



Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab

Sholehan¹, Ustadzi², Diana Putri Tiasaji³, Feti Gita Ariska⁴, Fiolinda Nur Faizah⁵
dan Siti Zaimatut Taqiyah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Sunan Ampel

Volume 4 Nomor 1
Januari 2023: 34-51
DOI: 10.30997/tjpa.v4i1.6952

Article History

Submission: 31-11-2022

Revised: 16-12-2022

Accepted: 13-01-2023

Published: 25-01-2023

Kata Kunci:

Bahasa Arab, *game-based learning*, puzzle qowaid, dan tata Bahasa Arab (qowaid)

Keywords:

Arabic language, Arabic grammar (qowaid), game based learning, and qowaid puzzle

Korespondensi:

(Siti Zaimatut Taqiyah)

(Telp.)

(nontaq234@gmail.com)

Abstrak: Puzzle merupakan jenis permainan yang dapat digunakan untuk mengasah kecerdasan anak karena permainan ini bersifat edukatif. Dalam penelitian ini puzzle digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman qowaid (tata bahasa) dalam pembelajaran Bahasa Arab menggunakan metode *game-based learning*. Selama ini pembelajaran Bahasa Arab dianggap sulit terutama dalam memahami susunan tata bahasanya atau yang sering disebut dengan qowaid. Puzzle qowaid disini berperan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari qowaid sekaligus memudahkan siswa untuk mempelajarinya karena dikemas dalam bentuk permainan sehingga siswa tidak merasakan jenuh pada saat kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara serta tes. Hasil penelitian ini berupa deskripsi mengenai bagaimana penyusunan dan penerapan media puzzle qowaid pada siswa kelas IX MTsN 3 Kota Surabaya, bagaimana penerapan metode pembelajaran dapat diterima oleh siswa sebagai objek penelitian, serta kelebihan dan kekurangan penerapan puzzle qowaid dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Implementation Of The Kaana Puzzle Media Manual In Arabic Grammar Learning

Abstract:

Puzzle is a type of game that can be used to hone children's intelligence because this game is educational. In this study, puzzles were used as a learning medium that aims to



improve understanding of qowaid (grammar) in learning Arabic using game-based learning methods. So far, learning Arabic is considered difficult, especially in understanding its grammatical structure or what is often called qowaid. The qowaid puzzle here plays a role in attracting students' interest in learning qowaid while making it easier for students to learn it because it is packaged in the form of a game so that students do not feel bored during learning activities. The method used in this research is descriptive qualitative method with data collection instruments in the form of observations, interviews and tests. The results of this study are in the form of a description of how the preparation and application of qowaid puzzle media in class IX students of MTsN 3 Surabaya, how the application of learning methods can be accepted by students as research objects, and the advantages and disadvantages of applying qowaid puzzles in learning Arabic.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah komunikasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam hal ini manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari murid, guru dan tenaga lainnya (Zulkarnain & Fahrurrazi, 2019). Pembelajaran bahasa asing merupakan aktivitas mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh guru agar siswa yang diajar bahasa asing tertentu melakukan aktivitas belajar dengan baik, sehingga kondusif untuk mencapai tujuan belajar bahasa asing (Zulkarnain & Fahrurrazi, 2019). Tujuan utama pembelajaran bahasa asing yaitu

pengembangan kemampuan dalam menerapkan bahasa itu baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan dalam menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa disebut keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa tersebut ada empat yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Hermawan, 2011).

Bahasa arab adalah bahasa paling lama digunakan di dunia. Bahasa Arab merupakan bahasa yang digunakan sekelompok manusia yang tinggal di Jazirah Arabiyah. Bahasa Arab adalah bahasa Semitik yang ikut rumpun bahasa Afro-Asiatik, berkerabat dengan bahasa Ibrani serta bahasa-bahasa Neo Arami yang digunakan di jazirah Arabia sejak berabad-abad. Bahasa Arab

mempunyai banyak penutur daripada bahasa lainnya dalam rumpun bahasa Semitik. Bahasa Arab sekarang ini diimplementasikan secara luas di dunia. Bahasa Arab telah dituturkan lebih dari 280 juta orang menjadi bahasa pertama, yang mana sebagian besar tinggal di Timur Tengah dan Afrika Utara. Bahasa Arab juga menjadi bahasa peribadatan dalam agama Islam karena merupakan bahasa kitab al-Qur'an (Andriani, 2015). Pembelajaran bahasa Arab merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan murid yang diajar Bahasa Arab dengan mengorganisasikan berbagai unsur untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai.

Media merupakan semua bentuk perantara yang diterapkan penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Media sarana disebut saluran, karena hakikatnya media dapat memperbesar serta memperpanjang kemampuan seseorang untuk merasakan, mendengar, melihat dalam batas jarak dan waktu tertentu, dengan adanya bantuan media batas-batas itu

menjadi tidak ada. Media menjadi medium yang diterapkan untuk menyampaikan suatu pesan, di mana medium itu merupakan alat untuk suatu pesan berjalan antara komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang diterapkan guru untuk memberikan ide, sehingga gagasan itu sampai kepada peserta didik.

Manual media merupakan jenis dari media pembelajaran. Salah satu contoh dari manual media adalah puzzle. Puzzle merupakan sebuah gambar yang dibagi menjadi beberapa potongan gambar yang memiliki tujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Media puzzle juga disebut *game* yang mengedukasi sebab tidak hanya untuk bermain tetapi dapat mengasah otak serta melatih kecepatan pikiran dan tangan. Puzzle adalah game edukasi yang menantang daya kreatifitas serta ingatan peserta didik agar lebih mendalam, karena munculnya dorongan untuk senantiasa

mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab dapat di ulang-ulang. Tantangan dalam game edukasi ini selalu memberikan efek ketagihan untuk terus mencoba hingga berhasil. Puzzle ini memiliki sifat yang untuk mempermudah terjadinya transfer pengetahuan. Manfaat pembelajaran bahasa dengan puzzle dapat disebutkan sebagai berikut: meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan sosial, melatih logika, melatih kesabaran, dan memperluas wawasan pengetahuan (Mansur, 2015).

Dalam proses pembelajaran di kelas, ada banyak metode yang digunakan oleh para guru. Salah satunya adalah metode bermain, yaitu sebuah metode belajar yang diiringi dengan adanya sebuah permainan atau *game* dalam kegiatan belajar-mengajar. Metode bermain ini sangat mendukung dalam proses belajar siswa MTsN 3 Kota Surabaya. Hal ini dilakukan karena metode bermain lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Maka para guru

memanfaatkan hal ini untuk mendidik para siswa dengan cara bermain sambil belajar, disamping para siswa bermain mereka sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuan pengetahuannya.

Game-based learning merupakan model pembelajaran berbasis bermain yang memikat serta melibatkan pengguna, memiliki tujuan akhir seperti mengembangkan pengetahuan dan kemahiran. Siswa mengetahui bahwa mereka ikut berpartisipasi dalam kegiatan bermain, dan akhirnya ada “keadaan kalah dan menang”. Bermain dapat memberikan berbagai jenis konten pembelajaran dalam pengaturan yang berbeda. Pembelajaran berbasis bermain sering diterapkan sebagai aktivitas pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal di kelas (Agung Asmaka, 2019). *Game-based learning* merupakan implementasi *game* yang memiliki tujuan serius (yaitu pendidikan), menjadi sebuah alat yang mendukung aktivitas pembelajaran secara signifikan. Manfaat ketika guru menggunakan *game* dalam pembelajaran di kelas, yaitu:

memotivasi murid dalam kegiatan pembelajaran, melatih kemampuan murid, menjadi medium terapi untuk mengatasi kesukaran yang kognitif, dan memberdayakan murid menjadi produsen multimedia (Redy Winatha & Dedy Setiawan, 2020).

Gramatikal diartikan sebagai tata bahasa. Di Dalam ilmu bahasa Arab, tata bahasa disebut qawa'id. Qawa'id memuat sistem aturan atau pola-pola yang berlaku dalam sebuah bahasa. Qawa'id merupakan suatu sistem aturan yang mempengaruhi susunan serta hubungan konvensional kata-kata dalam sebuah kalimat. Ilmu nahwu dan sharaf adalah cabang dari ilmu qawa'id. Ilmu nahwu maupun sharaf adalah dua bidang ilmu bahasa Arab yang tidak bisa dipisahkan, karena dengan hanya memahami ilmu nahwu kita tidak akan bisa mengaplikasikan susunan kata dengan benar tanpa memahami ilmu shorof. Karakteristik gramatikal bahasa Arab yaitu: terkait dengan gender, terkait dengan jumlah bilangan, terkait dengan waktu, terkait dengan bina' dan I'rob, terkait dengan kata ganti.

Pentingnya gramatikal bahasa arab memiliki tujuan yaitu: mencegah adanya kesalahan berbicara, menulis, dan membiasakan berbahasa dengan tepat, membiasakan siswa berpikir logis dan teratur, membantu memudahkan perkataan dan makna yang benar, mempercepat reaksi akal dan perasaan, serta menambah perbendaharaan mufrodat untuk para murid (Rizqina Mardhotillah, 2021). Qawa'id adalah jama' kata dari qaaidah yang artinya peraturan atau undang-undang. Pembelajaran Qawa'id merupakan aktivitas interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya, yang nantinya terdapat perubahan perilaku siswa di mana para siswa mampu memahami, mengerti dan menguasai Qawa'id dan diinginkan para siswa dapat berkomunikasi mengaplikasikan bahasa Arab dengan baik maupun tepat (Edi Setyawan, 2015).

Berdasarkan uraian diatas sebagai peneliti kami melakukan penelitian di MTsN 3 Kota Surabaya dengan mengimplementasikan sebuah manual media pembelajaran berupa

kaana puzzle dalam pembelajaran tata bahasa Arab untuk mendeskripsikan bahwa media tersebut memiliki kelebihan atau kekurangan dalam pengimplementasiannya, serta mendeskripsikan cara pendidik melakukan implementasi manual media puzzle kaana pada siswa di MTsN 3 Kota Surabaya.

METODE

Metode yang digunakan pada pelaksanaan penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif berupa penjabaran berupa kata-kata yang menggunakan analisis pendekatan induktif (Sugiarto, 2015). Dimana pada penelitian ini peneliti berusaha mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *game-based learning* yang berupa puzzle qowaid. Media dibuat dengan peralatan dan bahan yang mudah ditemui di rumah, alat-alat yang dibutuhkan untuk membuat puzzle qowaid ini diantaranya adalah laptop, printer, dan gunting. Bahan yang dibutuhkan untuk membuat media ini adalah kertas, kardus, dan double tape. Adapun data yang diperoleh pada penelitian ini berasal dari pelaksanaan

observasi secara langsung yang dilaksanakan selama kegiatan PLP 2. Instrument lain yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan tes yang diujikan pada siswa kelas IX MTsN 3 Kota Surabaya. Pelaksanaan pengumpulan data untuk penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 07 September sampai 02 November 2022.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

A. Penerapan Puzzle Kana untuk Meningkatkan Keterampilan Tata Bahasa Siswa.

Dalam menerapkan media ini, terdapat beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru mempersiapkan beberapa hal yang harus dipenuhi sebelum menerapkan media puzzle kana kepada siswa, diantaranya adalah :

a. Menentukan Kompetensi Dasar.

Dalam menerapkan manual media puzzle kana, guru harus mengetahui kompetensi dasar yang ingin dicapai. Kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam penerapan media ini adalah menerapkan kaidah tentang bentuk, makna, dan fungsi dari gramatikal Kana dan teman-temannya dalam Khobar mufrad.

b. Membuat Rancangan Pembelajaran.

Dalam setiap pembelajaran, seorang guru harus membuat rancangan terlebih dahulu. Dalam rancangan tersebut guru menentukan langkah-langkah pembelajaran dan durasinya, tujuannya, dan tata cara penilaiannya.

c. Menentukan Prosedur Permainan.

Setelah membuat rancangan penerapan media dalam pembelajaran, guru harus membuat prosedur permainan, yang mencakup

alat dan bahan yang dibutuhkan, tata cara permainan, dan penilaian.

Alat yang dibutuhkan dalam pembuatan media ini adalah laptop, printer, dan gunting. Bahan yang dibutuhkan untuk membuat media ini adalah kertas, kardus, dan double tape. Tata cara permainannya adalah guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian guru menempel kertas kalimat di dinding dalam kelas, selanjutnya guru membagikan satu bundle kartu puzzle tashrif kana, guru membacakan peraturan permainan dan pedoman penskoran, permainan dimulai, dan guru melakukan penilaian serta menentukan pemenang. Adapun peraturan dalam permainan ini adalah semua kelompok berkesempatan untuk menjawab soal sebanyak-banyaknya, kelompok yang

lebih dulu mengajukan diri maka dia yang berkesempatan mengerjakan puzzle, permainan dilakukan dengan perwakilan kelompok maju untuk menempelkan kartu puzzle yang sesuai dengan kalimat yang tertempel di dinding, kemudian ia menulis kalimat yang benar di papan tulis. Pedoman penskoran dalam permainan ini adalah apabila siswa menjawab benar maka mendapat nilai serratus dan apabila salah mendapat nilai nol dan soal bisa dilempar kepada kelompok lain. Adapun benar atau salahnya dalam penulisan kalimat, guru dapat menilai dari segi tashrif kana yang ditempelkan, I'rob atau perubahan kata pada Khobar yang harus dibaca nashob, dan penulisannya.

d. Pembuatan Media Puzzle Kana

Beberapa langkah dalam pembuatan Puzzle Kana adalah:

- Buatlah sepuluh jumlah ismiyah yang khobarnya berupa Khobar mufrod.
- Buatlah 14 tashrif kana atau lebih dalam bentuk tabel atau persegi panjang dan sesuaikan dengan kebutuhan jawaban pada jumlah ismiyah yang telah dibuat.
- Cetaklah kertas jumlah dan kertas kana.
- Gunting kertas kana sesuai tabel yang sudah dibuat.
- Guntinglah kardus sesuai dengan ukuran kertas.
- Rekatkan kertas dan kardus dengan menggunakan double tape.
- Berilah double tape di belakang kertas jumlah

agar bisa ditempel di dinding dan kardus kartu kana agar bisa ditempel di kertas.

- Media Puzzle Kana siap untuk digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam penerapan puzzle Kana ini, guru melakukannya sesuai prosedur yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran, kemudian guru memulai permainan.

- a. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- b. Guru menempel kertas yang berisi kalimat nomina pada dinding kelas atau papan tulis.
- c. Guru membagikan kertas puzzle kana kepada masing-masing kelompok.

d. Guru menjelaskan peraturan permainan.

e. Peraturan permainan :

- Masing-masing kelompok berdiskusi memilih tashrif kana yang sesuai dengan kalimat yang ditempel di dinding.
- Kelompok yang sudah mendapat jawaban bisa angkat tangan.
- Setelah ditunjuk untuk maju, peserta didik menempel tashrif kana yang sesuai, kemudian peserta didik menulis kalimat yang benar pada papan tulis dan nama kelompok.
- Kelompok yang benar akan mendapat nilai 100.
- Jika jawaban salah maka bisa dilempar kepada kelompok lain.
- f. Guru membacakan skor.
- g. Kelompok yang menang mendapat nilai tambahan dari Guru dan memperoleh hadiah.

3. Tahap Evaluasi

Dalam tahap ini, setelah penilaian dilakukan, guru melakukan evaluasi melalui observasi, wawancara, dan tes. Pada tahap evaluasi ini ditemukan bahwa peserta didik aktif berdiskusi dan bekerja sama dalam pemecahan soal, suasana kelas menyenangkan, tujuan pembelajaran tercapai, media puzzle kana efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman tata gramatikal Bahasa Arab di kelas IX pada materi *Kana wa Akhowatuha*. Serta guru mampu mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari media Puzzle Kana.

B. Kelebihan Media Puzzle Kana

Setelah menerapkan Puzzle Kana di kelas, terdapat kelebihan dalam penggunaan media ini:

1. Terjangkau bagi semua siswa.
2. dapat menjadi solusi bagi sekolah yang tidak memperbolehkan siswanya

menggunakan handphone di kelas.

3. Mudah diterapkan dan menyenangkan bagi siswa.
4. Tidak berbayar.
5. Melatih kerja sama, musyawarah, berpikir cepat tepat, dan meningkatkan semangat siswa.
6. Melatih psikomotorik siswa dalam kelas.
7. Membuat suasana kelas yang menyenangkan.
8. Siswa bermain sambil belajar.
9. Meningkatkan solidaritas antar siswa.

C. Kekurangan Puzzle Kana

Dalam penerapan puzzle kana terdapat beberapa kekurangan, diantaranya :

- Jika pembagian kelompok tidak rata, maka skor yang didapatkan tidak seimbang.

الطلاب قانئون أمام الفضل	محمودُ أستاذُ	خالد وعلي في المكتبة
عائشة طالبة	أنتِ ذاهبٌ إلى المدرسة.	هي جالسة في الفضل
هم في المسجد بالأمس	أنتِ نائمة في غرفة النوم	محمد نبي

كُنْتُ	كُنْتَ	كَانَتْ	كَانَ
كُنْتُ	كُنْتَ	كَانَتْ	كَانَ
كُنْتُ	كُنْتَ	كَانَتْ	كَانَ
كُنْتُ	كُنْتَ	كَانَتْ	كَانَ

dapat disajikan dalam bentuk tabel angka-angka, grafik, deskripsi verbal, atau gabungan antara ketiganya. Tabel, grafik, atau gambar tidak boleh terlalu panjang, terlalu besar, atau terlalu banyak. Penulis sebaiknya menggunakan variasi penyajian tabel, grafik, atau deskripsi verbal. Tabel dan grafik yang disajikan harus dirujuk dalam teks. Cara penulisan tabel ditunjukkan pada Tabel 1. Judul Tabel ditulis dari kiri, semua kata diawali huruf besar, kecuali kata sambung. Kalau lebih dari satu baris dituliskan dalam spasi tunggal (*at least 12pt*). Tabel tidak memuat garis vertikal (tegak) dan garis horisontal (datar) hanya ada di kepala dan ekor

tabel. Ukuran huruf isian tabel dan gambar boleh diperkecil.

Pembahasan

Metode

Pengertian Metode

Metode sendiri berasal dari bahasa Yunani "Greek", yang artinya "Metha" berarti melalui, dan "Hodos" berarti cara, jalan, alat atau gaya. Dengan pengertian lain, metode berarti jalan atau cara yang wajib dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Dan di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia atau yang disingkat KBBI, susunan W.J.S. Poerwadarminta, bahwa "metode adalah cara yang runtut dan berpikir secara baik untuk mencapai suatu tujuan". Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia masa kini pengertian metode adalah cara kerja yang sistematis untuk membuat mudah sesuatu acara dalam mencapai tujuannya. Dalam metodologi pengajaran agama Islam pengertian metode adalah suatu cara, seni dalam mengajar. Metode merupakan sebuah alat, dan bukan hanya untuk tujuan sehingga metode memiliki penerapan

bahwasannya suatu penggunaannya wajib sistematis dan teratur. Maka sebenarnya kegunaan metode dalam kegiatan belajar mengajar adalah pelaksanaan sikap teratur dalam pekerjaan mengajar dan mendidik. sehingga metode memiliki arti cara yang paling benar dan cepat, maka runtutan pekerjaan dalam beberapa metode harus dihitung secara benar dan tepat secara ilmiah

Metode adalah suatu prosedur untuk melaksanakan suatu aktivitas agar sesuai dengan target atau tujuan yang dicapai. Dalam pengertian lainnya, Metode juga merupakan sesuatu pelaksanaan yang cara kerjanya bersistem yang dirancang untuk memudahkan suatu kegiatan yang guna bisa mencapai tujuan yang diinginkan.(Mumtahana, Ikmal, & Sari, 2022)

Permainan

Pengertian permainan

Menurut Irsa (2015:8), "game adalah merupakan macam - macam acara bermain dengan pelaku pemain yang berusaha menggapai tujuan dari

permainan itu sendiri dengan melaksanakan kegiatan sesuai aturan dari permainan itu sendiri." Sedangkan, Menurut Agustina(2015:2), "Game atau permainan adalah beberapa cara belajar dengan meneliti dengan beberapa kelompok pemain maupun individu /sendiri dengan memakai cara - cara yang efektif." menurut pendapat dari kedua diatas bisa disimpulkan pengertian permainan adalah sebuah kegiatan yang terdapat konteks permainan yang sering digunakan main secara individu atau kelompok yang berkomunikasi dengan yang lain yang menggunakan peraturan yang telah dibuat dan tujuan yang telah ditetapkan. sehingga di dalam pembahasan tidak serius yang bertujuan menghibur.

Pada era modern ini, banyak sekolah yang menerapkan permainan sebagai salah satu metode belajar, agar anak merasa senang dan nyaman dalam belajar. hal ini karena belajar menjadi momok bagi beberapa kalangan peserta didik dan menganggapnya sebagai suatu kegiatan yang membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan

melelahkan. Dari anggapan tersebut muncullah permainan sebagai jembatan agar peserta didik merasa senang dalam mempelajari suatu ilmu. Tidak lain halnya dengan pembelajaran Bahasa Arab, banyak pengajar yang mulai menjadikan permainan sebagai media untuk belajar bahasa. Permainan adalah sebuah kegiatan yang menyenangkan yang bisa melibatkan aktivitas otak maupun fisik dengan tujuan untuk mendapatkan keterampilan sesuai permainan yang dimainkan. (Mufidah & Badrus, 2021). Permainan juga tidak hanya digemari oleh anak kecil saja, bahkan orang dewasa pun merasa senang Ketika melakukan permainan. Karena identik dengan hal menyenangkan, maka beberapa guru menjadikan permainan sebagai metode pembelajaran untuk mengusir rasa bosan anak dalam belajar. Dalam permainan ada jenis - jenis game antara lain *action, fighting, shooter, racing, sport, adventure, strategi, dan RPG (Role Playing Game)*.

Dari macam - macam permainan berikut memiliki variasi permainan

yang dapat digunakan, Maka kami merangkum permainan agar berikutnya adalah memiliki jenis adventure atau petualangan yang lebih luas.

Puzzle

Pengertian Puzzle

Menurut Patmonodewa, kata puzzle merupakan kata asli dari Bahasa Inggris yang memiliki arti teka-teki. Seperti yang kita ketahui permainan puzzle adalah sebuah permainan dengan memasangkan suatu media kepada media yang tepat atau bongkar pasang. Sedangkan pengertian puzzle menurut Rokhmat adalah sebuah permainan dengan menjodohkan atau memasangkan sebuah gambar maupun potongan kertas menjadi suatu pola, dan menurut Yudha, puzzle asalnya adalah sebuah gambar utuh yang kemudian dipotong-potong menjadi beberapa bagian dan diacak, untuk kemudian disusun dan dipasangkan agar selaras sesuai gambar asal. (Purnamasari, Bariah, & Riana, 2022)

Tujuan Puzzle

Peng implementasian media puzzle dalam pembelajaran mempunyai tujuan yang akan dicapai. Yudhi Munadi menjelaskan tujuan penggunaan media puzzle yaitu sebagai berikut ini:

1. Tujuan yang berkaitan dengan keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif),
2. Tujuan yang berkaitan dengan individu, kepribadian atau sikap (afektif), dan
3. Tujuan yang berkaitan dengan kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Pada tujuan yang awal yakni aspek kognitif, Dijelaskan bahwa diharapkan pemahaman hasil belajar intelektual diharapkan dari media puzzle. dapat memberikan suatu hasil pembelajaran yang sangat efektif dan sempurna karena memiliki beberapa karakter karakter penting di dalam pembelajaran. Pada tujuan kedua yaitu dari segi aspek afektif, dijelaskan bahwa dengan adanya media puzzle maka diharapkan kepada semua anak yang mempunyai nilai kepribadian atau sikap yang efektif hingga tingkatan belajarnya meningkat dari yang biasa

hingga efektif dalam penilaian belajar atau hasil nilai belajar. Menurut pernyataan tersebut, maka dapat dirangkum bahwa tujuan penggunaan aplikasi puzzle dalam proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Puzzle diharapkan dapat menjadi hubungan dalam memaksimalkan kemampuan anak dari ketiga aspek tersebut. Penggunaan media puzzle juga akan menambah jenis dalam pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton. Selain itu, guru akan lebih mudah untuk menjelaskan materi melalui media puzzle hingga pengetahuan dan hasil nilai belajar siswa akan meningkat. Pembelajaran menggunakan media puzzle akan mempermudah anak yang kesulitan menangkap materi yang bersifat abstrak. Hal ini dikarenakan media puzzle merupakan benda konkrit yang dapat diamati dan diserap oleh anak. Apabila dilihat dari keterampilan anak, maka kemampuan motorik pada anak akan meningkat melalui penggunaan media puzzle. Hal ini disebabkan anak

akan berperan aktif untuk menggunakan puzzle sesuai dengan bentuknya. (Purnamasari et al., 2022)

Pengertian Kana

Kana adalah kata kerja yang disebut dengan fi'il nasikh (kata kerja penghapus) karena kan itu sendiri menghapus atau mengubah hukun muftada dan khabar. kana merofa'kan muftada dan menashobkan khabar. (Sya'bani, 2021). Kana juga memiliki fungsi untuk menceritakan kejadian di masa lalu. Kaana dari segi tashrifnya ada 2 pembagian antara lain yakni mutasharrif tam dan mutasharrif naqish. Mutashrrif tam memiliki arti fiil yang mendatangkan fiil mudhoriq dan amalnya sama seperti dengan fiil madhi. Nya, sedangkan mutashrif nasish itu sendiri memiliki arti fiil yang tasrifannya hanya memiliki dua bentuk saja, yakni fiil mudhori dan fiil madhi Kata kerja kana apabila masukkedalam muftada dan Khabar maka ia akan memarfuka'kan muftada (isim kana) dan menasobkan khabar (khabar kana).

ب	أ	الرقم
---	---	-------

كان البيت نظيفا	البيت نظيف	1
-----------------	------------	---

- Seluruh contoh diatas yang berada pada kolom أ adalah kalimat yang tersusun dari muftada dan khabar dan didapati isimpertama dan kedua adalah marfu'.
- Dan pada kolom ب kalimat didahului dengan kana bahwa isim pertama marfu dan pada isim kedua adalah mansub. hal ini dikarenakan isim tersebut didahului oleh kata kerja kana

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan yang sudah disampaikan sebelumnya, puzzle merupakan media pembelajaran yang fleksibel sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan sesuai dengan materi yang dituju. Pada penelitian ini materi yang dituju adalah qowaid atau tata Bahasa Arab. Penggunaan puzzle qowaid ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam belajar serta meningkatkan kemampuan siswa terhadap materi yang ingin disampaikan oleh guru.

Pembelajaran menggunakan metode *Game-Based Learning* dengan media puzzle qowaid ini dinilai mampu meningkatkan kemampuan serta minat belajar siswa karena dapat menciptakan situasi belajar yang rileks dan menyenangkan, sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa.

Pembuatan manual media ini juga tidak sulit karena menggunakan alat dan bahan yang mudah ditemui di rumah. Penerapan media puzzle qowaid ini mudah dan fleksibel sehingga cocok digunakan untuk pembelajaran di kelas. penggunaan manual media ini juga dapat menjadi alternatif bagi sekolah yang tidak mengizinkan siswanya untuk mengoperasikan *smartphone*. Akan tetapi seperti kata pepatah tak ada gading yang tak retak. Manual media ini memiliki beberapa kekurangan, diantaranya adalah jika pembagian kelompok tidak rata, maka skor yang didapatkan tidak seimbang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai penulis, kami berterimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kami khazanah ilmu yang luar biasa sehingga kami dapat menulis artikel ini dengan baik dan benar. Kami juga berterima kasih kepada dosen pembimbing serta guru pamong yang telah memberikan banyak evaluasi dan penguangan ide sehingga artikel kami selesai tepat waktu. Kami juga berterimakasih kepada siswa kelas IX MTs N 3 Kota Surabaya yang mau menjadi responden pada penelitian ini. Akhir kata kami berterima kasih kepada diri kami karena telah berusaha untuk menulis artikel dengan sebaik-baiknya. Dan kami mohon maaf apabila terdapat kesalahan yang disengaja dan tidak disengaja, dan kami menerima apabila pembaca memberikan saran demi artikel yang lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Agung Asmaka, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp Negeri 2 Balen. Ikip Pgri Bojonegoro.

- Andriani, A. (2015). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam. 2015, 3.
- Edi Setyawan, C. (2015). Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab Menggunakan Metode Induktif Berbasis Istilah-Istilah Linguistik. 2015, 4.
- Mansur, A. (2019). Modified Puzzle Based Learning Dalam Akselerasi Proses Pembelajaran. 2019, 1.
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.
- Mufidah, Z., & Badrus, M. (2021). Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Di Surabaya: Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Di Surabaya. *Mumtaza Journal Of Arabic Teaching, Arabic Linguistic And Literature*, 1(1), 60-60.
- Mumtahana, L., Ikmal, H., & Sari, A. A. (2022). Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Lempar Dadu Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq. *Chalim Journal Of Teaching And Learning (Cjotl)*, 2(1), 1-6.
- Purnamasari, P., Bariah, O., & Riana, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(4), 2027-2032.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5683>
- Redy Winatha, K., & Dedy Setiawan, I. M. (T.T.). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. 2020, 10.
- Rizqina Mardhotillah, F. (T.T.). Penerapan Metode Sorogan Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Gramatikal Bahasa Arab.
- Sugiarto, E. (2015). *Menyusun Proposal Kualitatif: Skripsi Dan Thesis*. Suaka Media.
<http://repository.uin-suska.ac.id/4847/3/Bab%20ii.Pdf>
- Zahra, N. (2019). Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas I Min 5 Aceh Besar. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh.
- Zulkarnain, Z., & Fahrurrazi, F. (2019). Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak-Anak Tingkat Dasar Pada Program Pembinaan Desa Tertinggal. 2019, 0

