



The Use of *Puzzle Game* Learning Media to Improve Arabic Word Reading Skill of SDN Sambangan Students

Penggunaan Media Pembelajaran *Game Puzzle* untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Kata Bahasa Arab SDN Sambangan

Sita Rinandi Fatimah, Nurhidayati*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

* Penulis korespondensi, Surel: nurhidayati.fs@um.ac.id

Paper received: 19-7-2022; revised: 26-8-2022; accepted: 27-9-2022

Abstract

The purpose of this study was to describe the use of *puzzle* game learning media to improve Arabic word reading skills for class II SDN Sambangan and to describe improving Arabic word reading skills for class II SDN Sambangan students after using *puzzle* game learning media. The type of research used in this research was Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles. Data on the use and improvement of Arabic word reading skills were collected through observation sheets, interviews, and tests. The results of observations of the use of *puzzle* game learning media got good responses from students. There were also results of reading proficiency research showing that the pre-cycle reading ability of SDN Sambangan students is 45.5 percent and continues to increase in cycles I and II. The percentage of students' Arabic word reading skills in the first cycle was 57 percent, then increased to the second cycle, which was 80 percent. Thus, it can be concluded that the use of *puzzle* game media can improve the reading skills of second grade students at SDN Sambangan, and improve the word reading abilities of second grade students at SDN Sambangan.

Keywords: media use; puzzle; word reading

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran permainan *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca kata bahasa Arab siswa kelas II SDN Sambangan dan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan membaca kata bahasa Arab siswa kelas II SDN Sambangan setelah menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus. Data tentang penggunaan dan peningkatan kemahiran membaca bahasa Arab diperoleh melalui lembar pengamatan, wawancara, dan tes. Hasil pengamatan penggunaan media pembelajaran permainan *puzzle* mendapatkan tanggapan yang baik dari siswa. Hasil penelitian kemampuan membaca juga menunjukkan bahwa kemampuan membaca pra siklus siswa SDN Sambangan sebesar 45,5 persen dan terus meningkat pada siklus I dan II. Persentase kemampuan membaca kata bahasa Arab siswa siklus I diperoleh sebesar 57 persen kemudian meningkat pada hasil siklus II yaitu sebesar 80 persen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SDN Sambangan dan meningkatkan kemampuan membaca kata siswa kelas II SDN Sambangan.

Kata kunci: penggunaan media; puzzle; membaca kata

1. Pendahuluan

Pembelajaran kosakata bahasa Arab di SDN Sambangan membutuhkan media untuk meningkatkan keterampilan membaca. Menurut hasil wawancara dengan guru Bahasa Arab di SD Negeri Sambangan pada tanggal 31 Mei 2021, kendala yang ditemui selama proses pembelajaran yaitu beberapa siswa belum lancar membaca kata bahasa Arab. Terbukti dari 10 anak, hanya 2 yang memenuhi Standar Integritas Minimum (KKM). Penyebabnya siswa

kurang termotivasi untuk belajar bahasa Arab dan pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri Sambangan terkesan baru. Selama ini guru yang mengajar Bahasa Arab hanya menggunakan buku cetak sebagai alat meningkatkan kemampuan membaca.

Pembelajaran bahasa Arab memiliki tujuan utama menggali dan mengembangkan kemampuan lisan dan tulisan seseorang. Kemahiran atau kemampuan berbahasa dapat dibagi menjadi empat, yaitu: menyimak/mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan reseptif dibagi menjadi keterampilan membaca dan mendengarkan, sedangkan keterampilan produktif dibagi menjadi keterampilan menulis dan berbicara (Nuha, 2012; Salahuddin, Fauzi, & Mauludiyah, 2020). Membaca adalah serangkaian tindakan untuk mendapatkan pesan yang disampaikan dari penulis. Keterampilan membaca memegang peranan penting dalam penguasaan keterampilan berbahasa Arab (Hermawan, 2017).

Untuk meningkatkan kemampuan membaca kata bahasa Arab, dalam pembelajaran bahasa Arab peneliti menggunakan media pembelajaran berupa permainan *puzzle* terutama pada anak sekolah dasar. Sebelum diajarkan kata-kata bahasa Arab, siswa terlebih dahulu harus mengenal huruf hijaiyah atau sub kata untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Menurut Aftika (2020), permasalahan yang dihadapi anak dalam membaca adalah kurang mengenal huruf, membaca kata per kata yang sering disebabkan oleh tidak menguasai keterampilan pemecahan kode, tidak memahami makna kata, tidak lancar membaca, salah parafrase, pengucapan yang buruk, pengulangan, pembalikan, penyisipan, substitusi, penggunaan bibir dan gerakan jari telunjuk, kesulitan mengelompokkan konsonan, diftong, dan diagraf, kesulitan menganalisis struktur kata, dan tidak mengenali arti kata. Oleh karena itu, gambar *puzzle* kosa kata bahasa Arab dipecah menjadi sub kata untuk memudahkan siswa membaca.

Kebanyakan orang merasa sulit untuk belajar bahasa Arab karena belum diperkenalkan secara mendetail sejak kecil. Ketika anak masih kecil juga tidak terlalu akrab dengan bahasa Arab. Anak-anak sangat aktif dan ingin tahu sejak mereka masih kecil. Mengajar seorang anak tentu tidak sama dengan mengajar orang dewasa, meskipun masa kanak-kanak adalah usia yang paling mudah untuk belajar bahasa. Bagaimanapun, keberhasilan seorang siswa belajar di sekolah ditentukan dari perolehan keterampilan membaca anak.

Membaca bukan hanya sebagai kegiatan penting dalam kehidupan sehari-hari, melainkan rangkaian tindakan untuk memperoleh makna. Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang perlu didorong dan dikembangkan dalam kelas bahasa. Oleh karena itu, pelajaran membaca harus ditanggapi dengan serius dan tidak boleh dianggap remeh. Menurut Mujib dan Rahmawati (2013), pelajaran yang disampaikan berbeda antara anak dan orang dewasa, sehingga guru perlu memahami karakteristik siswa dan psikologi belajar. Anak-anak merasa mudah untuk belajar bahasa. Anak-anak memiliki sifat yang suka beraktivitas dan selalu ingin tahu.

Sesuai dengan usia anak-anak yang suka beraktivitas, belajar bahasa Arab dengan menggunakan media permainan *puzzle* disukai oleh anak-anak. Permainan *puzzle* dapat mengembangkan kemampuan mental pada anak, seperti penggunaan bahasa, persepsi, perhatian, pemecahan masalah, daya ingat, kreativitas, dan pola pikir melalui permainan *puzzle* anak mencoba mencocokkan warna dan gambar. Menurut Aftika (2020), media *puzzle* dapat membantu siswa kelas bawah meningkatkan keterampilan membaca kata dan suku kata, sambil bermain *puzzle*, ketika siswa berhasil menggabungkan suku kata menjadi kata-kata,

mereka juga diminta untuk berbicara atau membaca dengan keras. Dengan menggabungkan potongan-potongan *puzzle* dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca mereka. Saat bermain *puzzle*, sel-sel otak anak dapat dilatih secara tidak langsung, kemampuan berpikir mereka dapat dikembangkan, dan anak dapat berkonsentrasi dalam memecahkan teka-teki *puzzle*.

Amalia dan Hidayat (2018) melakukan penelitian tentang penggunaan media pendidikan dan penggunaan teka-teki silang untuk belajar bahasa Arab, seperti belajar lebih efektif dan menyenangkan, membuat tulisan bahasa Arab lebih mudah dibaca, dan mempermudah peulisan kosa kata bahasa Arab dan memudahkan guru mengajar siswa yang masih kesulitan. Selain itu, Aftika (2020) menunjukkan bahwa siswa kelas I B menggunakan media pendidikan untuk meningkatkan pemahaman membaca awal mereka. Selain penelitian tersebut, Romadhoni (2020) menunjukkan bahwa media permainan edukasi dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa ketika belajar bahasa Arab di SD kelas IV Kota Semarang.

Sesuai hasil wawancara pada tanggal 31 Mei 2021 dengan guru Bahasa Arab di SD Negeri Sambangan, siswa kurang termotivasi dalam belajar bahasa Arab. Menurut Sardiman (2010), pengaruh motivasi terhadap seseorang tergantung pada seberapa besar motivasi yang ditimbulkan dalam memotivasi perilaku seseorang. Jika seseorang termotivasi, orang tersebut dapat bekerja lebih terarah dan lebih intensif. Dalam kegiatan belajar, motivasi digambarkan sebagai daya penggerak umum bagi mereka yang mendorong, mengarahkan, dan menjamin kegiatan belajar agar tercapai tujuan yang diinginkan dari mata pelajaran tersebut. Menurut Sholikhah, Qibtiyah, dan Nisa (2019), belajar bahasa Arab bagi anak adalah kegiatan pembelajaran bahasa asing yang tidak membosankan, menyenangkan, tidak menimbulkan stres, dan alamiah. Selain itu, mata pelajaran bahasa Arab di sekolah SDN Sambangan terkesan baru dan proses pembelajaran terkesan kaku dan membosankan, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Sambangan.

Peneliti menggunakan model permainan *puzzle* yang digunakan Aftika (2020) dalam penelitiannya. Namun, peneliti mengubah gambar *puzzle* yang semula berbahasa Indonesia menjadi kata-kata Bahasa Arab. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran permainan *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca kata bahasa Arab siswa kelas II SDN Sambangan dan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan membaca kata Bahasa Arab siswa kelas II SDN Sambangan setelah menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle*. Peneliti ini berkontribusi untuk menarik dan merangsang minat siswa dalam belajar bahasa Arab, sehingga mempermudah siswa dalam membaca dan memahami kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dari Kurt Lewin. Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*) ini menggunakan prosedur (langkah) perencanaan, perlakuan, pengamatan, dan pertimbangan (Arikunto, 2010). Subjek penelitian ini adalah guru Bahasa Arab SDN Sambangan dan 10 siswa kelas II di SDN Sambangan tahun ajaran 2021/2022 dengan rincian 8 siswa dan 2 siswi. Lokasi penelitian berada di SDN Sambangan jl. Tlogorejo no. 01 Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan.

Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa tes dan pedoman observasi. Untuk mendapatkan data peningkatan kemampuan pemahaman bacaan bahasa Arab, peneliti melakukan perbandingan hasil pretest dan posttest. Alat tes yang digunakan terdiri dari soal

pilihan ganda menerjemahkan, menyalangkan kata, dan mengeja bacaan. Siswa dianggap telah menyelesaikan studinya jika mendapat nilai 70. Jika nilainya di bawah 70, maka siswa tersebut dianggap tidak tuntas. Posttest diberikan pada setiap akhir siklus dan pedoman observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peneliti dan siswa. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan proses pembelajaran, meliputi aspek perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, dan evaluasi.

Penelitian tindakan kelas dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan yaitu proses pembelajaran penggunaan media *puzzle* dan peningkatan kemahiran membaca. Kegiatan penelitian ini sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu proses belajar mengajar menggunakan media *puzzle*. Diawali dengan tahap pendahuluan oleh guru dengan melakukan stimulus khusus agar siswa siap baik secara psikis maupun materi, menjelaskan tujuan pembelajaran, selanjutnya proses belajar mengajar menggunakan media *puzzle* dengan cara: (1) guru membagi siswa menjadi dua kelompok, (2) guru membagikan media *puzzle*, (3) siswa mulai menuntaskan tugas menggunakan media *puzzle*, (4) perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya di kelas, dinilai oleh guru, dan (5) siswa mengerjakan tes evaluasi kemampuan membaca.

Dalam penelitian ini yang berperan sebagai observer adalah guru bahasa Arab SDN Sambangan yaitu Ibu Siti Maizun dan peneliti sebagai pengajar. Kegiatan observasi penelitian ini dilakukan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Arab. Yang perlu dicermati oleh peneliti adalah proses pembelajaran guru dan siswa dengan menggunakan media pendidikan dan peningkatan kemampuan membaca setelah menggunakan media pendidikan berupa permainan *puzzle*.

Tema pembelajaran kosakata yang diajarkan pada siswa kelas II SDN Sambangan telah didiskusikan dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab yang tentunya tema yang diajarkan adalah kosakata yang ada pada kegiatan sehari-hari. Pada siklus I, peneliti mengangkat tema hewan yang mana siswa dapat menemukan ayam, kucing atau burung dan hewan-hewan lain di sekitaran rumah, sedangkan pada siklus II peneliti mengangkat tema alat-alat sekolah di mana siswa dapat menemukannya setiap hari sehingga kosa kata tersebut bisa cepat diingat.

Pada setiap akhir siklus, guru dan peneliti melakukan penilaian tertulis dan lisan untuk menentukan keberhasilan tindakan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$ siswa mengalami peningkatan pemahaman membaca dengan rata-rata kelas 80 atau lebih tinggi. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersubjek kepada 10 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Kata Bahasa Arab

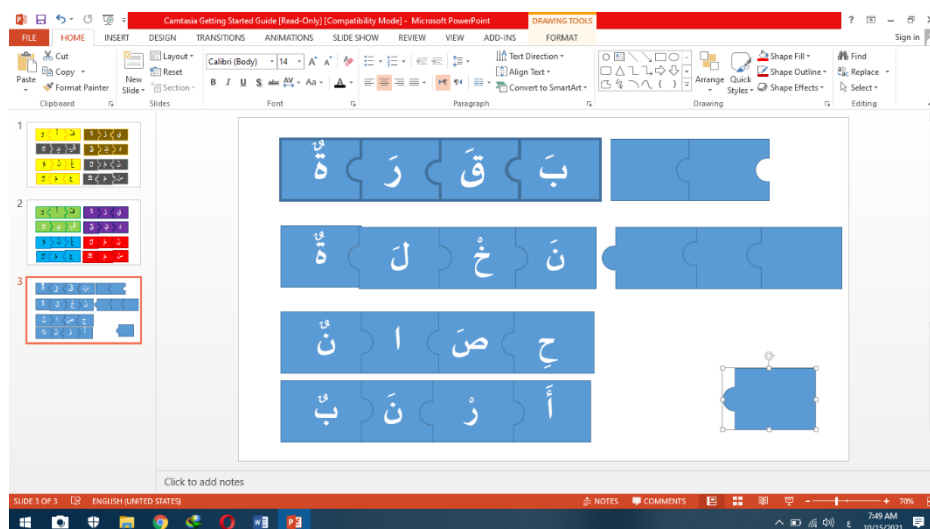
Setelah diadakan pretest, guru menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dilaksanakan di SDN Sambangan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di SDN Sambangan dengan tema أدوات المدرسة dan sub tema في المدرسة. Tema tersebut digunakan sebagai bahan ajar kelas 2 semester ganjil. Alokasi waktu pelaksanaan 2×35 menit dan materi yang diajarkan kosa kata (mufradat) tentang benda-benda di kelas 2 dengan tema أدوات المدرسة; 2) Tujuan dari pembelajaran tersebut agar siswa dapat membaca, mengartikan, dan menghafalkan kosa kata bahasa Arab tentang benda

di dalam kelas; dan 3) Kompetensi dasar: mengenal mufradat tentang benda-benda di kelas II dan mendemonstrasikan mufradat tentang benda-benda di kelas II. Indikator ketercapaian pembelajaran adalah: mengucapkan, membaca, dan menghafalkan 10 mufradat tentang benda di dalam kelas dengan pengucapan yang benar.

Metode pembelajaran dalam penelitian ini adalah metode tanya jawab, ceramah, dan permainan *puzzle*. Media pembelajaran yang digunakan yaitu, papan tulis dan *puzzle*. Sedangkan sumber belajar diambil dari buku bahasa Arab kelas (2) dan internet.

Terdapat tiga bagian dalam kegiatan mengajar, yaitu: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan Pembuka dilakukan selama 5 menit, meliputi: (1) Guru memberi salam kepada siswa, (2) Salah satu siswa memimpin untuk berdoa, (3) Guru melakukan apersepsi kepada siswa, dan (4) Guru menjelaskan tujuan kegiatan belajar. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti yang dilaksanakan selama 55 menit: (1) Guru meminta siswa membaca kosa kata tentang sekolah, (2) Guru meminta siswa membentuk kelompok, (3) Guru meminta setiap kelompok menyusun *puzzle* kosakata yang ditemukan, (4) Guru menemui kelompok yang sudah berhasil menyusun, (5) Guru membaca kosa kosa kata yang berhasil disusun dan mengartikan secara bersama-sama, dan (6) Guru meminta siswa menulis kosa-kata yang telah disusun dan di hafalkan. Yang terakhir adalah Kegiatan Penutup yang dilakukan selama 10 menit: (1) Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini, (2) Guru mengingatkan kembali tentang materi hari ini yang sudah dipelajari, (3) Guru menanyakan perasaan siswa selama kegiatan inti berlangsung, (4) Siswa memimpin doa pulang secara bersama-sama, dan (5) Guru memberikan salam penutup sebelum siswa kembali ke rumah. Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemahiran membaca dilakukan dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan penutup.

Persiapan diperlukan sebelum proses pembelajaran dimulai. Guru menyiapkan alat dan bahan. Untuk membuat *puzzle* diperlukan alat dan bahan kertas manila, kertas hvs, tinta dan print, lem, dan gunting.



Gambar 1. Sketsa *Puzzle*

Guru mempersiapkan sketsa kosa kata sesuai tema pembelajaran, misalnya sketsa kosa kata untuk *puzzle* seperti ditunjukkan Gambar 1. Guru mulai membuat *puzzle* dengan cara

mencetak sketsa kosa kata, menempel sketsa kosa kata pada kertas manila/karton, dan bila lem sudah mengering, menggunting *puzzle* sesuai garis sketsa

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap. Tahapan yang dilakukan adalah: 1) Guru bertanya arti kosa kata tentang benda di dalam kelas, 2) Guru meminta siswa membaca kosa kata kata tentang benda di dalam kelas, 3) Guru meminta siswa membentuk kelompok, 4) Guru meminta setiap kelompok menyusun *puzzle* kosakata yang ditemukan, 5) Guru menemui kelompok yang sudah berhasil menyusun *puzzle*, 6) Guru membaca kosa kosa kata yang berhasil disusun dan mengartikan secara bersama-sama, 7) Guru meminta siswa menulis kosa kata dan meminta siswa membacakannya di depan kelas, dan 8) Guru meminta kelompok yang telah selesai maju depan kelas untuk menghafalkan kosa kata.

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai	
		Pert I	Pert II
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa	4	4
2.	Siswa menjawab ketika sedang apersepsi	4	4
3.	Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran	3	3
4.	Siswa membaca mufradat dan artinya	3	3
5.	Siswa membentuk kelompok heterogen	4	4
6.	Siswa menerima potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
7.	Siswa mengerjakan potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
8.	Siswa aktif dalam kegiatan menyusun <i>puzzle</i>	4	4
9.	Siswa membuat kesimpulan bersama-sama dengan guru	4	4
10.	Siswa mengajukan atau menjawab pertanyaan tentang materi pembelajaran	3	4
11.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	3	3
12.	Siswa berdoa dan menjawab salam	4	4
Jumlah		44	45
Rata-rata keseluruhan		92	93
		92,5%	

Tabel instrumen dirujuk dari Aftika (2020)

Tabel 2. Hasil observasi aktivitas guru siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai	
		Pert I	Pert II
1.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar	4	4
2.	Melakukan kegiatan apersepsi	3	3
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4
4.	Mengarahkan siswa untuk membaca mufradat dan artinya	4	4
5.	Menyiapkan potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
6.	Membentuk kelompok beranggotakan 5 orang	3	4
7.	Menjelaskan tata cara bermain <i>puzzle</i>	3	3
8.	Membagikan potongan-potongan <i>puzzle</i>	3	3
9.	Memberikan penguatan materi mengenai yang telah dipelajari	4	4
10.	Membuat kesimpulan	4	4
11.	Berdoa dan menutup proses pembelajaran	4	4
Jumlah		39	41
Rata-rata keseluruhan		89	93
		91%	

Tabel instrumen dirujuk dari Aftika (2020)

Penutup kegiatan adalah kegiatan akhir. Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara: 1) Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran, 2) Guru mengingatkan kembali tentang materi hari ini yang sudah dipelajari, 3) Guru menanyakan perasaan siswa selama kegiatan inti pembelajaran berlangsung, 4) Siswa memimpin doa pulang secara bersama-sama, dan 5) Guru memberikan salam penutup sebelum siswa kembali ke rumah.

Peneliti melakukan kegiatan observasi aktivitas siswa dan guru selama penelitian. Hasil observasi ditunjukkan oleh tabel 1 dan tabel 2. Aktivitas siswa di Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata 92,5% sedangkan aktivitas guru menunjukkan nilai rata-rata 91%.

Siklus II

Pada siklus II terdapat 2 pertemuan yang meliputi partisipasi belajar siswa dan kegiatan mengajar guru. Pada siklus II di pertemuan pertama hari Selasa, 2 November 2021, dibahas sub pokok bahasan subtema II mengenai kosakata tentang hewan. Pelaksanaan kegiatan sebagai berikut: 1) Guru mengawali kegiatan dengan berdoa dan memberikan apersepsi kepada siswa, menjelaskan mengenai materi yang hari ini akan dipelajari, 2) Guru membimbing siswa untuk bernyanyi kosa kata hewan-hewan dan diikuti oleh siswa, 3) Setelah kegiatan bernyanyi siswa diminta membacakan kosa kata tentang hewan beserta arti kata tersebut, beberapa siswa memimpin untuk membacakan kosa kata dengan lafal dan intonasi yang baik dan diikuti oleh siswa lainnya, dan 4) Kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok beranggotakan 2 orang, agar semua siswa lebih fokus dalam mengerjakan tugas. Siswa diminta menyusun *puzzle*, menulis kosa kata bahasa Arab yang berhasil disusun di kertas, menghafalkan 5 mufradat, membaca serta menuliskannya di depan kelas. Pada tahap ini para siswa sangat antusias dan lebih fokus pada yang dikerjakan.

Tabel 3. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II

No	Aspek Yang diamati	Nilai	
		Pert I	Pert II
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa	4	4
2.	Siswa menjawab ketika sedang apersepsi	4	4
3.	Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran	3	4
4.	Siswa membaca mufradat dan artinya	4	4
5.	Siswa membentuk kelompok heterogen	3	3
6.	Siswa menerima potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
7.	Siswa mengerjakan potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
8.	Siswa aktif dalam kegiatan <i>puzzle</i>	4	4
9.	Siswa membuat kesimpulan bersama-sama dengan guru	4	4
10.	Siswa mengajukan atau menjawab pertanyaan tentang materi pembelajaran	4	4
11.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	4	4
12.	Siswa berdoa dan menjawab salam	4	4
Jumlah		46	47
Rata-rata keseluruhan		96	98
		97%	

Tabel instrumen dirujuk dari Aftika (2020)

Kegiatan penutup setelah semua kelompok sudah maju untuk membaca dan menuliskan kosa kata bahasa Arab, guru merefleksikan pembelajaran dan mengingatkan siswa bahwa pada pertemuan yang akan diadakan tes yang ke-2. Lalu, siswa diberi motivasi agar semakin rajin belajar dan mengingatkan untuk sering berlatih membaca di rumah dan mengingat kosa kata yang dipelajari.

Siklus II pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 9 November 2021. Sebelum diadakan tes, guru memberikan penguatan terlebih dahulu yaitu dengan cara mengulang kembali materi pelajaran yang telah dipelajari. Guru melakukan tanya jawab mengenai kosakata yang telah mereka pelajari dan siswa menyebutkan kosakata Bahasa Arab tersebut secara bersama-sama dengan semangat. Selanjutnya, guru membagikan lembar soal dan meminta siswa membaca soal dengan teliti dan kemudian guru memanggil satu persatu siswa untuk maju membacakan kosakata bahasa Arab. Hasil observasi kegiatan pembelajaran siswa pada siklus kedua meningkat dengan baik.

Tabel 4. Hasil observasi aktivitas guru siklus II

No	Aspek Yang diamati	Nilai	
		Pert I	Pert II
1.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar	4	4
2.	Melakukan kegiatan apersepsi	4	4
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4
4.	Mengarahkan siswa untuk membaca mufradat dan artinya	4	4
5.	Menyiapkan potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
6.	Membentuk kelompok beranggotakan 2-3 orang	4	4
7.	Menjelaskan tata cara bermain <i>puzzle</i>	4	4
8.	Membagikan potongan-potongan <i>puzzle</i>	4	4
9.	Memberikan penguatan materi mengenai yang telah dipelajari	3	3
10.	Membuat kesimpulan dan evaluasi bersama siswa	4	4
11.	Berdoa dan menutup proses pembelajaran	4	4
Jumlah		43	43
Rata-rata keseluruhan		98	98
		98%	

Tabel instrumen dirujuk dari Aftika (2020)

Peneliti melakukan kegiatan observasi aktivitas siswa dan guru selama penelitian pada siklus II. Hasil observasi ditunjukkan oleh Tabel 3 dan Tabel 4. Aktivitas siswa di Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata 97% sedangkan aktivitas guru menunjukkan nilai rata-rata 98%.

3.2. Peningkatan Kemahiran Membaca Siswa setelah digunakan Game *Puzzle* dalam Pembelajaran membaca kata Bahasa Arab

Pra siklus

Hasil dari pra siklus menunjukkan kemahiran membaca kata bahasa Arab pada siswa sangat rendah, hal ini dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil tindakan pra siklus

No	Data Hasil Tes	Nilai
1.	Rata-rata nilai siswa	48,5
2.	Jumlah siswa yang tuntas	2
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas	8

Peneliti melakukan kegiatan observasi hasil tindakan pra siklus. Hasil observasi ditunjukkan oleh Tabel 5. Rata-rata nilai siswa 48,5 dengan 2 dari 10 siswa saja yang tuntas, sedangkan sisanya belum tuntas.

Siklus I

Hasil tes pada proses pembelajaran siswa siklus pertama dapat dilihat di bawah ini. Pembelajaran membaca dengan media permainan *puzzle* pada siklus I dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN Sambangan.

Tabel 6. Hasil tindakan siklus I

No	Data Hasil Tes	Nilai
1.	Rata-rata nilai siswa	57
2.	Jumlah siswa yang tuntas	2
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas	8

Peneliti melakukan kegiatan observasi hasil tindakan siklus I. Hasil observasi ditunjukkan oleh Tabel 6. Rata-rata nilai siswa 57 dengan 2 dari 10 siswa saja yang tuntas, sedangkan sisanya belum tuntas.

Siklus II

Hasil tes proses pembelajaran siklus kedua dapat dilihat pada Tabel 7. Pembelajaran membaca dengan media permainan *puzzle* pada siklus II dapat meningkatkan kemampuan membaca kata siswa kelas II SDN Sambangan.

Tabel 7. Hasil tindakan siklus II

No	Data Hasil Tes	Nilai
1.	Rata-rata nilai siswa	80
2.	Jumlah siswa yang tuntas	8
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas	2

Peneliti melakukan kegiatan observasi hasil tindakan siklus 2. Hasil observasi ditunjukkan oleh Tabel 7. Rata-rata nilai siswa 80 dengan 8 dari 10 siswa tuntas, sedangkan sisanya belum tuntas.

3.3. Penggunaan media pembelajaran permainan *puzzle* untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Kata Bahasa Arab

Menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle* untuk siswa kelas II menyajikan topik yang sering mereka temui, seperti kosa kata benda yang ada di kelas dan hewan. Hal ini didasarkan pada teori *puzzle* sebagai media alternatif untuk pengajaran kosakata (Sholikah et al. 2019). Pada tingkat pemula dan sekolah dasar, ada baiknya untuk memilih kosa kata yang sering siswa temui dalam kehidupan sehari-hari, tergantung pada level dan kelas siswa. Hal ini dirancang untuk lebih optimal bagi siswa dalam proses pembelajaran dan penguasaan kosa kata, sehingga mereka nantinya dapat memulai praktek percakapan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas II siklus I proses pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle*, dapat diketahui bahwa siswa lebih senang dan lebih menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle*. Hal ini berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Rahmanelli (2007) bahwa permainan *puzzle* adalah permainan yang menyenangkan untuk anak-anak karena mereka menyukai warna, bentuk, dan gambar yang lucu. Dengan bermain *puzzle*, anak mencoba memecahkan masalah *puzzle* tersebut. Pada tahap awal belajar meng-

gunakan media *puzzle*, mereka akan mencoba untuk merakit *puzzle* dari potongan-potongannya. Dengan menggunakan beberapa panduan dan contoh, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan bereksperimen dengan bentuk, warna, dan logika.

Hasil observasi kegiatan belajar siswa pada siklus I sudah baik, pada siklus I kegiatan pembelajaran menggunakan media pendidikan, siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan antusias dengan permainan *puzzle* tersebut. Tetapi ada beberapa siswa yang merasa kesulitan menyusun potongan-potongan *puzzle* karena belum lancar membaca. Hal ini berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Al-Azizy (2010) bahwa permainan *puzzle* memiliki manfaat melatih otak, koordinasi nalar, mata dan tangan, pengetahuan, dan kesabaran. Misalnya, anak-anak dapat belajar bentuk dan warna melalui permainan *puzzle*. Pengetahuan yang diperoleh dengan cara ini seringkali lebih berkesan bagi anak daripada pengetahuan yang dipelajari dari lubang hati. Anak-anak juga dapat mempelajari konsep dasar, hewan, lingkungan, jenis buah, alfabet, dan lainnya.

Salcedo (2002) menjelaskan bahwa menggunakan lagu dalam pelajaran bahasa asing akan membantu anak untuk mengingat teks. Aktivitas mental berulang (*din/involuntary mental rehearsal*) yang tidak disengaja juga meningkat dengan bentuk musik. Dengan demikian musik dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperoleh bahasa. Hasil observasi kegiatan mengajar guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus pertama sudah baik, hal ini dapat dilihat pada Tabel 2. Dalam memanfaatkan media pembelajaran saat proses belajar di kelas. Meskipun terdapat beberapa kekurangan dan perlu adanya perbaikan seperti pada pembelajaran disertai lagu, jadi pada siklus dua sebelum pembelajaran guru mengajak siswa bernyanyi kosa kata sesuai tema yang telah ditentukan, kemudian penguatan materi lebih ditingkatkan lagi sehingga guru tidak perlu menjelaskan materi secara detail. Penguasaan kelas yang dimiliki oleh guru sudah cukup baik dan meningkat, sehingga pada siklus dua hasil belajar siswa naik. Menurut teori yang diungkapkan oleh Elisabeth (2005), keberhasilan belajar bahasa dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar dengan cara menarik dan menyenangkan bagi anak. Anak-anak suka bernyanyi dan bergerak. Oleh karena itu, kegiatan menyanyi dan gerak merupakan pendekatan yang efektif untuk pembelajaran bahasa. Menyanyikan lagu akan membuat anak lebih senang dan lebih mudah memahami.

3.4. Peningkatan Kemahiran Membaca Siswa setelah menggunakan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran

Masih banyak siswa yang kesulitan membaca kata-kata bahasa Arab, menurut hasil *pretest* yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan membaca kata bahasa Arab kelas II SDN Sambangan. Dari hasil *pretest* yang dilakukan peneliti, data yang diperoleh dari hasil tes rata-rata nilai siswa 48,5 dari 2 anak tuntas dan 8 anak lainnya belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini didasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Arikunto (2002) tentang pembelajaran keterampilan berbahasa, bahwa pembelajaran kelompok kecil, dipimpin oleh teman sebaya yang akrab dengan pembelajaran bahasa dan materi pembelajaran, merupakan solusi efektif untuk kebutuhan siswa karena menjadi lebih aktif melalui interaksi siswa dan aktivitas komunikasi. Tutor sebaya memberi siswa lebih banyak kebebasan untuk bertanya tanpa merasa malu, terancam atau ragu untuk bertanya kepada guru.

Dari hasil tindakan siklus I pada Tabel 5 terlihat bahwa rata-rata nilai siswa 57, nilai terendah 40, dan nilai tertinggi 70. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sangat rendah dan masih perlu ditingkatkan. Sesuai dengan indeks keberhasilan, siswa dianggap telah menyelesaikan belajarnya jika mencapai nilai 70. Jika kurang dari 70, maka siswa tersebut dianggap tidak tuntas. Dari 10 siswa tersebut, hanya 20% atau 2 siswa yang berada di atas KKM, sedangkan 80% atau 8 siswa lainnya masih di bawah KKM. Hasil posttest menunjukkan bahwa pemahaman membaca Bahasa Arab siswa belum optimal. Dari hasil tindakan pada siklus II pada Tabel 6 terlihat bahwa siswa memiliki nilai rata-rata 57, nilai minimal 40, dan nilai maksimal 70. Siswa menyelesaikan pelajarannya ketika mereka mencapai nilai 70. Jika yang dicapai kurang dari 70, maka siswa tersebut dianggap tidak tuntas. Pada siklus II, siswa yang memenuhi KKM mencapai 70%, sehingga penelitian dianggap berhasil. Hasil penelitian ini juga berbanding lurus dengan survei yang dilakukan Aftika (2020). Hasil tes yang dilaksanakan secara lisan pada keterampilan membaca permulaan menggunakan media *puzzle* pada siklus pertama diketahui terdapat 19 dari 30 anak yang mencapai KKM (75) dengan rata-rata keseluruhan (72,13) dan terdapat hasil persentase 63%. Kemudian meningkat pada siklus kedua diketahui terdapat 25 dari 30 anak yang mencapai KKM (75) dengan rata-rata keseluruhan (80,13) dan terdapat hasil persentase 83%.

Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat diketahui setelah melakukan kegiatan mengajar dengan menggunakan media permainan *puzzle*, kemampuan membaca kata siswa meningkat. Terlihat dari hasil tes siswa yang terus meningkat sebesar 20% pada hasil *post test* siklus I, dengan sebanyak 2 siswa mencapai standar KKM dalam membaca, sedangkan 8 siswa lainnya tidak mencapai standar KKM. Pada siklus II, terdapat 8 siswa mengalami peningkatan dan hasil belajarnya mencapai KKM dengan persentase 80%. Peneliti menemukan beberapa permasalahan seperti: (1) Siswa yang mengalami kesulitan ketika mencari potongan *puzzle*, (2) Siswa mengalami kesulitan ketika menyusun potongan-potongan *puzzle*, (3) Siswa memiliki keterampilan membaca yang belum lancar atau masih di eja, dan (4) Siswa kurang latihan di rumah. Hal ini berdasarkan teori yang dipaparkan oleh Asrori dan Ahsanuddin (2016), membaca adalah proses mendapatkan informasi yang terdapat di dalam tulisan. Namun penerapan kegiatan membaca bahasa Arab tidak memenuhi tujuan membaca. Faktor penghambat belajar membaca adalah kesulitan siswa dalam memahami arti kata dan ungkapan bahasa Arab dan keengganan siswa untuk bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan.

4. Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian kelas II yang dilakukan di SDN Sambangan tentang penggunaan media pendidikan untuk meningkatkan kemampuan membaca kata bahasa Arab. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle*, setiap siklus mengalami kemajuan yang baik, dan kegiatan siswa yang menggunakan media pembelajaran *puzzle* menjadi sangat baik, yang tidak hanya dipuji oleh siswa tetapi juga oleh guru kelas. Siswa merespon dengan baik penggunaan media pembelajaran *puzzle* di dalam kelas. Hasil tes verbal keterampilan membaca kata dengan menggunakan media permainan *puzzle* pada siklus I didapatkan 2 dari 10 anak mencapai KKM (70), rata-rata keseluruhan (57), dan persentase hasil 20%. Pada siklus II meningkat, 8 dari 10 anak diketahui mencapai KKM (70), rata-rata keseluruhan (80,2) dan persentase hasil 80%. Berdasarkan data yang didapat pada penelitian tersebut, peningkatkan kemampuan membaca kata Bahasa Arab kelas II SDN Sambangan terdapat peningkatan.

Daftar Rujukan

- Aftika, S. N. (2020). *Penerapan media puzzle untuk meningkatkan ketrampilan membaca permulaan siswa pada pembelajaran Tematik kelas I SDN Ragunan* (Unpublished undergraduate thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50121>
- Al-Azizy, A. S. (2010). *Ragam latihan khusus asah ketajaman otak anak plus melejitkan daya ingatnya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018). Penggunaan media teka-teki silang (crossword puzzle) dalam meningkatkan kemampuan baca tulis kosakata bahasa Arab peserta didik kelas III MI Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 119–134. doi: <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.133>
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi penelitian suatu pendekatan proposal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, I., & Ahsanuddin, M. (2016). *Media pembelajaran bahasa Arab: Dari kartu sederhana sampai web penjelajah dunia*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Hermawan, D. P. (2017). *Efektivitas penggunaan game edukasi berjenis puzzle, RPG dan Puzzle RPG sebagai sarana belajar matematika* (Unpublished master's thesis, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya).
- Mujib, F., & Rahmawati. (2013). *Permainan edukatif pendukung pembelajaran bahasa Arab 2*. Yogyakarta: Diva Press
- Nuha, U. (2012). *Metodologi super efektif pembelajaran bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmanelli, R. (2007). Efektivitas pemberian tugas model media puzzle dalam meningkatkan kreativitas dan pengetahuan regional mahasiswa jurusan Geografi. *Jurnal Pembelajaran*, 30(01), 23–31. Retrieved from <http://repository.unp.ac.id/15536/1/Jurnal%20Pembelajaran%20Vol%2030%20%281%29.pdf>
- Romadhoni, M. (2020). *Pengembangan media puzzle interaktif untuk keterampilan membaca bahasa Arab bagi siswa kelas IV* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Semarang, Semarang). Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/41407/>
- Salahuddin, H., Fauzi, M. F., & Mauludiyah, L. (2021). Effectiveness of Arabic video animation in improving the mastery of Arabic vocabulary for students of Islamic Junior School. *International Journal of Arabic Language Teaching*, 2(02), 149–161. doi: <https://doi.org/10.32332/ijalt.v2i02.2499>
- Salcedo, C. S. (2002). The effects of songs in the foreign language classroom on text recall and involuntary mental rehearsal. *Journal of College Teaching and Learning*, 7(6), 19–30. doi: <https://doi.org/10.19030/tlc.v7i6.126>
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sholikah, M., Qibtiyah, N. M., & Nisa, B. F. (2019). Puzzle sebagai alternatif media pengajaran kosa kata bahasa Arab bagi anak usia dini. *Proceedings of Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III Tahun 2019 Universitas Negeri Malang*, 324–334. Retrieved from <http://prosiding.arabum.com/index.php/semnasbama/article/view/355>