

Penerapan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIS Tigaherang-Ciamis

Widhiastuti Hidayat¹, Maulana Ihsan², Elis Ropiatus Sa'adah³, Akmal Maulana⁴, Entin⁵

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Darussalam (UID) Ciamis

³Guru Madrasah Ibtidaiyah Swasta Tigaherang-Ciamis

Email: widhi251002@gmail.com¹, ihsanml466@gmail.com², elisropiatussaadah@gmail.com³, akmalmaulana123n@gmail.com⁴

Abstract

Learning Arabic can be defined as a series of activities to help make it easier to learn Arabic. The low interest in learning and student motivation in learning Arabic affects the low learning outcomes of students. The lack of learning innovations used by educators makes student learning outcomes low, efforts that can be made to improve student learning outcomes are the use of puzzle media. The purpose of this study is to find out and determine whether the application of puzzle media can improve student learning outcomes in grade V Arabic learning at MIS Tigaherang. The method used is the classroom action research method (PTK) which consists of pre-cycle activities, cycle I and cycle II. The results showed that the first cycle averaged 75.05, the average of the second cycle increased to 80.31. The percentage of students who achieved a complete score and the overall average both increased. It can be concluded that this media can effectively improve student learning outcomes in class V Arabic learning MIS Tigaherang.

Keyword: Arabic language learning, media puzzles, learning outcomes

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab dapat didefinisikan sebagai serangkaian aktivitas untuk membantu mempermudah dalam belajar bahasa Arab. Rendahnya minat belajar dan motivasi siswa pada pembelajaran bahasa Arab berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Kurangnya inovasi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik menjadikan hasil belajar siswa rendah, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan media puzzle. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui dan memastikan apakah penerapan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab kelas V di MIS Tigaherang. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari kegiatan prasiklus, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I rata-rata 75,05, rata-rata siklus II meningkat menjadi 80,31. Persentase siswa yang mencapai nilai tuntas dan rata-rata keseluruhan keduanya mengalami kenaikan. dapat disimpulkan bahwa media ini secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa arab kelas V MIS Tigaherang.

Kata Kunci: Pembelajaran bahasa Arab, media puzzle, hasil belajar

Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu bagian penting dalam kehidupan, dalam pendidikan terjadi proses pembentukan karakter dan tingkah laku melalui kegiatan pembelajaran yang menjadikan peserta didik memiliki keterampilan untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Widiyanto (2015) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan pada umumnya yaitu untuk menciptakan manusia yang memiliki kepribadian idealism yang tinggi, pribadi seperti itu berkewajiban menjadikan akhlak dan moral sebagai ikatan. Melalui pendidikan tercipta tatanan nilai, norma, dan tata atran kehidupan dapat terlaksanakan.

Pembelajaran bahasa Arab dapat didefinisikan sebagai serangkaian aktivitas atau proses untuk membantu mempermudah seseorang dalam belajar Bahasa Arab yang sudah direncanakan sebelumnya, sehingga terjadi belajar secara optimal untuk mencapai tujuan belajar tersebut (Hermawan, 2011). Menurut Mustofa dan Hamid (2012) tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah menumbuhkan kemampuan bahasa Arab. Dengan pembelajaran bahasa secara terus menerus dapat diperoleh keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Adapun menurut Mulyasa (2008: 51) mengemukakan bahwa pembelajaran bahasa Arab harus dapat mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan, serta bisa menumbuhkan sikap yang baik terhadap bahasa Arab. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber utama ajaran Islam.

Namun, pada pelaksanaannya pembelajaran bahasa Arab mengalami beberapa kesulitan baik yang dihadapi oleh pendidik maupun peserta didik. Rendahnya minat belajar dan motivasi peserta didik pada pembelajaran Bahasa Arab berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar peserta didik.

Penyebab minat belajar dan motivasi peserta didik rendah yang menjadikan faktor menurunnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran bahasa Arab adalah kurangnya inovasi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Pendidik dominan menggunakan model pembelajaran konvensional, media pembelajaran yang digunakan kurang variatif, dan juga kecemasan peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Padahal, pembelajaran dengan menggunakan beragam metode, model, pendekatan, serta media dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peserta didik sehingga pendidik berperan penting dalam proses pembelajaran (Lufri, 2020).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Adapun definisi media pembelajaran *puzzle* menurut Al-Azizy (2010) menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Menurut Rosdijati (2012:34) menjelaskan kata *puzzle* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkas pasang dengan kata lain, media *puzzle* merupakan media sederhana yang

dimainkan dengan bongkar pasang. Adpaun menurut Sobachman (dalam Masruroh 2014: 13) menyatakan permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilma (2016) menjelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Selain itu dalam hasil penelitiannya menunjukkan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II meningkat hampir 10% setelah penggunaan media *puzzle*. Hal ini sejalan dengan Maviro (2017) mengemukakan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Nisak (2011:110) mengemukakan tujuan media *puzzle* adalah sebagai berikut: (1) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa, (2) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa, (3) Melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa, (4) Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa, (5) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa, (6) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa, dan (7) Menghibur siswa di dalam kelas.

Pembelajaran dengan menerapkan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, media *puzzle* memberi kebermanfaatan dalam melatih nalar dan dapat menggali kreativitas siswa dalam mengenal mufrodat pada pembelajaran bahasa Arab. MenuSehubungan dengan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab 5 di MIS Tigaherang.

Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Gegne (1970:1) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970: 1) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa pembelajaran yang kondusif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Adapun, definisi pembelajaran menurut Warsita (2008) merupakan terjemahan dari kata *instruction* yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau *intruere* yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti

instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan (Maksyur, 2017). Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

2. Media Pembelajaran *Puzzle*

Media pembelajaran *puzzle* ialah suatu media pembelajaran di mana menekankan pada permainan, kebebasan dan kemandirian belajar peserta didik. Media *puzzle* didasarkan dari konsep Montessori. Gettman (2016) menyoroti gagasan Montessori, yang memfokuskan teorinya pada kebebasan anak, dengan kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan dari pihak lain dan kebebasan siswa untuk mengambil keputusan sendiri dalam mengambil keputusan. Gagasan perkembangan ini membantu perkembangan kemandirian anak. Metode Montessori merupakan pendekatan pengajaran yang menekankan pada kebebasan anak dalam beraktivitas dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Adapun menurut Permata (2020) media permainan *puzzle* merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh.

3. Hasil Belajar

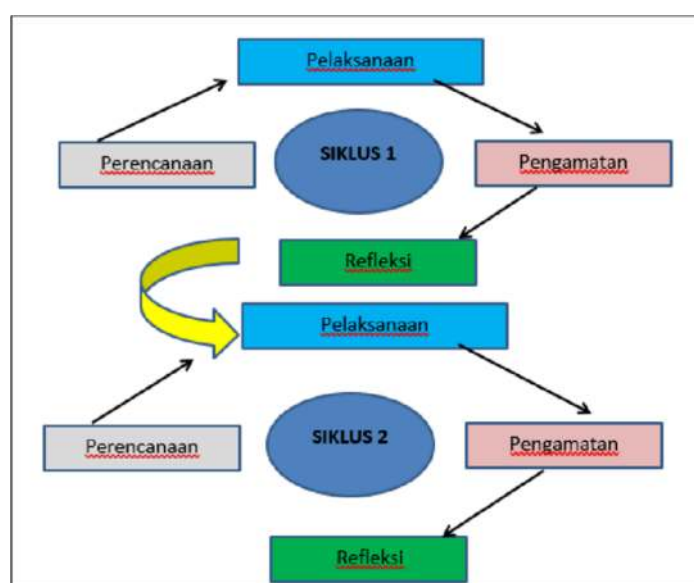
Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2008: 30). Perubahan tersebut dapat diketahui dari tes hasil belajar siswa. Adapaun Zamaris (2021: 10) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah sejauh mana seorang siswa dapat menguasai pembelajaran setelah menyelesaikan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang telah disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Adapun indikator hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2016) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan kegiatan ilmiah yakni proses berfikir yang sistematis dan empiris dalam upaya memecahkan masalah yaitu masalah proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru itu sendiri dalam melaksanakan tugas utamanya yaitu mengajar. Penelitian tindakan kelas (PTK)

sebagaimana didefinisikan oleh Arikunto, Soehardjono, dan Supardi (2015) terdiri dari tiga kata, yaitu: 1) penelitian, yaitu mengamati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu; 2) tindakan, yang mengacu pada kegiatan itu sendiri, 3) Kelas, ruang kelas atau sekelompok peserta didik yang memperoleh pendidikan secara bersama.

Dari definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dengan cara atau metodologi tertentu untuk mengamati suatu objek dengan tujuan meningkatnya kinerja guru dalam mengajar di dalam kelas. Setiap siklus terdiri dari 4 aspek, diantaranya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kurt Lewin

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Tigaherang kecamatan Rajadesa, kapupaten Ciamis pada kelas V tahun pelajaran 2023/2024. Adapun subjek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah dari 19 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 6 perempuan. Waktu pelaksanaan penelitian ini terhitung pada bulan Mei 2024. Pada proses perencanaan dimulai setelah pra siklus dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran yang dinilai kurang baik. Kemudian peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk penelitian pada siklus I serta menyusun soal pilihan ganda dan isian singkat. Setelah itu ditetapkan jadwal pelaksanaannya yang dilakukan sebanyak 3 pertemuan. Adapun jadwal penelitian secara detail dijelaskan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Jadwal Penelitian

Tanggal	Siklus	Kegiatan
Sabtu, 4 Mei 2024	Pra Siklus	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penjelasan mengenai materi Al-mihnah dalam pembelajaran Bahasa Arab. - Tes hasil belajar

Sabtu, 18 Mei 2024	I	- Pengenalan media <i>puzzle</i> - Tes hasil belajar
Sabtu, 25 Mei 2024	II	- Menyiapkan kelas dengan membagi siswa menjadi 4 kelompok - Siswa mengerjakan soal latihan dengan menggunakan media <i>puzzle</i> - Tes hasil belajar

Penelitian ini menggunakan satu jenis instrument yaitu tes hasil belajar. Tes hasil belajar berisi 25 yaitu memuat 20 soal pilihan ganda dan 5 soal berbentuk isian singkat. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar tes hasil belajar yang diberikan pada akhir siklus. Menurut Purwanto (2010), data yang diperoleh dari lembar tes hasil belajar siswa dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa pada aspek kognitif. Data yang diperoleh dapat memberikan informasi mengenai sejauh mana pemahaman siswa pada pelajaran yang diajarkan.

Dengan menggunakan lembar tes hasil belajar siswa, peneliti dapat mendapatkan informasi yang berguna tentang tingkat pemahaman siswa. Data tersebut dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas metode pengajaran, mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif pada kegiatan belajar berikutnya. Dalam menganalisis prestasi belajar siswa, terdiri dari perhitungan nilai siswa dan menghitung nilai rata-rata kelas pada tiap siklus dengan cara (Hidayat, Kasmianti & Nursalam, 2022):

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh tiap siswa

N = Jumlah seluruh skor / skor maksimum

Rata-rata kelas dihitung dengan rumus:

$$X = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata (mean)

$\sum Xi$ = Jumlah semua nilai

N = Banyaknya siswa

Selanjutnya, ketuntasan belajar siswa ditentukan dengan minimum nilai 70 yang diperoleh dengan:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari
 R = Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70
 SM = Jumlah seluruh siswa

Persentase aktivitas dan kriteria ketuntasan belajar pada siswa akan dijelaskan pada table dibawah ini :

Tabel 2. Interpretasi Kriteria ketuntasan Belajar

Aktivitas (%)	Kriteria
80 - 100	Baik Sekali
66 - 79	Baik
56 - 65	Cukup
40 - 55	Kurang
≤ 40	Kurang Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, media *puzzle* diimplementasikan untuk memodifikasi kegiatan belajar dan menurunkan presentase jumlah siswa yang tidak lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pembelajaran bahasa Arab. Kegiatan penelitian ini dimulai dengan tahap perencanaan dan persiapan. Guru melakukan identifikasi terhadap kompetensi yang akan diajarkan serta merancang pembelajaran yang sesuai. Selanjutnya, guru mempersiapkan media pembelajaran, media atau alat yang diperlukan, menyusun rencana kegiatan yang terperinci, serta menyusun tes hasil belajar dalam bentuk soal.

Kegiatan awal belajar pada prasiklus yang dilaksanakan sebelum penelitian, digunakan untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran dan hasil tes belajar siswa. Pada observasi awal menunjukkan hasil bahwa proses kegiatan belajar mengajar tergolong pasif, hal itu ditunjukkan dengan rendahnya minat dan motivasi belajar. Hasil tes belajar pada prasiklus ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Nilai Siswa pada Tahap Prasiklus

	Nilai	Lulus	Tidak Lulus
Nilai Rata-rata	69,78		
Jumlah Siswa Tuntas		9	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas			10
Presentase Ketentuan Belajar		47,36%	52,64%

Dari tabel 3 tersebut menunjukkan bahwa hanya 9 dari 19 siswa atau sekitar 47,36% yang lulus dalam tes hasil belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan cenderung melaksanakan proses pembelajaran satu arah. Selain itu, proses pembelajaran dilakukan tanpa berbantuan inovasi berupa media dalam pembelajaran bahasa arab. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan dalam kegiatan belajar, khususnya dalam penerapan media pembelajaran. Dengan adanya inovasi media pembelajaran yang lebih melibatkan dan terfokus pada siswa, diharapkan hasil belajar siswa pada siklus berikutnya dapat meningkat. Evaluasi yang lebih lanjut perlu dilakukan pada siklus-siklus berikutnya untuk memantau perkembangan siswa dan memastikan tercapainya ketuntasan belajar yang diharapkan. Pada tahap siklus I, peneliti melaksanakan

modifikasi kegiatan belajar dengan menggunakan media *puzzle*. Perbaikan ini dilakukan sebagai respon terhadap rendahnya ketuntasan belajar siswa pada pra siklus. Pada akhir proses pembelajaran siklus I, peneliti memberikan evaluasi berupa soal kepada siswa. Soal ini dirancang untuk mengukur kedalaman pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan materi pembelajaran bahasa Arab pada siswa. Adapun untuk kegiatan siklus 1 ditampilkan pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Pelaksanaan penelitian siklus 1

Hasil belajar siswa pada tahap siklus I ini akan memberikan gambaran awal tentang efektivitas media *puzzle* pada kegiatan pembelajaran. Evaluasi ini akan menjadi dasar untuk mengidentifikasi keberhasilan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa pada tabel 4 juga akan menjadi acuan untuk merancang perbaikan lebih lanjut dalam pembelajaran pada siklus-siklus berikutnya.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Nilai Siswa pada Tahap Siklus 1

	Nilai	Lulus	Tidak Lulus
Nilai Rata-rata	75,05		
Jumlah Siswa Tuntas		12	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas			7
Presentase Ketentuan Belajar		63,16%	36,84%

Pada akhir proses pembelajaran siklus II, peneliti memberikan evaluasi berupa soal post-test kepada siswa berbentuk pilihan ganda. Evaluasi berupa pilihan ganda diberikan kepada siswa di akhir pembelajarn siklus II. Evaluasi ini berfungsi untuk mengecek penguasaan konsep materi "Al-Mihnatu" dan apakah terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka setelah menggunakan media *puzzle*. Tabel 5 berikut menampilkan hasil belajar siswa siklus II.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Nilai Siswa pada Tahap Siklus 2

	Nilai	Lulus	Tidak Lulus
Nilai Rata-rata	80,31		
Jumlah Siswa Tuntas		16	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas			3
Presentase Ketentuan Belajar		84,21%	15,79%

Sebanyak 16 dari 19 siswa (84,21%) mencapai ketuntasan dengan skor rata-rata. Hasil seperti ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat apa yang mereka pelajari. Hanya 3 siswa dari 19 siswa atau sekitar 15,79% siswa yang mendapat nilai tidak tuntas. Hal ini menunjukkan adanya jumlah peserta didik yang tidak mencapai nilai KKM berkurang, sehingga tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan mengalami peningkatan. Pada siklus II, rata-rata kelas keseluruhan juga meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* untuk mengajarkan pembelajaran bahasa Arab telah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi terkait. Adaoun, gambar 3 menggambarkan penelitian siklus kedua.



Gambar 3. Pelaksanaan penelitian siklus II

Berdasarkan pengamatan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan antusiasme siswa, minat siswa, dan motivasi belajar siswa. Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu berpartisipasi secara penuh yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada pembelajaran bahasa Arab yang dapat mendorong siswa untuk berperan aktif di dalam kelas. Nilai dan persentase materi pada pembelajaran bahasa Arab yang tercakup dari siklus I dan siklus II dibandingkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Nilai Rata-Rata dan Persentase Nilai Siswa

Kriteria Ketuntasan	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa					
	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Tuntas	9	47,36%	12	63,16%	16	84,21%
Tidak tuntas	10	52,64%	7	36,84%	3	15,79%
Jumlah	19	100%	19	100%	19	100%
Rata-rata	69,78		75,05		80,31	

Penggunaan media *puzzle* pada proses pembelajaran siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Tabel 6 menunjukkan bahwa setelah siklus pertama rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan menjadi 75,05, selanjutnya pada siklus II rata-rata meningkat menjadi 80,31. Persentase siswa yang mencapai nilai tuntas dan rata-rata keseluruhan keduanya mengalami kenaikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa Arab.

KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memastikan apakah penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab kelas V di MIS Tigaherang. Hasil pembelajaran Bahasa Arab siswa meningkat setelah menerapkan medi *puzzle* dalam pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan kesenjangan yang signifikan antara persentase siswa yang menyelesaikan tugas sebelum pelaksanaan siklus pertama (9 dari 19 atau 47,36%) dan siswa yang menyelesaikannya setelah siklus pertama (12 dari 19 atau 63,15%). Kemudian pada pelaksanaan siklus II siswa yang tuntas adalah 16 dari 19 siswa sehingga jumlah persentase ketuntasan 84,21% . Karena siswa melakukan pembelajaran berbantuan media *puzzle*, dapat disimpulkan bahwa media ini secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa arab kelas V MIS Tigaherang.

Peneliti memberikan saran kepada pendidik, berdasarkan hasil penelitian ini dan analisis temuan dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran yang menarik dan tepat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji faktor-faktor lain yang berkaitan dengan penelitian terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Hermawan. 2011. *Metodologi pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
 Al-Azizy, Suciaty. 2010. *Ragam Latihan khusus asah ketajaman otak anak plus melejitkan daya ingatnya!*. Jogjakarta : Divapress.

- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bisri Mustofa & Abdul hamid. 2012. *Metode dan strategi pembelajaran Bahasa arab*. Malang : UIN Maliki.
- Gettman, David. 2016. *Metode Pengajaran Montessori Tingkat Dasar, Aktivitas Belajar Untuk Anak Balita, (Basic Montessori, Learning Activities for UnderFives)*. Penerjemah: Annisa Nuriowandani. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Hidayat , T., Kasmianti, S., & Nursalam, L.O. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Geografi Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending pada Materi Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di Kelas X IIS 1 SMA Negeri 8 Kendari. *JPPG*, 106-107.
- Ilma, R. 2016. *Penerapan media game puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A 1 dalam mengenal bilangan di TK darma Wanita Grenden Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi tidak dipublikasi. Jember :Universitas Jember.
- Lufri, Prof. Dr., Ardi, Drs., Yogica, R., Muttaqin, A. & Fitri, R. 2020. *Metodologi Pembelajaran Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. CV IRDH
- Maksyur, Rubhan, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 8 (2)*.
- Masruroh. 2014. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Pada Anak Usia 4-5 Tahun PAUD Tunas Harapan Kelurahan Gebang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jember. IKIP PGRI Jember.
- Maviro. 2017. Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PGSD Vol 1 (02)* .
- Mulyasa. 2008. *Menjadi Pengajar Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih dari 50 Game Kreatif Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Permata, Rista, Dwi. 2020. Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran Vol. 5 (2)*.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pusat Belajar.
- Rosdijati, Nani. 2012. *Panduan Pakem IPS SD*. Jakarta: Erlangga
- Sanjaya, Wina. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol 2(1)*.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Widianto, Edi. 2015. Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini dalam Keluarga. *Jurnal PAUD Trunojoyo Vol 2 (1)*.
- Zamaris, Riki. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Kooperatif Think Pair And Share dan Berbantuan Media Animasi kelas IV MIN 2 Aceh Besar*. Skripsi.