SEBAGAI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Taufikin
IAIN Kudus, Indonesia
taufikin@stainkudus.ac.id

Abstrak

Tulisan ini mengkaji tentang bagaimana menerapkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, mengaktifkan suasana, menuntut konsentrasi, menyenangkan/menghibur sekaligus dapat menjadi permainan dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Arab. Dengan pendekatan kualitatif, yang menjadi subyek bahasan adalah strategi pembelajaran aktif Crossword Puzzle, kemudian dianalisis dengan pendekatan content analysis. Hasilnya pertama, bahwa strategi pembelajaran aktif Crossword Puzzle merupakan salah satu strategi yang cocok untuk pembelajaran bahasa Arab (mufrodat) karena selain mampu mengaktifkan siswa, memotivasi siswa ternyata mengandung nilai-nilai karakter seperti teliti, kerja keras, tanggung jawab, tolong menolong, dan disiplin. Kedua, penerapan crossword puzzle ternyata juga dapat menjadi permainan sekaligus teknik penilaian tertulis yang sangat menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga, crossword puzzle dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran aktif alternatif untuk para pendidik, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: Pembelajaran, Crossword Puzzle, Permainan.

ملخص

تبحث هذه الورقة كيفية تطبيق استراتيجيات التعلم التي يمكن أن تحسن التحفيز وتمكين الغلاف الجوي، مطالبين تركيز، والمرح / مسلية في نفس الوقت يمكن أن يكون لعبة في عملية التعلم، وخاصة تعلم اللغة العربية. مع نهج نوعي، والتي أصبحت موضوعا للمناقشة هو استراتيجيات التعلم النشط لغز الكلمات المتقاطعة، ومن ثم تحليلها مع منهج تحليل المحتوى. والنتيجة هي أولاً، أن استراتيجيات التعلم النشط لغز الكلمات المتقاطعة هو استراتيجية واحدة التي هي مناسبة لتعلم اللغة العربية (mufrodat) لأنه إلى جانب كونها قادرة على تمكين الطلاب وتحفيز تحول الطلاب إلى تحتوي على قيم شخصية مثل الضميري، والعمل الجاد والمسؤولية والمساعدة المتبادلة، والانضباط، ثانياً، كان تطبيق الكلمات المتقاطعة أيضاً أن تكون لعبة أسلوب التقييم

مرة واحدة مكتوبة وهي مثيرة جدا للطلاب. وهكذا، لغز crossword يمكن استخدامها بوصفها استراتيجيات التعلم النشط بديلة للمعلمين، وخاصة في تعلم اللغة العربية. الكلمات الرئيسية: تعلم، لغز الكلمات المتقاطعة، لعبة.

A. Pendahuluan

Standar Nasional Pendidikan sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 yang harus dikembangkan adalah standar proses. Karena ini terkait dengan bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Majid, 2014: 37).

Proses pembelajaran yang sesuai standar nasional meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian proses pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Permendiknas No. 41 tahun 2007).

Pembelajaran bukan sekedar teori saja, namun harus mampu membawa peserta didik untuk larut dalam suasana belajar. Dikatakan sudah menjadi kegiatan belajar apabila telah memenuhi minimal enam unsur (Majid, 2014: 33-36). Yaitu *pertama* adanya tujuan belajar, tujuan belajar yang dirumuskan oleh institusi pendidikan harus disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan peserta didik harus merasa bahwa tujuan belajar itu adalah miliknya, sehingga ia akan berusaha secara optimal untuk mewujudkannya. *Kedua* peserta didik yang termotivasi, peserta didik takkan mau belajar optimal untuk mencapai tujuannya jika tidak ada motivasi baik secara internal maupun eksternal. *Ketiga* tingkat kesulitan/kompleksitas belajar, kompleksitas ini menjadi hambatan tersendiri bagi peserta didik, oleh karenanya peserta didik harus mampu menyusun kompleksitas belajar sedemikian rupa sehingga dapat mendorong peserta didik untuk dapat mengatasi kompleksitas belajar dengan tepat. *Keempat* stimulus dari lingkungan, pendidik harus merancang stimulus/lingkungan belajar yang cocok dengan situasi pembelajaran. *Kelima* peserta didik memahami situasi, pemahaman terhadap situasi amat bergantung pada latar belakang kehidupan, pengalaman belajar, dan kesungguhan peserta didik yang akhirnya akan memunculkan dorongan kuat pada dirinya untuk belajar. Inilah yang disebut memahami situasi belajar. Hal ini amat berguna untuk mengetahui pilihan berbagai kegiatan yang berbeda, untuk

merespon stimulus dari lingkungan untuk memecahkan masalah. *Keenam*, pola respon peserta didik, respon peserta didik tentu harus memiliki tujuan, tidak melakukan tanpa arah. Apabila respons peserta didik berhasil, maka ia akan termotivasi untuk memecahkan persoalan baru, mengkaji kembali stimulus lingkungan dan meresponnya kembali sebagai bagian dari mencapai tujuan belajar.

Hasil wawancara dengan beberapa guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Arab, didapatkan fakta bahwa ada beberapa masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran, antara lain adalah (1) sebagian peserta didik minat belajar bahasa Arabnya rendah, (2) pemberian motivasi yang tertolak artinya meskipun sudah diberikan motivasi namun masih banyak yang tidak bisa menyerap motivasi tersebut, (3) peserta didik merasa bahwa bahasa Arab itu amat sulit, (4) “pusing” kalau sudah menghadapi ulangan/penilaian, (5) sebagian siswa merasa bahwa bahasa Arab tidak terlalu penting.

Berdasarkan beberapa persoalan tersebut di atas, ada beberapa kajian yang telah menerapkan teka teki silang dalam pembelajaran. Salah satunya oleh Rantika dan Faisal Abdulah yang menerapkan teka teki silang sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam bahasa Arab, hasilnya bahwa dengan media teka teki silang terdapat peningkatan hasil belajar (Rantika dan faizal Abdullah: 2015). Kajian lain dibuat oleh M. Khalilullah yang juga menerapkan teka teki silang sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan daya ingat, lebih santai dan efektif dalam pembelajaran bahasa Arab (Mufradat). (Khalilullah: 2012)

Tulisan ini akan menganalisis dengan pendekatan kualitatif dalam menerapkan crossword puzzle sebagai sebuah strategi pembelajaran yang dianalisis dengan teknik *content analysis*. Sehingga harapannya dapat menjadi salah satu alternatif untuk sebagian guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan standar proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan, sekaligus dapat menjadi permainan dan juga sebagai alternatif teknik penilaian proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Konsep Dasar Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi dalam bahasa Yunani sebagai kata benda dari kata “strategos” dari kata stratos (militer) dan ago (memimpin). Sedangkan dari kata kerja “stratego” yang berarti merencanakan (Majid, 2014: 3). Strategi dalam kamus besar bahasa Indonesia berhubungan dengan siasat perang atau ilmu siasat perang tapi juga berarti perang yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. (Depdiknas, 2005:112). Menurut Slameto Strategi adalah suatu rencana tentang cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk

meningkatkan efektivitas dan efisiensi (pengajaran) (Slameto, 1991: 90). Sedangkan pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, strategi adalah suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan, bila dihubungkan dengan belajar mengajar strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Djamarah, 2005: 5).

Pembelajaran berarti upaya membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan (Majid, 2014: 4). Pembelajaran merupakan proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman dengan pengetahuan yang dihasilkan dari kombinasi upaya menangkap dan mentransformasikan pengalaman (Silberman, 2015: 43).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah rencana tentang cara bagaimana membelajarkan seseorang melalui transformasi pengalaman untuk mencapai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

Rencana yang dilaksanakan meliputi garis-garis besar yang menjadi pedoman dalam melaksanakan pembelajaran harus disusun secara lengkap, sehingga pendidik dan peserta didik lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan sejak awal. Dalam penyusunan strategi juga hendaknya melihat secara cermat potensi sarana yang ada untuk dapat dijadikan bahan rencana tindakan dalam pembelajaran sehingga efektifitas dan efisiensi pendayagunaannya lebih terkontrol.

Pembelajaran aktif atau *Active learning* terdiri dari dua kata yaitu *active* dan *learning*. *Active* berarti *doing things; busy or energetic* (Wehmeir, 2004: 731). Sedangkan *learning* berarti *wide knowledge gained by careful study*. Senada dengan Artur Tjersild yang di kutip Saiful Sagala mendefinisikan bahwa *learning* adalah *modification of behavior through experience and training* yakni pembentukan perilaku melalui pengalaman dan latihan (Sagala, 2003: 12). *Active learning* bukan merupakan suatu metode pembelajaran melainkan suatu prinsip yang mendasari strategi pembelajaran secara umumnya, yang dapat di terapkan dalam kegiatan di kelas dalam berbagai metode (Wijaya, 1992: 183). Dalam kamus Inggris Indonesia kata *active* (aktif) artinya aktif, gesit, giat, bersemangat (Echols, 2005: 9). Sedangkan *learning* berasal dari bahasa Inggris *learn/learned/learnt* yang artinya mempelajari, *learning* sendiri artinya pengetahuan (Echols, 2005: 352). Sedangkan Martinis Yamin mendefinisikan belajar aktif sebagai usaha manusia untuk mengembangkan pengetahuan dalam dirinya (Yamin, 2004: 66).

Dengan demikian Strategi pembelajaran aktif merupakan cara-cara yang dilaksanakan oleh guru untuk memfungsionalisasikan seluruh potensi peserta didik melalui penyediaan lingkungan belajar yang meliputi aspek-aspek bahan pelajaran, media pembelajaran, suasana kelas, dan sebagainya, yang disesuaikan dengan bakat dan minat peserta didik untuk memperoleh pengalaman dan penguasaan. Dengan demikian peserta didik dapat aktif secara emosi, perasaan, intelektual, penginderaan dan fisiknya.

Beberapa prinsip dalam *Active Learning* yaitu: 1) *Interaktif*. 2) *Inspiratif*. 3) *Menyenangkan*. 4) *Menantang*. 5) *Motivasi*. Jika prinsip-prinsip tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran, maka keaktifan peserta didik akan muncul sehingga hasil belajar pun dapat dioptimalkan.

Unsur-unsur Strategi Pembelajaran

Dick and Carey (Majid, 2014: 48) menjelaskan bahwa sedikitnya ada empat unsur dalam strategi pembelajaran yang harus disiapkan oleh setiap pendidik.

1. Rangkaian/keurutan dan pengelompokan konten

a. Keurutan konten dapat di kelompokkan merujuk kepada keurutan tujuan, yang mengacu pada analisis pembelajaran. Misalnya mengurutkan keterampilan mulai dari tingkat paling rendah menuju tingkat tertinggi.

b. Pengelompokan pembelajaran

Pengelompokan ini dapat dilakukan berdasarkan fakta, antara lain: tingkat usia, kompleksitas materi, jenis pembelajaran yang langsung, variasi kegiatan pembelajaran dan jumlah waktu yang dibutuhkan.

2. Komponen Belajar

Mengambil pendapat dari Gagne, bahwa ada sembilan urutan peristiwa dalam komponen pembelajaran, yaitu: mendapatkan perhatian, menginformasikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, rangsangan mengingat kembali sebelum belajar, menyajikan materi, memberikan bimbingan belajar, memunculkan kinerja, memberikan umpan balik mengenai ketepatan kinerja, menilai kinerja, meningkatkan retensi dan transfer.

3. Pengelompokan peserta didik.

Proses pengelompokan peserta didik bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik, maka perlu penyesuaian dalam langkah ini agar mampu meningkatkan dan memotivasi peserta didik dalam menjaga minat belajarnya, bukan sebaliknya yang justru menghambat pembelajaran.

4. Pemilihan media dan sistem pembelajaran

Media yang dipilih harus berdasarkan pada jenis tujuan pembelajaran yang akan dipilih. Selain itu juga perlu melihat kondisi belajar peserta didik, misalnya motivasi, sikap, kebutuhan, dan sebagainya.

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 mendefenisikan bahasa adalah ucapan-ucapan yang digunakan setiap kaum untuk mengemukakan maksud mereka. 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. Muhammad al-Mubarak (dalam Abdul Mu'in) mendefenisikan bahasa adalah alat yang unik yang dapat memindahkan sesuatu yang diterima oleh panca indera kepada hati (Mu'in, 2004: 37). 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 (Mu'in, 2004: 19). 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) (Nana Sudjana, 2007:16).

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. 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 Mu'in, 2004: 20). Menurut Fathi Yunus bahasa Arab fusha merupakan unsur paling mendasar dalam membangun bangsa Arab. 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.

Pembelajaran kosa kata (mufradat) dalam Bahasa Arab

Menurut kamus bahasa Indonesia kosa kata adalah pembendaharaan kata (Depdiknas, 2008: 787). 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 (Purwo, 1993:131).

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 koherensi dan kohesi yang tinggi yang berkesinambungan yang mempunyai awal dan akhir yang nyata dengan cara penyampaian secara lisan atau tertulis.²¹ Menurut Supomo yang dikutip oleh Purwo memberi batasan bahwa wacana adalah ungkapan kebahasaan yang selesai dan bermakna (Purwo, 1993: 131).

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 (Suparno, 1996: 19). 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.

Banyak orang yang kurang menyadari bahwa nilai yang tertera pada rapor siswa merupakan cermin akan kualitas dan kuantitas kosa kata 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 kosa kata yang bersistem di sekolah-sekolah sedini mungkin.

Kuantitas dan kualitas kosa kata seorang siswa turut menentukan keberhasilan dalam kehidupan. Kualitas dan kuantitas, tingkatan dan kedalaman kosa kata seorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya. Perkembangan kosa kata adalah merupakan perkembangan konseptual, merupakan suatu tujuan pendidikan dasar bagi setiap sekolah atau perguruan. Semua pendidikan pada prinsipnya adalah perkembangan kosa kata yang juga merupakan perkembangan konseptual. Suatu program yang sistematis bagi perkembangan kosa kata 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 kosa kata yang efektif haruslah beranjak dengan arah yang sama atau tidak diketahui. 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 kosa kata yang memadai. Sebab kalau tidak demikian maka siswa tidak dapat berkomunikasi secara optimal.

Sesuai hakikatnya pembelajaran bahasa, pembelajaran kosa kata 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 kosa kata tanpa mengetahui bagaimana menggunakannya dalam komunikasi yang sesungguhnya. Jadi dalam prakteknya setelah siswa memahami kosa kata kemudian mereka diajari untuk menggunakannya baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.

Menurut Ahmad Djanan Asifuddin, pembelajaran kosa kata (mufradat) yaitu proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab. 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 kosa kata 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. Ahammiah (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.

Permainan dalam Pembelajaran

Kata permainan berasal dari kata main, yang berarti berbuat untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati dengan alat kesenangan atau tidak (KBBI, 2008: 897). Menurut Fathul Mujib dkk, permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain (Mujib dan Rahmawati, 2011: 26). Sementara menurut Semiawan berbagai permainan dapat dibuat secara sengaja 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, 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 (Semiawan, 2007: 19-20).

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 (Sadiman, 1996: 7) 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.³⁸ 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
3. yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda.
4. Aktivitas permainan sederhana dapat menjadi sarana untuk membentuk permainan yang begitu kompleks,
5. dapat dilihat dan terbukti pada saat mereka menjadi remaja.
6. Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran.

Bermain adalah sebuah aktifitas yang disukai oleh manusia. Apapun bentuk permainannya. Bahkan bermain bukanlah monopoli anak-anak. Dengan bermain seseorang tidak saja dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, rasa malas, dan keruwetan pikiran, tetapi dengan bermain seseorang juga bisa memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, pengetahuan, variasi dari rutinitas, bahkan teman.

Oleh karena itu permainan dapat dimanfaatkan sebagai media dan sekaligus teknik pembelajaran. Hal ini telah lama disadari oleh para ahli pendidikan sehingga lahirlah prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dengan bermain, pembelajaran akan

berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, wajar, dan alami. Dalam suasana yang demikian, transfer informasi, pengalaman, atau keterampilan dapat berlangsung “tanpa terasa”, sehingga siswa tidak merasa digurui atau dipaksa untuk belajar.

Dari uraian di atas berikut ini dikemukakan beberapa faktor mengenai pentingnya permainan sebagai teknik pembelajaran (Asrori, 1995).

1. Permainan mampu menghilangkan kebosanan
2. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira
3. Permainan menimbulkan semangat kerja sama sekaligus persaingan yang sehat.
4. Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi
5. Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

Agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien, guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan teknik permainan tersebut dalam pembelajaran. Berikut ini beberapa prinsip tersebut (Hidayat dan Tatang, 1980 dalam Asrori, 1995).

1. Permainan apapun yang akan dilaksanakan harus menjadi cara pendekatan mencapai tujuan belajar mengajar
2. Setiap permainan harus diberi peraturan yang jelas dan tegas untuk ditaati semua pihak
3. Dalam permainan beregu harus diusahakan pembagian regu secara seimbang
4. Permainan sebaiknya melibatkan sebanyak mungkin siswa (siswa yang menjadi penonton pun harus diberi tugas tertentu, misalnya mengatur waktu, menjumlah nilai dan sebagainya)
5. Permainan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa
6. Permainan sebaiknya tidak dilaksanakan pada awal pelajaran di kala siswa masih dalam keadaan segar. Sebaliknya, permainan sebaiknya dilaksanakan menjelang akhir pelajaran, yakni pada waktu gairah belajar siswa mulai menurun.
7. Guru harus betul-betul bertindak sebagai pengelola suatu permainan. Oleh karena itu ia harus menampilkan peran yang menimbulkan motivasi bermain bagi murid-muridnya (riang, lincah, tetapi tegas dan tidak memihak)
8. Sebaiknya permainan dihentikan ketika murid masih tenggelam dalam keasyikan.

Permainan Kosakata (mufradat) dengan Teknik Permainan

Bahwa tujuan pembelajaran kosakata adalah untuk mengembangkan minat para siswa pada kata-kata. Para siswa yang ingin tahu membacanya besar, tentu akan mudah memperkaya kosakatanya dan menjadi lebih bersifat mudah membedakan 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.

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

1. Permainan gambar (pictures games)
2. Permainan psikologi (psychology games)
3. Permainan sulap (magic tricks)
4. Permainan dengan perhatian dan pembagian (caring and sharing games)
5. Permainan dengan kartu dan papan (card and board games)
6. Permainan dengan bunyi (sound games)
7. Permainan cerita (story games)
8. Permainan kata (word games)
9. Permainan benar salah (true/false games)
10. Permainan dengan daya ingat (memory games)
11. Permainan tanya jawab (question and answer games)
12. Permainan teka-teki (guessing and speculating games)
13. Permainan serbaneka (miscellaneous games)
14. Permainan dengan meringkas (summary of the games).

Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*)

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 mengasyikkan, 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.

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. 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 ari Minggu surat kabar tersebut. Selama beberapa waktu, ia kemudian teringat akan permainan mendatar dan menurun sehingga membentuk kotak. Teka-teki silang ini menjadi ciri tetap surat kabar tersebut (Soeparno, 1980: 58)

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.

Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle sebagai permainan dalam Bahasa Arab (Mufradat)

Crossword Puzzle merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang mengandung permainan asah otak, terutama strategi bermain untuk mendapatkan penguasaan

kosakata/mufradat dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain sebagai strategi yang mengandung permainan, juga dapat dijadikan sebagai alternatif dalam teknik penilaian.

Tahapan penerapan pembelajaran dengan strategi secara umum adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama, dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan.
2. Susunlah sebuah teka-teki sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. Jika terlalu sulit untuk membuat teka teki silang tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, yang tidak mesti berhubungan dengan pelajaran, sebagai selingan.
3. Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka teki silang anda, misalnya tentang definisi, sebuah kategori, sebuah contoh, lawan kata, persamaan kata, nama-nama benda dan sebagainya.
4. Bagikan teka teki itu kepada peserta didik, baik secara perseorangan maupun kelompok.
5. Tetapkan batas waktunya, berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban

Penerapan di atas dapat divariasikan sebagai berikut:

1. Perntahkan seluruh kelompok bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan teka teki silang.
2. Sederhanakan teka teki silang dengan menentukan sata kata yang menjadi kunci untuk seluruh pelajaran. Tulislah teka teki itu secara horizontal. Gunakan kata-kata teki itu secara horizontal

Teka-teki silang merupakan salah satu bentuk permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosa kata dan keterampilan membaca. Media yang diperlukan untuk permainan ini adalah gambar yang di dalamnya terdapat rangkaian kotak bujur sangkar aatau persegi empat sama sisi. Kotak-kotak tersebut sebagian berwarna putih dan yang lain berwarna hitam. Pada sebagian kotak berwarna putih diberi nomor yang mengindikasikan nomor jawaban. Dalam permainan, kotak berwarna putih itu harus diisi dengan huruf-huruf. Susunan huruf-huruf tersebut baik secara horisontal maupun vertikal akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada. Pertanyaan terdiri dari dua macam, yaitu pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara horisontal (mendatar) dan pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara vertikal (menurun). Pertanyaan biasanya ditulis di bawah atau di samping gambar (Contoh).

1		2	3	
			4		
5		6			
				7	8
		9	10		
11					

Cara Pembuatan

Sebelum membuat media teka-teki silang, terlebih dahulu guru harus menyiapkan sejumlah kosa kata yang akan dilatihkan. Kosa kata tersebut dapat diambil dari buku teks bahasa Arab atau dari buku lain sesuai dengan tingkat kesulitan kosa kata yang diperlukan.

Sesudah itu, guru menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan berikut ini.

1. Kertas HVS kuarto
2. Penggaris
3. Pensil, ball point, spidol warna hitam
4. Karet penghapus

Proses pembuatannya adalah sebagai berikut.

1. Gambarlah bujur sangkar ukuran 10 cm x 10 cm atau sesuai selera
2. Bagilah menjadi bujur sangkar-bujur sangkar kecil ukuran 1cm x 1cm
3. Hitamlah sejumlah bujur sangkar kecil tersebut
4. Isilah blok-blok kecil (yang tidak dihitami) dengan huruf-huruf dari kosa kata yang telah disiapkan (gunakan pensil!)
 1. Salinlah kosa kata tersebut (No. 4) pada kertas lain sebagai kunci jawaban
 2. Hapuslah kosa kata pada bujur sangkar-bujur sangkar kecil tersebut (No. 4)
 3. Fotokopilah lembar teka-teki silang tersebut sesuai dengan jumlah siswa.

Prosedur Permainan

1. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok
2. Setiap kelompok diberi selembar teka-teki silang yang sama
3. Setiap kelompok mengisi teka-teki itu dalam tempo yang telah disepakati bersama
4. Setelah selesai, setiap kelompok membacakan hasil kerjanya secara bergantian
5. Guru mengoreksi hasil kerja kelompok, sekaligus menentukan pemenang
6. Kalau memungkinkan, guru memberikan hadiah kepada kelompok pemenang

Pengembangan variasi yang dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Teka-teki slang dapat dikerjakan siswa di rumah sebagai PR
2. Guru dapat membuat teka-teki silang “raksasa” dari triplek melamin yang ditempatkan di depan kelas.

C. Simpulan

Permasalahan motivasi dalam belajar bagi peserta didik masih menjadi persoalan serius yang perlu diselesaikan. Strategi pembelajaran aktif merupakan salah satu alternatif jawaban bagi sebagian guru yang mengalami kesulitan dalam memotivasi peserta didiknya. Salah satunya adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif *crossword puzzle* atau teka teki silang.

Strategi pembelajaran *Crossword puzzle* dapat diterapkan dengan Langkah-langkah 1) menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting, 2) menyusun teka teki sederhana terkait pokok pelajaran, 3) menyusun kata-kata pemandu pengisian 4) Membagikan teka teki 5) Tetapkan batas waktunya.

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* ternyata dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, karena selain menjadi strategi yang menuntut konsentrasi, ketelitian dan kerja keras, juga menjadi daya hiburan yang mampu meningkatkan motivasi, juga menjadi permainan yang menantang peserta didik dalam menjawab pertanyaan dalam bentuk teka teki silang.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional, 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi 3 Jakarta: Balai Pustaka
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2005, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Echols, John dan Hasan Shadily, 2005, *Kamus Inggris-Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamalik, Oemar, 1989, *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bhakti
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, 2015, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- M. Khalilullah, Permainan Teka-teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (mufradat), *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 (Januari-Juni 2012), <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/AnidaarticleviewFile>
- Majid, Abdul, 2014, *Strategi Pembelajaran*, Cet. III, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Martinis Yamin, 2004, *Pengembangan Kompetensi Belajar*, Jakarta: UII press.
- Mel Silberman, 2015, *Experiential Learning: Strategi Pembelajaran dari Dunia Nyata*, Terj. M. Khozim, Bandung: Nusa Media.
- Mu'in, Abdul, 2004, *Analisis Kontrastif Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia (Telaah terhadap Fonetik dan Morfologi)*, Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati, 2011, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: Diva Press.
- Muna, Wa, 2011, *Metodologi Pembelajaran bahasa Arab Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Teras
- Purwo, 1993, *Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa.
- Rantika dan faizal Abdullah, Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali, *Jurnal Ilmiah PGMI*, Vol. No. 1 (Januari 2015). <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/522/472>
- Sadiman, Arif, 1996, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Karya Grafindo Persada.
- Sagala, Saiful, 2003, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfa Beta

- Sanjaya, Wina, 2007, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Semiawan, Conny R., 2007, *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*, Jakarta: CHDC.
- Silberman, Melvin, 2009, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, terj. Raisul Muttaqien, Bandung: Nusamedia
- Silberman, Melvin, 2009, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, terj. Sarjuli dkk, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Slameto, 1991, *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Soeparno, 1996, *Media Pengajaran Bahasa*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Susilana, Rudi dkk, 2007, *Media pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima,
- Tarigan, Henri, 1987, *Pengajaran Wacana*, Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, 2008, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional
- Wehmeir, Selly, 2004, *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, New York: Oxford University Press
- Wijaya, Cece dkk., 1992, *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zaini, Hisyam dkk, 2007, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD