

**PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS IV  
MI TAMRINUL ULUM JETIS SEMARANG**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Jurusan Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Guna Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata Satu Ilmu Pendidikan Islam

Disusun Oleh:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**ANITA RAHMAWATI**  
NIM. 07420047  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2011**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anita Rahmawati

NIM : 07420047

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini **tidak terdapat karya serupa yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain**, dan skripsi saya ini adalah asli karya saya sendiri, bukan plagiasi dari hasil skripsi karya orang lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Yogyakarta, 3 Maret 2011

Yang Menyatakan



Anita Rahmawati  
NIM. 07420047

## SURAT PERNYATAAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anita Rahmawati

NIM : 07420047

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab


Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut kepada jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya) seandainya suatu hari nanti saya terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran mengharap ridho Allah.

Yogyakarta, 3 Maret 2011  
Yang Menyatakan



  
Anita Rahmawati  
NIM. 07420047



**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Skripsi/Tugas Akhir  
Lamp : -

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Anita Rahmawati  
NIM : 07420047

Judul Skripsi : "Pembelajaran dengan Media Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang"

sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan/Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 02 Maret 2011  
Pembimbing,

Prof. Dr. H. Nizar Ali, M.Ag.  
NIP.19640321 199203 1 003

### PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Anita Rahmawati  
NIM : 07420047  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : PBA  
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Pembelajaran dengan Media Permainan *Puzzle*  
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab  
Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan ada perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:


No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1	Bab III	40 - 42	RPP digeser ke lampiran

Tanggal selesai revisi:  
Yogyakarta, 17 Maret 2011

Tanggal munaqsyah:  
Yogyakarta, 11 Maret 2011

Mengetahui  
Pembimbing/Ketua Sidang

Yang menyerahkan  
Pembimbing/Ketua Sidang

  
Prof. Dr. H. Nizar Ali, M.Ag.  
NIP: 19640321 199203 1 003

  
Prof. Dr. H. Nizar Ali, M.Ag.  
NIP: 19640321 199203 1 003



### PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Anita Rahmawati  
NIM : 07420047  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : PBA  
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Pembelajaran dengan Media Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan ada perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian Perbaikan
1	Kesimpulan	75 - 76	Dipertegas: hasil belajar Bahasa Arab dalam arti “memahami” (receptif)

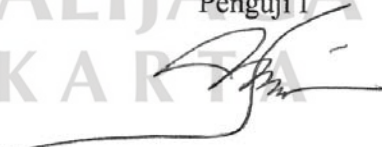
Tanggal selesai revisi:  
Yogyakarta, 17 Maret 2011

Tanggal munaqsyah:  
Yogyakarta, 11 Maret 2011

Mengetahui  
Penguji I

Yang menyerahkan  
Penguji I

  
Drs. Asrori Saud, M.Si.  
NIP: 19530705 198203 1 005

  
Drs. Asrori Saud, M.Si.  
NIP: 19530705 198203 1 005

### PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Anita Rahmawati  
NIM : 07420047  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : PBA  
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Pembelajaran dengan Media Permainan *Puzzle*  
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab  
Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan ada perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1	Latar Balakang		Perjelas Masalah / Problem Akademik
2	Bab II		Bedakan antara data dan analisa
3	Rumusan Masalah		Dijawab berdasarkan kerangka teori
4	Kerangka Teori		Pertajam

Tanggal selesai revisi:  
Yogyakarta, 17 Maret 2011

Mengetahui  
Penguji II



R. Umi Baroroh, M.Ag.  
NIP: 19720305 199603 2 001

Tanggal munaqsyah:  
Yogyakarta, 11 Maret 2011

Yang menyerahkan  
Penguji II



R. Umi Baroroh, M.Ag.  
NIP: 19720305 199603 2 001



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/RO

## PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor: UIN/02/DT/PP.01/17/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul : PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA PERMAINAN  
PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS IV MI  
TAMRINUL ULUM JETIS SEMARANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Anita Rahmawati

NIM : 07420047

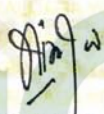
Telah dimunaqasyahkan pada : 11 Maret 2011

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

### TIM MUNAQASYAH:

Ketua Sidang

  
**Prof. Dr. H. Nizar Ali, M.Ag.**

NIP: 19640321 199203 1 003

Penguji I

  
**Drs. Asrori Saud, M.Si.**

NIP: 19530705 198203 1 005

Penguji II

  
**R. Umi Baroroh, M.Ag.**

NIP: 19720305 199603 2 001

Yogyakarta, 23 MAR 2011

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

DEKAN



**Dr. H. Hamruni, M.Si.**

NIP: 19590525 198503 1 005



## MOTTO

جَرِّبْ وَلَا حِظُّ تَكُنْ عَارِفًا

Coba dan perhatikan, maka kamu akan tahu<sup>1</sup>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Joko Suyatno, *Hikmah – Hikmah Kehidupan Nan Abadi*, Jogjakarta: Lembaga Penerjemah dalam Pembelajaran Bahasa Arab (LPPBA).t.t. hlm. 12.

## PERSEMBAHAN



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

*Kupersembahkan Karya  
Sederhana ini kepada:*

*Jurusan Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan  
Kalijaga Yogyakarta*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين و به نستعين على امور الدنيا و الدين. اشهد ان لا اله الا الله و اشهد ان محمدا عبده و رسوله. اللهم صل و سلم على سيدنا محمد و على سيدنا محمد و على اله و صحبه اجمعين. اما بعد.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan hidayah Nya. Shalawat dan salam senantiasa terlimpahkan kepada junjungan kita, Nabi akhir zaman Muhammad SAW. Yang dengan segenap perjuangan telah menuntun manusia menuju jalan kehidupan yang lebih baik.

Dalam penulisan skripsi yang berjudul “Pembelajaran dengan Media Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang” ini penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini, sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamruni, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
2. Bapak Drs. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag. selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;

3. Bapak Drs. Dudung Hamdun, M.Si. selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
4. Bapak Drs. Radjasa Mu'tasim, M.Si selaku Penasehat Akademik;
5. Bapak Prof.Dr.H. Nizar Ali M.Ag selaku Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini;
6. Segenap Dosen di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab;
7. Segenap Karyawan-karyawati di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;
8. Bapak Sidik S.Pd.I selaku Kepala sekolah dan guru bidang studi Bahasa Arab kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang, yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan data dan informasi kepada penulis;
9. Bapak-ibu guru dan MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang yang telah banyak membantu penulis;
10. Siswa-siswi kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang atas kerjasama dan partisipasinya yang sangat baik sehingga penelitian ini dapat terlaksana;
11. Ibu yang melalui ketulusan do'a, nasihat, dan kasih sayangnya senantiasa memberi semangat kepada penulis untuk selalu berusaha menjadi anak yang dapat dibanggakan;
12. Abang dan Adik-adikku (Sanusi,Aghil dan Aziz), yang telah banyak membantuku yang telah memberikan semangat dan inspirasi;



13. Teman-teman Dinasty (PBA 07) yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis, khususnya Nely, Oby, Ambar, Ita, Syahiq, Toink, Toriq, Hanif, Ulil, Syafiq dan Aziz, kebersamaan dan kekocakan kalian selalu memberikan warna dan pengalaman hidup yang tak ternilai harganya;
14. Teman-teman yang ada di rumah khususnya Wiwit, Shofi, dan Mas Ihsan, yang selalu memberikan semangat dan dukungannya;
15. Serta semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini baik secara moral, material ataupun do'a yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu di sini.

Rasa terimakasih yang sangat mendalam dan semoga segala amal kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis senantiasa mendapat ridhonya, Amin.

Yogyakarta, 4 Maret 2011  
Penulis,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
Anita Rahmawati  
NIM. 07420047

## ABSTRAK

Anita Rahmawati, Pembelajaran dengan Media Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga 2011.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media permainan *puzzle* apakah pembelajaran dengan media permainan *puzzle* dan mengetahui apakah media permainan *puzzle* berperan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang yang berjumlah 21 siswa. Data yang dikumpulkan berupa data observasi siswa dan nilai *pre-test* dan *post-test* siklus I dan siklus II. Data aktivitas siswa diambil dengan cara observasi dan dianalisa secara deskriptif dengan memaparkan presentase kegiatan pembelajaran di kelas. Data hasil belajar diambil dengan *pre-test* dan *post-test* siklus I dan siklus II kemudian ditabulasikan dalam rata – rata kelas. Peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan *effect size* yaitu selisih antara nilai rerata *post-test* siklus II dengan rerata *post-test* siklus I.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Puzzle* dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Arab pada siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang. Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan *Puzzle* ini berperan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa dengan adanya nilai *effect size* antara nilai rerata *pre-test* dan *post-test* siklus I adalah 13,69 dan antara rerata *pre-test* dan *post-test* siklus II adalah 15,53. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 13,42 yang diperoleh dari selisih antara nilai rata – rata *post-test* siklus II dengan rerata *post-test* siklus I.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## التجريد

انيتا رحمواتي، التعليم مع وسيلة الاعلام لغز لعبة (*puzzle*) لترقية مهارات اللغة العربية لطلاب فصل الرابع بالمدرسة الابتدائية تمرين العلوم جيتيس سيمارنج، قسم التعلم اللغة العربية كلية التربية الجامعة الاسلامية الحكومية سونان كاليجاكا 2011.

الغرض من هذا البحث على معرفة تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة الاعلام لغز لعبة (*puzzle*)، ومعرفة الدراسة اللغة العربية باستخدام لغز لعبة لترقى الانجاز فريق طالب في المدرسة الابتدائية تمرين العلوم جيتيس سيمارنج

وهذا البحث الكفي باستعمال الصموم البحث للأجري ( *Classroom Action Research*) وعينية هذا البحث هو الطلاب كانوا يجلسون في الفصل الرابع وعددها واحد وعشرون طلابا، والبيئة التي تجمع هي البيئة المراقية والختيارية على الطلاب دورة الاولى و الثاني ثم يشرح في معدل الفصل. ويعرف لارتقاء نتيجة الدراسة ( *effect size*) يعني قيمة التعديل بعد الإمتحان الأول وقيمة التعديل بعد الإمتحان الثاني.

والنتيجة من هذا البحث هي أن لغز لعبة نستطيع أن نمارسها في درس اللغة العربية للفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية تمرين العلوم جيتيس سيمارنج. وهذه الدراسة بوسيلة الاعلام لغز (*puzzle*) لعبة تستطيع أن ترقى الانجاز للطلاب بوجود القيمة (*effect size*) بين التعديل وبعد تعديل للأولي 13,69 وبين قيمة التعديل الثاني 15,53. اما ترقية الدراسة 13,42 التي تنال عن يعني قيمة التعديل بعد الامتحان الاول وقيمة التعديل بعد الإمتحان الثاني.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
D. Telaah Pustaka .....	6
E. Landasan Teori .....	7
F. Hipotesis Penelitian .....	18
G. Metode Penelitian .....	19
H. Indikator Keberhasilan .....	25
I. Sistematika Pembahasan .....	26
BAB II GAMBARAN UMUM MADRASAH.....	27
A. Letak Geografis MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang .....	27
B. Sejarah MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang .....	28



C. Visi dan Misi MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang.....	29
D. Struktur Organisasi MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang .....	30
E. Guru .....	31
F. Siswa .....	32
G. Sarana dan Prasarana MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang.....	33
<b>BAB III IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN <i>PUZZLE</i> DALAM</b>	
<b>PEMBELAJAARAN BAHASA ARAB.....</b>	<b>34</b>
A. Konsep Media Permainan <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Bahasa Arab .....	34
B. Hasil Penelitian Tindakan .....	38
C. Pembahasan .....	60
1. Proses Pembelajaran dengan Media Permainan Puzzle dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang.....	60
2. Hasil Pembelajaran Bahasa Arab dengan Peran Media Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang.....	62
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran-saran .....	68
C. Kata Penutup .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Fasilitas Gedung MI Tamrinul Ulum Jetis .....	28
Tabel 2	Keadaan Guru Berdasarkan Pendidikan .....	31
Tabel 3	Data Guru MI Tamrinul Ulum Jetis Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2010 / 2011 .....	31
Tabel 4	Keadaan Siswa MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang .....	32
Tabel 5	Daftar Sarana dan Prasarana .....	33
Tabel 5	Jadwal Pelaksanaan Siklus I .....	40
Tabel 6	Indikator Keberhasilan .....	41
Tabel 7	Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Siklus I .....	43
Tabel 8	Data Observasi Pembelajaran Bahasa Arab Siklus I .....	47
Tabel 9	Keterangan Skor .....	48
Tabel 10	Jadwal Pelaksanaan Siklus II .....	51
Tabel 11	Indikator Keberhasilan .....	52
Tabel 12	Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Siklus II .....	53
Tabel 13	Data Observasi Pembelajaran Bahasa Arab Siklus II .....	57
Tabel 14	Keterangan Skor .....	58
Tabel 15	Daftar nilai siswa <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siklus I .....	62
Tabel 16	Daftar nilai siswa <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siklus II .....	63
Tabel 17	Perbandingan Nilai Post-test Siklus I dan Siklus II .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Siswa sedang mengerjakan soal <i>pre-tes</i> .....	42
Gambar 2.	Siswa sedang bermain <i>puzzle</i> secara berkelompok .....	45
Gambar 3.	Contoh <i>Puzzle</i> kosakata Bahasa Arab .....	55



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan sosok pendidik yang berkualitas. Pendidik yang tidak hanya menyampaikan materi pelajaran semata tapi juga harus pandai dalam mengelola kelas sehingga tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Sehingga sangat penting bagi guru untuk memperhatikan penerapan metode dan media dalam mengajar dengan materi pelajaran dan keadaan siswa. Hal ini diakui oleh Harry K. Wong, bahwa guru seharusnya bertindak efektif dalam membuka pintu hati dan mengajak siswa mereka untuk terus belajar.<sup>1</sup>

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik. Begitu pula keberhasilan dalam suatu pembelajaran, sangat dipengaruhi oleh adanya aktifitas belajar siswa. Salah satu cara untuk menimbulkan aktifitas belajar siswa adalah mengubah kegiatan-kegiatan belajar yang monoton.

Untuk itu kehadiran guru yang kreatif sangat penting. Guru yang kreatif adalah guru yang memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pelajaran tidak monoton dan membosankan. Menurut Peter Kline, belajar akan jauh lebih efektif jika

---

<sup>1</sup> Herry K. Wong & Rosemary T. Wong, *Menjadi Guru Efektif The First Days of School*, Penerjemah: Yudi Santoso, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 7.



dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.<sup>2</sup> Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh Sya'ban Jamil, pembelajaran yang disertai dengan game dapat menjadikan peserta didik lebih gembira, aktif, terbuka dan berani.<sup>3</sup>

Pada ruang lingkup Kurikulum 2004 tentang pelajaran Bahasa Arab disebutkan bahwa untuk MI kosakata yang perlu dikuasai secara kumulatif berjumlah 300 kosakata dan ungkapan/ idiom yang komunikatif dan tinggi frekuensi pemakaiannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik di lingkungan madrasah maupun di rumah.<sup>4</sup>

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan bahwasannya pembelajaran Bahasa Arab khususnya dalam hal penguasaan kosakata secara kualitas dan kuantitas masih jauh dari harapan seperti yang diharapkan di atas, khususnya pada siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum. Sehingga berpengaruh pula pada hasil belajar siswa. Metode yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran masih menggunakan metode konvensional (ceramah) sehingga dalam pembelajaran suasana yang monoton akan membuat siswa menjadi pasif dan cenderung kurang semangat dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar.<sup>5</sup>

Pada hakikatnya dalam proses pembelajaran terjadi proses komunikasi, artinya ada proses penyampaian pesan dari guru melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan (pembelajar). Jadi peran media dalam

---

<sup>2</sup> Gordon Dryden & Teannette Vos, *Revolusi Cara Belajar The Learning Revolution*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2003), hlm. 22.

<sup>3</sup> Sya'ban Jamil, *101 Games Cerdas dan Kreatif*, (Jakarta: Penebar Plus, 2009), hlm. 9.

<sup>4</sup> Departemen Agama RI.2004a, *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*, Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.

<sup>5</sup> Observasi Pra penelitian proses pembelajaran di kelas tanggal 9 November 2010.

pembelajaran juga sama pentingnya dengan kompetensi guru yang harus memadai dalam proses belajar mengajar.

Berkaitan media yang digunakan dalam pembelajaran, sangat banyak dan bermacam-macam, namun salah satu media yang sedang berkembang yaitu media melalui permainan. Dalam penelitian ini penulis akan menerapkan media permainan *puzzle*. Seperti yang dikemukakan oleh Prof Craig Ramey, pakar psikologi yang tergabung dalam Asosiasi Psikologi Amerika, berkaitan dengan usaha untuk memaksimalkan kecerdasan dan kreativitas anak, *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang sangat dipercaya sebagai media yang bisa membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata, menata *puzzle* menjadi sebuah bentuk hewan, pesawat, kapal, dan sebagainya. Ketika bermain *puzzle* bersama teman atau orang tuanya, ia akan berimajinasi dan berlatih bekerjasama dengan orang lain.<sup>6</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggunakan *puzzle* yang berisi kosakata Bahasa Arab, karena menurut penulis *puzzle* merupakan permainan yang cocok jika diterapkan kaitannya dengan penguasaan kosakata khususnya dalam memahami kosakata Bahasa Arab. Dalam permainan ini, pemain diharuskan menyusun kosakata bahasa yang telah diacak, dan menuntut kerja keras otak untuk menyusun, menggabungkan, dan menemukan kosakata Bahasa Arab beserta artinya.

---

<sup>6</sup> Muzamil Misbach, [http://economicsjournal.blogspot.com/2010/06/media -puzzle.html](http://economicsjournal.blogspot.com/2010/06/media-puzzle.html). diakses tanggal 25 November 2010.

Peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lanjut tentang “Pembelajaran dengan Media Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian yang telah peneliti bahas pada latar belakang masalah diatas, maka masalah yang diambil adalah:

1. Bagaimana konsep media permainan *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Arab?
2. Bagaimana implementasi media permainan *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Arab di MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang?
3. Seberapa besar kontribusi media permainan *puzzle* terhadap peningkatan prestasi belajar Bahasa Arab siswa di MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian
  - a. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan tentang konsep media permainan *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Arab.
  - b. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan proses pembelajaran dengan media permainan *puzzle* yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab pada siswa MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang.

- c. Kontribusi pembelajaran dengan media permainan *puzzle* yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab pada siswa MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang terhadap prestasi belajar siswa.

## 2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang model pembelajaran Bahasa Arab. Terutama pada penerapan konsep pembelajaran kosakata Bahasa Arab dengan menggunakan media *puzzle*. Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi pada pembelajaran Bahasa Arab berupa pergeseran, dari pembelajaran yang hanya mementingkan hasil, ke pembelajaran yang mementingkan prosesnya.

### b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru Bahasa Arab, penggunaan *puzzle* dapat menjadi alternatif metode untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Bagi siswa, proses belajar ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam bidang studi Bahasa Arab.

#### D. Telaah Pustaka

Tinjauan Pustaka ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis. Dari penelusuran yang penulis lakukan, penulis menemukan beberapa hasil penelitian yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Ai Siti Nurhamidah tahun 2010 dengan judul “Implementasi Strategi *Puzzle* dalam pembelajaran Al-Quran Hadist kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sabdodadi Bantul. Skripsi ini bertujuan untuk mendiskripsikan mengenai proses implementasi strategi *puzzle* dalam mempelajari Al-Quran Hadist dan upaya peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan strategi *puzzle*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran Al-Quran Hadits dengan menggunakan strategi *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa yakni ditandai dengan semakin besarnya antusias siswa untuk mengikuti mata pelajaran Al-Quran Hadist.<sup>7</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Ahiru Hasanah tahun 2010 dengan judul “Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta” Skripsi ini bertujuan untuk mendiskripsikan mengenai usaha guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Arab dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan TTS. Dalam hasil penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan TTS

---

<sup>7</sup> Ai Siti Nurhamidah, *Implementasi Strategi Puzzle dalam pembelajaran Al-Quran Hadist kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sabdodadi Bantul*, (Yogyakarta: Skripsi Perpustakaan UPT UIN Sunan Kalijaga, 2010).

dapat berperan membantu meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI IPA MAN Godean.<sup>8</sup>

Sedangkan penelitian dalam skripsi yang akan penulis susun lebih fokus usaha guru dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang dengan menerapkan media permainan *puzzle*.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Pembelajaran Bahasa Arab**

#### **a. Pembelajaran**

Belajar menurut Bell-Gredler yang dikutip oleh Udin S. Winaputra dalam bukunya yang berjudul Teori Belajar dan Pembelajaran, adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, ketrampilan, dan sikap. Secara konseptual menurut Fontana yang dikutip oleh penulis dan buku yang sama pula, mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil pengalaman.

Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "instruction". Menurut Gagne, Briggs, dan Wagar yang dikutip oleh Udin S. Winaputra dalam buku "Teori Belajar dan Pembelajaran", pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk

---

<sup>8</sup> Ahiru Hasanah, *Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi Perpustakaan UPT UIN Sunan Kalijaga, 2010).



memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.<sup>9</sup> Pembelajaran juga dapat diartikan suatu proses pemberian latihan dan pengalaman terhadap seseorang atau kelompok orang agar terjadi perubahan tingkah laku secara tetap.<sup>10</sup>

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal formal memberi pengertian tentang pembelajaran. Dalam Pasal 1 butir 20 pembelajaran diartikan sebagai “... proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai suatu konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial menghasilkan proses belajar yang bermutu pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik.

Dari pengertian tersebut nampak bahwa antara belajar dan pembelajaran satu sama lain memiliki keterkaitan substantif dan fungsional. Keterkaitan substantif belajar dan pembelajaran terletak pada simpul terjadinya perubahan perilaku dalam diri individu. Keterkaitan fungsional pembelajaran dengan belajar adalah bahwa pembelajaran sengaja dilakukan untuk menghasilkan belajar atau dengan kata lain belajar merupakan parameter pembelajaran.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Udin S. Winaputra, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), Modul 1, hlm. 19.

<sup>10</sup> Abdul Chaer, *Psikolinguistik Kajian Teoritik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 83.

<sup>11</sup> *Ibid.*, hlm.1.

b. Bahasa Arab

Bahasa adalah suatu alat yang dipergunakan oleh manusia untuk mengadakan komunikasi antara satu dengan lainnya. Jadi bahasa adalah sebuah ungkapan manusia tentang segala sesuatu yang tergantung dalam pikirannya. Bahasa erat sekali hubungannya dengan masyarakat bahasa itu sendiri, dalam hal pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>12</sup>

Bahasa Arab (اللغة العربية *al-lughah al-'Arabīyyah*), atau secara mudahnya Arab (عربي *'Arabī*), adalah sebuah bahasa Semitik yang muncul dari daerah yang sekarang termasuk wilayah Arab Saudi. Bahasa ini adalah sebuah bahasa yang terbesar dari segi jumlah penutur dalam keluarga bahasa Semitik.<sup>13</sup> Bahasa ini banyak dipetuturkan di negara Arab dan merupakan bahasa utama agama Islam.

c. Hasil belajar siswa

Soedijanto mendefinisikan tentang hasil belajar adalah sebagai berikut:

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan pendidikan yang telah ditetapkan.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Umar Asasudin Sokah Dip. TEFL, *Problematika Pengajaran Bahasa Arab dan Inggris*, (Yogyakarta: Nur Cahaya, 1982), hlm. 5.

<sup>13</sup> Amir F. Hidayat, *Ensiklopedia Bahasa-bahasa Dunia dan Peristilahan dalam Bahasa*, (Bandung: Pustaka Grafika, 2006), hlm. 29.

<sup>14</sup> Soedijanto, *Menuju Pendidikan yang Relevan dan Bermutu*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), hlm. 49.

Sedangkan pengertian peserta didik (siswa) menurut Aminuddin Rasyad adalah seseorang atau sekelompok orang yang bertindak sebagai pelaku pencari, penerima dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.<sup>15</sup>

## 2. Permainan *Puzzle* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab

### a. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya “tengah”. Secara umum, media adalah semua bentuk perantara untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan kepada penerima.<sup>16</sup>

Menurut Sadiman, Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>17</sup>

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan oleh indera yang berfungsi sebagai alat dalam proses komunikasi maupun pembelajaran.

Menurut Abdul Alim Ibrahim ada beberapa media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab, meliputi benda-benda

---

<sup>15</sup> “Metode Mengajar,” <http://re-searchengines.com/html>. akses hari Kamis 27 Oktober 2010.

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan metode pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 74.

<sup>17</sup> “Pengertian -media-pembelajaran,” <http://guruit07.blogspot.com/2009/01/html> akses hari Kamis 27 Oktober 2010.

asli, bentuk riil sebuah patung ataupun mainan, gambar, peta, chart, papan tulis, kartu, kaset, dan *tape recorder*.

Azhar Arsyad mengungkapkan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

b. Permainan *Puzzle*

Dalam kamus besar Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat tertentu atau tidak). Dan sementara yang dimaksud dengan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Dunia anak adalah dunia bermain; belajarnya anak sebagian

besar melalui permainan yang mereka lakukan. Sehingga keduanya (bermain dan belajar) tidak dapat dipisahkan, tetapi keduanya juga tidak dapat disatukan. Contoh, ketika anak sedang bermain tanpa disadari, anak belajar keras untuk dapat memerankan dirinya dalam permainan tersebut. Sebaliknya permainan bisa menjadi media untuk meningkatkan berbagai aspek kecerdasan anak. Bahkan tingkat kesulitan tertentu, anak dituntut belajar (bermain) lebih serius untuk menyelesaikannya.<sup>18</sup>

Sayangnya, permainan yang telah menghabiskan waktu anak-anak banyak yang non edukatif dari pada permainan yang edukatif. Terjadi kontradiksi antara bermain dan belajar. Karena merasa kesulitan untuk memadukan keduanya, maka sebagian psikolog mengusulkan adanya konsep belajar sambil bermain. Ketika anak bermain, sesungguhnya mereka sedang belajar. Menurut Montessori, sebagaimana yang dikutip oleh Angraini Sudono. Ketika anak sedang bermain anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Anak yang bermain sebenarnya telah menyerap berbagai hal baru yang ada di sekitarnya. Proses penyerapan inilah yang disebut Montessori sebagai aktivitas belajar.<sup>19</sup>

Di sinilah pentingnya seorang guru dalam memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemanfaatan permainan sebagai media

---

<sup>18</sup> Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, (Yogyakarta: Power Books, 2009), hlm. 17.

<sup>19</sup> *Ibid.*, hlm. 20.

pembelajaran juga dapat dijadikan variasi dalam menerapkan metode pengajaran, sehingga pembelajaran tidak berlangsung monoton dan membosankan, melainkan dapat berlangsung aktif dan menyenangkan.

Beberapa prinsip penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran yaitu:

- 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 sebaliknya melibatkan sebanyak mungkin siswa (siswa yang menjadi penonton pun harus diberi tugas tertentu, misalnya mengatur waktu, menjumlahkan 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 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.

Salah satu permainan edukatif yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu *puzzle*. Dilihat dari ilmu Etimologi (asal-usul kata), *puzzle* awalnya adalah sebuah kata kerja. Kata *puzzle* berasal dari bahasa Perancis Kuno "*Aposer*". Kata tersebut dalam bahasa Inggris kuno menjadi "*Pose*" lalu berubah menjadi "*Pusle*" yang merupakan kata kerja dengan arti membingungkan (*bewilder*) atau membaurkan, mengacaukan (*confound*). Sedangkan kata *puzzle* sebagai kata benda merupakan turunan dari kata kerja tersebut.<sup>20</sup>



**Gambar.1. Jigsaw Puzzle**

Jenis permainan *puzzle* yang muncul pertama kali adalah Jigsaw *Puzzle*. Jenis *puzzle* ini muncul pertama kali di tahun 1760 dan diciptakan oleh seorang pembuat peta, yaitu John Spilsbury. Fungsi

---

<sup>20</sup> "Mainan Edukatif," [http://omochatoys.com/2010/04/html.akses hari Kamis 27 Oktober 2010](http://omochatoys.com/2010/04/html.akses%20hari%20Kamis%2027%20Oktober%202010).

jigsaw *puzzle* pada awalnya adalah sebagai salah satu media pengajar John di bidang geography dan cara ini digunakan oleh beberapa pengajar geography lain hingga tahun 1820. Di awal abad 20, barulah *puzzle* berkembang jenisnya dan fungsinya. Pada abad tersebut, *puzzle* digunakan selain untuk sarana hiburan, juga sebagai alat untuk melatih otak manusia supaya lebih terfokus kepada hal yang dikerjakan.<sup>21</sup>

Ada beberapa jenis *puzzle* antara lain, Logic *Puzzle*, Jigsaw *Puzzle*, Mechanical *Puzzle*, Construction *Puzzle*, Combination *Puzzle*, Crossword *Puzzle*, Rubik's Cube *Puzzle*.

Mainan *puzzle* juga merupakan mainan edukasi tertua. *Puzzle* memiliki jenis yang tak kalah banyak dari jenis mainan lainnya. Bahannya pun beraneka macam, karton, kayu, logam, kain, sponge ataupun kain.

*Puzzle* dapat berupa jigsaw atau bentuk 3 dimensi, menganut asas potongan homogen ataupun acak, bisa berupa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang harus digabungkan, serta- dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk:

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran,
- 2) Memperkuat daya ingat.
- 3) Mengenalkan anak pada konsep 'hubungan'.

---

<sup>21</sup> "Puzzle-fizzle," <http://id.surfer-girl.com/html.akses> hari Kamis 27 Oktober 2010.

- 4) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)<sup>22</sup>

Menurut Mayke S. Tedjasaputra, menjelang usia dua tahun, anak-anak sudah bisa dikenalkan dengan permainan *puzzle*. Peralannya, gerakan motorik tangan serta jari-jemari anak sudah cukup terampil untuk memasang kepingan *puzzle*. Secara kognitif, anak juga sudah siap untuk mengenali bentuk. *Puzzle* termasuk alat permainan edukatif (APE). APE dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan. Misal melatih motorik halus, melatih anak untuk memusatkan perhatian dan memahami konsep tertentu seperti bentuk, warna, ukuran dan jumlah.<sup>23</sup>

Jadi, permainan *puzzle* dapat dijadikan salah satu pilihan media pembelajaran. Karena permainan ini dapat melatih konsentrasi, daya ingat, ketelitian mengenal konsep, dan lain-lain. Dan juga dapat meningkatkan kecerdasan anak khususnya kecerdasan spasial.

c. Media permainan *Puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Arab

Jenis *puzzle* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab salah satunya yaitu jigsaw *puzzle*. Yang berupa potongan homogen ataupun acak, bisa berupa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau

---

<sup>22</sup> “Jenis mainan edukasi, “<http://mainanadeka.wordpress.com/html.akses> hari Kamis 27 Oktober 2010.

<sup>23</sup> “*Puzzle* yang tepat untuk si dua tahun, “<http://rdi.umah.aliya.blogspot.com/html.akses> hari Kamis 27 Oktober 2010.

komponen yang harus digabungkan, serta- dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu.

Cara pembuatan secara manual, sebelum membuat media *puzzle*, terlebih dahulu guru harus menyiapkan sejumlah kosa kata yang akan dilatihkan. Kosa kata tersebut dapat diambil dari buku lain sesuai dengan tingkat kesulitan kosa kata yang diperlukan. Sesudah itu, guru menyiapkan bahan-bahan sebagai berikut:

- 1) Karton tebal
- 2) Penggaris
- 3) Lem fox
- 4) Pensil/spidol warna
- 5) Gunting/cutter

Proses pembuatan:

- 1) Menggambar 2 bujur sangkar ukuran 15 cm x 15 cm atau sesuai selera pada dua lembar karton.(satu untuk dasar dan yang satu untuk *puzzle*)
- 2) Potong karton sesuai dengan gambar
- 3) Bentuk bingkai pada salah satu bujur sangkar
- 4) Buat tulisan kosa kata dengan spidol warna
- 5) Lem karton bagian dasar dan bingkai
- 6) Lalu mulai menggambar motif-motif potongan pada bujur sangkar, lalu potong sesuai dengan motif yang telah di buat.

#### Prosedur permainan

- 1) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok
- 2) Memberi beberapa *puzzle* pada tiap kelompok
- 3) Setiap kelompok menyusun *puzzle* itu dalam tempo yang telah disepakati bersama.
- 4) Setelah selesai setiap kelompok membacakan hasil kerjanya secara bergantian
- 5) Guru mengoreksi hasil kerja kelompok dan menentukan pemenang
- 6) Guru memberikan reward kepada kelompok pemenang.

Permainan *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Arab terdapat kelebihan dan kekurangan, antara lain: dapat meningkatkan efektifitas dalam pemerolehan kosakata dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Namun terdapat kesulitan dalam pemotongan motif karena terbuat dari karton tebal, sehingga membutuhkan waktu agak lama dalam proses pembuatannya.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian pada dasarnya merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Dari uraian di atas dapat disusun hipotesis sebagai berikut: Adanya peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang dengan menggunakan media permainan *puzzle*.

## G. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang mengangkat judul “Pembelajaran dengan Media Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang” merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau juga disebut *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki praktik pembelajaran di kelasnya.<sup>24</sup> Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu:

#### a. Tahap 1: Menyusun rancangan tindakan kelas (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

#### b. Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ke-2 adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu menggunakan tindakan di kelas.

Hal yang perlu diingat adalah bahwa peneliti harus ingat dan berusaha

---

<sup>24</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm.58.



menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula bersikap wajar, tidak dibuat-buat.

c. Tahap 3: Pengamatan (*Observing*)

Tahap ke-3 yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Sebetulnya kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu yang sama.

d. Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

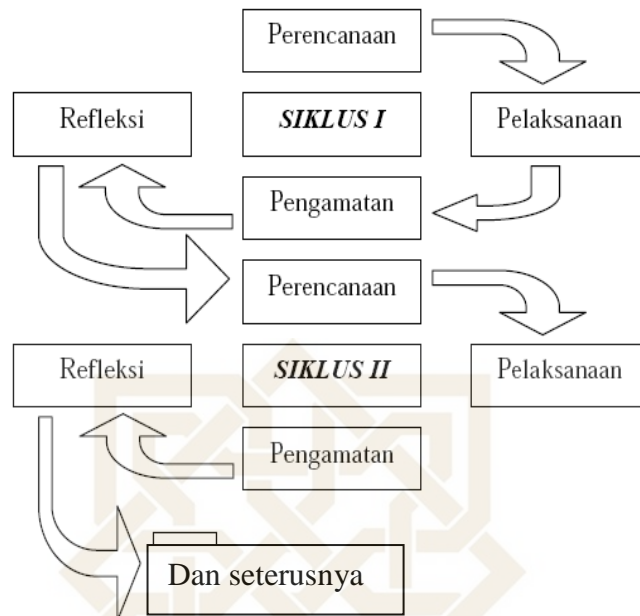
Tahap ke-4 merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika peneliti telah melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan guru pengamat untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Empat langkah utama yang saling berkaitan diatas dalam penelitian tindakan kelas sering disebut dengan istilah satu siklus.<sup>25</sup>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, hlm. 16-19.



Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang didukung dengan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dengan pendekatan kualitatif lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dengan menggunakan logika ilmiah.<sup>26</sup> Sekalipun demikian data yang dikumpulkan dari penelitian kualitatif memungkinkan untuk dianalisis melalui suatu perhitungan.<sup>27</sup>

## 2. Metode Penentuan Subyek dan Objek

Dalam penelitian ini penulis menjadikan subyek utama (primer) penelitian adalah guru Bahasa Arab yang berjumlah satu orang dan siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang yang berjumlah 21 orang.

<sup>26</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 5.

<sup>27</sup> Syamsudin AR, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: PT Rosda, 2006), hlm. 73.

Perlu ditekankan di sini bahwa penelitian tindakan, tidak ada populasi dan sampel.<sup>28</sup> Adapun obyek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media *puzzle*.

### 3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang Tahun Ajaran 2010/2011. Waktu penelitian mulai dari tanggal 23 Desember 2010 sampai dengan tanggal 23 Maret 2011.

### 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

#### a. Interview (wawancara)

Teknik pengumpulan data ini, berbentuk pengajuan pertanyaan-pertanyaan secara lisan kepada sumber data dan dilakukan dengan bentuk tanya jawab secara sistematis dan berdasarkan pada tujuan penelitian.<sup>29</sup>

Dalam penelitian yang akan menjadi informan diantaranya adalah Kepala MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang, guru Bahasa Arab, dan siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang.

#### b. Observasi (pengamatan)

Observasi bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki.

---

<sup>28</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm.39.

<sup>29</sup> Masri Singa Rimbun dan Sofian Endi, *Metode Penelitian Survey*, (Jakarta: LP3ES, 1995), hlm.192.

Namun observasi bukanlah sekedar mencatat tapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penelitian ke dalam suatu skala bertingkat.<sup>30</sup>

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan madrasah, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab yang sudah terjadwal di dalam kelas.

c. Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan beberapa aspek psikologis itu di dalam dirinya. Aspek psikologis itu dapat berupa prestasi atau hasil belajar, minat, bakat, sikap, kecerdasan, dan berbagai aspek kepribadian lainnya.<sup>31</sup>

Peneliti menggunakan jenis tes tertulis yang berbentuk tes objektif dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa khususnya dalam bidang penguasaan kosa kata Bahasa Arab.

d. Dokumentasi

Yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah prasasti, notulen dan leger agenda dan sebagainya.<sup>32</sup> Dari sinilah penulis akan mendapatkan data mengenai keadaan guru, hasil belajar Bahasa Arab, dan biodata siswa yang menjadi subyek penelitian,serta sejarah berdirinya madrasah,

---

<sup>30</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan....*, hlm. 107.

<sup>31</sup> Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*,(Jakarta: Rajawali Press, 2010 )hlm.186.

<sup>32</sup> *Ibid*, hlm. 234.

letak geografis, situasi pembelajaran dalam kelas, keadaan siswa, kurikulum Bahasa Arab dan lain-lain.

## 5. Teknik Analisis

### a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui mereduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal pokok yang penting. Dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberi gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

### b. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut. Selanjutnya disarankan dalam melakukan display data, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, network (jejaring kerja) dan *chart*.

### c. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

#### H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian merupakan sesuatu yang digunakan sebagai ukuran berhasil tidaknya suatu penelitian yang dilakukan, yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dikatakan meningkat jika rata-rata hasil nilai siswa mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus selanjutnya. Hasil peningkatan tersebut juga didukung dari hasil observasi pembelajaran siswa dan hasil wawancara dengan siswa dan guru.

Sedangkan data yang berupa angka akan dianalisis dengan metode kuantitatif dengan rumus sebagai berikut:

$$Mx = \frac{\sum f \cdot x}{N}$$

Keterangan:

Mx: Mean yang dicari

N: Number of classes<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1996), hlm. 327



## I. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar, sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi empat bab, yaitu:

BAB I: Berisi tentang pendahuluan yang memuat gambaran umum penelitian, yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, telaah pustaka, landasan teori, metode penelitian, sistematika pembahasan;

BAB II: Berisi tentang gambaran umum MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang yang terdiri dari letak geografis, sejarah berdiri dan perkembangannya, struktur organisasi, keadaan guru, siswa dan karyawan, serta kondisi sarana prasarana yang dimiliki;

BAB III: Berisi tentang laporan hasil penelitian mengenai konsep pembelajaran dengan media permainan *puzzle*, penerapan pembelajaran dengan media permainan *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang yang mencakup deskripsi data, prosedur pelaksanaan, sistem tujuan, metode teknik pengajaran, situasi saat pembelajaran dan evaluasinya serta usaha pengembangan metode.

BAB IV: Berisi kesimpulan, saran-saran, dan penutup.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan diatas dapat disimpulkan, bahwa:

1. Konsep media permainan *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Arab yaitu terdiri dari potongan-potongan *puzzle* berisi kosakata Bahasa Arab beserta artinya yang diberi corak berwarna-warni agar terlihat menarik, dan dapat dimodifikasi dengan menambahkan gambar untuk memperjelas kosakata yang diberikan. *Puzzle* dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Permainan *puzzle* diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa kaitannya dengan pemahaman kosakata Bahasa Arab dan dapat pula membantu serta mempercepat dalam penerjemahan bahan qira'ah.
2. Implementasi media permainan *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang, yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian tiap kelompok diberi *puzzle* yang berisi kosakata Bahasa Arab dan artinya. Siswa diperintahkan untuk menyusun kembali potongan-potongan *puzzle* dengan baik dan benar sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Kemudian tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasilnya.

3. Pembelajaran dengan media permainan *puzzle* dapat berperan untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab (memahami kosakata) siswa kelas IV MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang. Ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* belajar Bahasa Arab siswa dengan rata-rata yaitu 68,94 pada siklus I dan 80,52 pada siklus II. Sedangkan hasil *post-test* yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Puzzle* diketahui nilai rata-rata Bahasa Arab siswa 82,63 pada siklus I dan 96,05 pada siklus II.

## **B. Saran-saran**

1. Bagi Guru dan Sekolah
  - a. Mengingat pembelajaran dengan media permainan *Puzzle* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa disarankan kepada guru dan sekolah dapat menjadikan ini sebagai alternatif metode pembelajaran. Namun dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan kondisi masing-masing sekolah.
  - b. Mengimplementasikan kegiatan pembelajaran sejenis dengan subjek dan objek penelitian serta jenjang pendidikan yang berbeda.
  - c. Melakukan penelitian yang sejenis dengan rentang waktu yang lebih lama dan tidak dibatasi oleh waktu sehingga akan diperoleh hasil yang lebih maksimal.
  - d. Melakukan penelitian yang sama melalui pembelajaran yang sama pula akan tetapi materi pelajaran yang berbeda.

## 2. Bagi Peneliti

- a. Mengingat pelaksanaan penelitian ini hanya berjalan dua siklus, maka peneliti atau guru lain diharapkan dapat melanjutkan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
- b. Pada saat guru akan menerapkan *Puzzle* ini, guru harus lebih mempersiapkan semua instrument dan memperhatikan alokasi waktu, agar berjalan sesuai rencana.
- c. Untuk pengembangan selanjutnya disarankan agar media *Puzzle* ini dikembangkan untuk tema-tema yang lain dengan bentuk materi dan latihan yang lebih variatif.
- d. Penelitian lanjutan dapat dikembangkan, baik untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya di MI Tamrinul Ulum Jetis Semarang.
- e. Mempertimbangkan hasil observasi awal yang menunjukkan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman gramatikal, disarankan agar dikembangkan media yang mampu membantu siswa dalam memahami gramatikal Bahasa Arab.

## C. Kata Penutup

Alhamdulillah, segala puji bagi dan syukur hanya kepada Allah SWT yang telah memberi segala kekutan, petunjuk dan kemudahan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Hanya pada kuasa dan

bimbinganNya semua rasa ini berlabuh. Semua tidak akan terjadi kecuali atas izin dan pertolonganNya.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, segala kritik dan saran yang konstruktif untuk perbaikan yang nyata dimasa depan. Semoga hasil skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya kepada pribadi, sekolah dan pihak yang berkepentingan pada umumnya serta bagi yang berkepentingan untuk dijadikan sebagai bahan referensi dan evaluasi.

Akhirnya, segala kebenaran datangya dari Allah SWT, semoga Allah senantiasa memberikan pertolongan untuk menuju jalan yang lurus.



## DAFTAR PUSTAKA

- “Efektifitas Stategi Belajar,” *http://Gudang makalah. Blogspot.com/2009/08/html* diakses hari Kamis 27 Oktober 2010
- Arikunto Suharsimi, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad Azhar, 2004, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asrofi Syamsuddin, 2006, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Chaer Abdul, 2003, *Psikolinguistik Kajian Teoritik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dip Sokah Asasudin Umar, 1982, TEFL, *Problematika Pengajaran Bahasa Arab dan Inggris*, Yogyakarta: Nur Cahaya
- Dryden Gordon, 2003, *Revolusi Cara Belajar The Learning Revolution*, Bandung: Mizan Pustaka.
- Endi Sofian dan Rimbun Singa Masri, 1995, *Metode Penelitian Survey*, Jakarta: LP3ES.
- Entit Usdiati, *Game Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*, *http://www.gamedesignstudies.com/?p=36* diakses tanggal 4 Januari 2011
- Guntur Henry, 1991, *Metodologi pembelajaran bahasa 1*, Jakarta: Angkasa.
- Hasanah Ahiru, 2010, *Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta*, Yogyakarta: skripsi perpustakaan UPT UIN Sunan Kalijaga.
- Hidayat F Amir, 2006, *Ensiklopedia Bahasa-Bahasa Dunia dan Peristilahan Dalam Bahasa*, Bandung: Pustaka Grafika.
- Jamil Sya'ban, 2009, *101 Games Cerdas dan Kreatif*, Jakarta: Penebar Plus.
- Jenis mainan edukasi, *http://mainanadeka.wordpress.com/html* diakses hari Kamis 27 Oktober 2010
- Machmudah Umi, 2008, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang : UIN – Malang Press .



- Mainan Edukatif, <http://omochatoys.com/2010/04/html> diakses hari Kamis 27 Oktober 2010
- Metode Mengajar, <http://re-searchengines.com/.html> diakses hari Kamis 27 Oktober 2010
- Muzamil Misbach, <http://economicsjournal.blogspot.com/2010/06/media-puzzle.html>.diakses tanggal 25 November 2010
- Nurhamidah Ai Siti, 2010, *Implementasi Strategi Puzzle dalam Pembelajaran Al-Quran Hadist kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sabdodadi Bantul*, Yogyakarta: skripsi perpustakaan UPT UIN Sunan Kalijaga.
- Partanto Puis A, M Dahlan Al-Barry, 1994, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya: Arkola.
- Pengertian-media-pembelajaran,<http://guruit07.blogspot.com/2009/01/html>. diakses hari Kamis 27 Oktober 2010
- Puzzle yang tepat untuk si dua tahun, <http://rdi.umah.aliya.blogspot.com/html> diakses hari Kamis 27 Oktober 2010
- Soedijanto, 1997, *Menuju Pendidikan yang Relevan dan Bermutu*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Suyadi, 2009, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, Yogyakarta: Power Books.
- Suyatno,<http://garduguru.blogspot.com/2008/05/mengajar-dengan-permainan.html>, *Mengajar dengan Permainan*, diakses tanggal 4 Januari 2011
- Winaputra Udin S., 2008, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wong Herry K., 2009, *Menjadi Guru Efektif The First Days of School*, Penerjemah: Yudi Santoso Yogyakarta: Pustaka Pelajar.