

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Banjarmasin lokasinya berada di lingkungan pemukiman penduduk dan di tepi sebuah sungai, yang mana sebagian besar anak-anak dari warganya menuntut ilmu di madrasah ini. Madrasah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang diharapkan oleh warga untuk dapat menceta anak-anaknya menjadi manusia yang berkualitas dan pendidikan serta berkepribadian islami, sehingga madrasah yang bagus dan nyaman sebagai tempat menuntut ilmu sangat penting sekali demi memenuhi tuntutan masyarakat.

Melihat kondisi madrasah saat ini sangatlah memprihatinkan, karena kurangnya belajar yang seharusnya dua kelas dijadikan satu kelas saja karena kurangnya ruang belajar tersebut. Hal ini sangatlah mengganggu dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Adapun mata pencaharian masyarakat sekitar kebanyakan hanya sebagai pekerja lepas dan buruh harian ditambah imbas krisis ekonomi yang berkepanjangan sehingga untuk mencari dukungan material terhadap madrasah ini sangatlah sulit sekali.

Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman adalah salah satu lembaga pendidikan islam swasta yang tertua dan satu-satunya madrasah ibtidaiyah yang ada diwilayah kelurahan Kuin Utara. Didirikan pada tanggal 04 April 1964 oleh swadaya masyarakat dan sampai sekarang terus berkembang walaupun bangunannya kurang

khususnya ruang belajar. Jadi wajar madrasah yang sudah berusia kurang lebih 50 tahun ini diadakan penambahan ruang belajar dan lain-lain karena bangunan dan fasilitas yang ada belum memadai.

Melihat kondisi gedung madrasah yang ada sekarang adalah merupakan bangunan lama yang didirikan pada tahun 1964, dimana banyak kekurangan yang mengganggu proses belajar mengajar, maka Kepala Madrasah, Ketua Yayasan, Komite Madrasah, dewan guru dan warga masyarakat merasa perlu sekali untuk mengadakan penambahan gedung madrasah beserta fasilitas sekolah lainnya, untuk mengantisipasi perkembangan kedepan seiring dengan pesatnya kemajuan zaman dan ilmu pengetahuan/teknologi. Oleh karena itu, Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman masih memerlukan bantuan dan dukungan dalam penambahan gedung madrasah beserta fasilitas sekolah lainnya.

Adapun profil lengkap Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman adalah sebagai berikut:

1. Nama Madrasah : Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman
2. Alamat Madrasah
 - a. Jalan : Kuin Utara Rt. 06 No. 32 Gang
Al-Aman
 - b. Kelurahan : Kuin Utara
 - c. Kecamatan : Banjarmasin Utara
 - d. Kota : Banjarmasin
 - e. Provinsi : Kalimantan Selatan
3. Nomor Telepon/ Kode Pos : (0511) 3302502 / 70127
4. Status Madrasah/NIS/NPSN : Swasta/ 111263710042/60723203
5. Terakreditasi : B

6. Waktu Belajar : Pagi (07.45 s.d 13.10 wita)

7. Tahun Berdiri : 1964

8. Nama Kepala Madrasah : M. Ruslan, S.Pd.I

9. SK Kepala Madrasah

a. Nomor : Kw.17.1/2/Kp.07.6/32/2008

b. Tanggal : 13 Agustus 2008

10. Visi :

Terwujudnya siswa-siswi yang memiliki IPTEK, Mandiri dan berkepribadian Islami.

11. Misi :

- a. Melaksanakan proses pembelajaran, bimbingan dan pembinaan secara menyeluruh dan efektif.
- b. Meningkatkan mutu guru melalui jalur pendidikan formal dan non formal.
- c. Mendorong dan membantu siswa-siswi untuk mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

12. Tujuan Madrasah :

- a. Mencetak lulusan yang berprestasi dengan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan di Madrasah.
- b. Mengembangkan citra madrasah sebagai suatu lembaga pendidikan yang islami dan sesuai dengan tuntutan masyarakat.

Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman dipimpin oleh seorang Kepala Madrasah dan dibantu oleh sejumlah tenaga pengajar. Tenaga pengajar sebagian besar berlatar belakang pendidikan Sarjana penuh (S-1). Untuk lebih jelasnya mengenai keadaan

guru di Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman tahun ajaran 2014/2015 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Keadaan Guru MI Al-Aman Tahun Pelajaran 2014/2015

No	Nama	Jenis Kelamin		Jabatan	Status/Pangkat	Pendidikan
		L	P			
1	M. Ruslan, S.Pd.I	L	-	KAMAD	PNS/IIIId	S1
2	Ratna Sari, S.Pd.SD	-	P	Wali Kls I	PNS/IIIb	S1
3	Dra. Ernawati	-	P	Wali Kls II A	Honorer	S1
4	Rahmawati, S.Pd.I	-	P	Wali Kls II B	Honorer	S1
5	Jamalludin, S.Pd.I	L	-	Wali Kls III	PNS/IIIId	S1
6	Yanti Aliah, S.Pd	-	P	Wali Kls IV	Honorer	S1
7	Retno Windu N., SE	-	P	Wali Kls V	Honorer	S1
8	Hamdanah, S.Pd	-	P	Wali Kls VI	Honorer	S1
9	Hairida Rusnani	-	P	Guru	Honorer	SMEA
10	Rusmiyati	-	P	Guru	Honorer	MAN
11	Dian Rejekiyah, S.Pd	-	P	Guru	Honorer	S1
12	Fitriana, S.Pd	-	P	Tata Usaha	Honorer	S1
13	Mahdini	L	-	Penjaga Sekolah	Honorer	-

Keadaan siswa di Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman tahun ajaran 2014/2015 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Keadaan Siswa MI Al-Aman Tahun Pelajaran 2014/2015

No	Kelas	Laki -Laki	Perempuan	Jumlah
1	I	11	9	21
2	II	14	17	31
3	III	4	8	12
4	IV	5	4	9
5	V	12	9	21
6	VI	15	1	16
Jumlah		61	48	109

B. Deskripsi Hasil Penelitian Per Siklus

1. Siklus I

a. Pertemuan 1

Pada tindakan kelas siklus I pertemuan 1 ini terbagi dalam beberapa tahapan, yaitu: skenario kegiatan, pelaksanaan tindakan, hasil observasi, dan refleksi.

1) Skenario Tindakan

Skenario tindakan berisi kegiatan sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Bahasa Arab yang memuat hal-hal berikut:
 - (1) Standar Kompetensi (SK): Memahami informasi lisan melalui kegiatan mendengarkan dalam bentuk paparan atau dialog tentang alamat, keluarga, dan kehidupan keluarga.
 - (2) Kompetensi Dasar (KD):
 - (a) Mengidentifikasi bunyi huruf hijaiyah dan ujaran (kata, kalimat) tentang الْحَيَاة الْعَائِلِيَّة
 - (b) Menemukan makna atau gagasan dari wacana lisan sederhana tentang الْحَيَاة الْعَائِلِيَّة
- b) Membuat dan mempersiapkan media/alat yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- c) Membuat lembar observasi guru untuk mengukur kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru.
- d) Membuat lembar observasi siswa untuk mengukur aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

- e) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

2) Pelaksanaan Tindakan

Setelah persiapan dalam skenario tindakan selesai dilakukan, guru melakukan kegiatan pembelajaran sebagaimana disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam kegiatan belajar-mengajar ini, guru membagi dalam tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Adapun kegiatan awal atau pendahuluan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah serta berdoa bersama.
- b) Guru menulis judul dipapan tulis dan menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya.
- c) Guru menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan
- d) Appersepsi

Setelah kegiatan awal, dilanjutkan dengan kegiatan inti, yaitu:

- a) Guru mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam
- b) Guru menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga
- c) Pertanyaan tersebut sesuai dengan indikator pembelajaran
- d) Guru membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok, tiap kelompok ada 2-3 orang siswa

- e) Tiap siswa dalam kelompok nantinya bergantian melakukan permainan tersebut
- f) Setelah terbentuk guru memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan.
- g) Cara permainannya adalah:
 - (1) Tiap siswa bergantian melempar dadu, dadu yang mempunyai mata enam
 - (2) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 3, maka siswa harus berjalan 3 kotak pada papan permainan ular tangga tersebut
 - (3) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan tentang mufradat dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin
 - (4) Permainan berlanjut hingga ke kelompok-kelompok berikutnya
 - (5) Selanjutnya guru memberikan evaluasi hasil metode pembelajaran menggunakan permainan ular tangga
 - (6) Guru menentukan kesimpulan konsep pembelajaran.

Pembelajaran diakhiri dengan kegiatan akhir atau penutup, yaitu:

- a) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- b) Guru melakukan evaluasi
- c) Guru menutup pelajaran

3) Hasil Observasi

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama 2 x 35 menit tersebut, dilihat dan di-observasi oleh observer. Observasi yang dilakukan observer meliputi: kegiatan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil belajar siswa diperoleh setelah guru melakukan evaluasi di akhir pembelajaran.

a) Observasi Kegiatan Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari observer dalam pembelajaran selama 2 x 35 menit pada siklus I pertemuan 1 ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan 1

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
A. PERSIAPAN						
1	Membuat rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)				√	
2	Menyiapkan media/alat pembelajaran				√	
B. PELAKSANAAN						
Kegiatan Awal						
3	Memulai pelajaran				√	
4	Menulis judul dipapan tulis dan menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya				√	
5	Menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan			√		
6	Appersepsi			√		
Kegiatan Inti						
7	Mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam				√	
8	Menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga			√		
9	Membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok			√		
10	Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan		√			
11	Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga		√			
12	Mengawasi siswa dalam bermain ular tangga			√		
13	Penguasaan kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung				√	
Kegiatan Akhir						
14	Menyimpulkan pembelajaran			√		
15	Melakukan evaluasi			√		
16	Menutup pelajaran			√		
C. PENGELOLAAN WAKTU						
17	Tepat waktu masuk kelas			√		
18	Keseimbangan dalam setiap tahap pembelajaran			√		
19	Tepat waktu dalam mengakhiri pembelajaran			√		
D. SUASANA KELAS						
20	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran			√		
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar			√		
Jumlah			4	39	24	
Jumlah Perolehan Skor		67				
Skor Maksimal		105				
Persentasi		63,81%				
Kriteria		Kurang				

Keterangan Pemberian Skor : 1 = Kurang sekali, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik

Berdasarkan data hasil observasi tersebut dapat diperoleh nilai dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{67}{105} \times 100 \\ &= 63,81\% \text{ (kurang)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut di atas dapat dilihat bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru berada dalam kriteria kurang dan belum sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hal ini disebabkan adanya beberapa aspek yang masih belum optimal dan memperoleh nilai skor 3 (cukup) bahkan skor 2 (kurang), yaitu: Dalam kegiatan awal, guru hanya dinilai cukup dalam menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dan dalam melakukan appersepsi. Dalam kegiatan inti, guru masih cukup dalam menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga, membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok, memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan, mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga, mengawasi siswa dalam bermain ular tangga. Dalam kegiatan akhir, guru dinilai cukup dalam menyimpulkan pembelajaran, melakukan evaluasi, dan menutup pelajaran. Dalam pengelolaan waktu, guru dinilai cukup tepat waktu masuk kelas, demikian juga dalam keseimbangan setiap tahap pembelajaran, dan dalam mengakhiri pembelajaran. Guru juga masih cukup dalam menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta dalam menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar. Semua aspek ini belum dilaksanakan guru secara

optimal karena guru masih dalam tahap permulaan dan masih belum terbiasa melakukan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin.

Walaupun demikian, data observasi yang ada pada tabel secara umum menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif, dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas cukup baik. Namun demikian, pembelajaran perlu dilanjutkan pada tindakan kelas selanjutnya.

b) Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1

No.	Nama Anak	Aspek Pengamatan																Jumlah Skor	Hasil aktivitas %	Kriter
		Keberanian				Keaktifan				Keseriusan				Keantusiasan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
6	M. Madanil Hasan				√			√			√				√			11	68,75	KA

7	M. Nurul Huda		√		√		√		√		√		10	62,5	KA
8	M. Rizami		√		√		√		√		√		9	56,25	KA
9	Mahyudin			√		√			√		√		12	75	CA
10	Maimunah			√		√			√		√		12	75	CA
11	Mislia Zulfah			√		√			√			√	11	68,75	KA
12	Muammar Ali S			√			√		√			√	11	68,75	KA
13	Muslimah			√		√			√			√	11	68,75	KA
Jumlah		28		24		18		17		87					
Persentase Aktivitas		87,5		75		56,25		53,13				67,97			

Keterangan:

SA = Sangat aktif

A = Aktif

CA = Cukup aktif

KA = Kurang aktif

TA = Tidak aktif

Berdasarkan 4 aspek yang menjadi indikator penilaian aktivitas siswa tersebut, didapat jumlah skor maksimal secara individu yaitu 16 dan skor maksimal secara klasikal yaitu 128. Sehingga dari data hasil observasi tersebut dapat diperoleh nilai dengan menggunakan perhitungan aktivitas siswa sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{87}{128} \times 100 \\
 &= 67,97\% \text{ (kurang aktif)}
 \end{aligned}$$

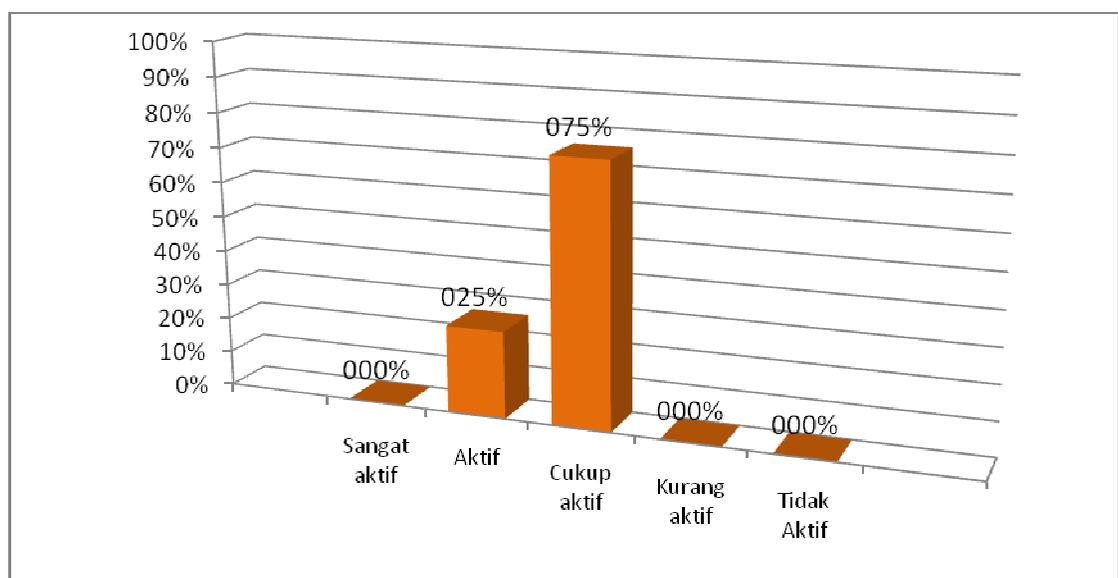
Berdasarkan data observasi tersebut, aktivitas siswa dalam pembelajaran terbagi dalam beberapa klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 4.5 Klasifikasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan 1

No.	Keaktifan	F	%
1	Sangat Aktif	-	-

2	Aktif	2	25
3	Cukup Aktif	6	75
4	Kurang Aktif	-	-
5	Tidak Aktif	-	-
Jumlah		8	100

Aktivitas siswa tersebut secara jelas dapat digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:



Grafik 4.1 Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan 1

Berdasarkan data di atas aktivitas siswa digolongkan ke dalam 2 kriteria yaitu 2 orang (25%) tergolong cukup aktif, dan 6 orang (75%) tergolong kurang aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 67,97% (kurang aktif) sehingga masih belum mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan.

c) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik

permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

No.	Nama Siswa	Nilai		Jumlah	Nilai Akhir (Rata2)
		Penguasaan Kosakata / Mufradat	Penguasaan Makna		
1	A. Hasan	60	70	130	65
2	A. Maulana	50	60	110	55
3	Annisa	50	60	110	55
4	Faidil Akbar	70	75	145	72,5
5	Fajar	40	60	100	50
6	Indra Prasta	60	50	110	55
7	Juanda	70	75	145	72,5
8	Jubaidah	50	50	100	50
JUMLAH		450	500	950	475
RATA-RATA		56,25	62,50	118,75	59,38

Hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin tersebut diklasifikasikan dalam beberapa kriteria nilai yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Klasifikasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

No.	Nilai	F	%	Kategori secara klasikal
1.	70-79	2	25	Rendah
2.	60-69	1	12,5	Rendah
3.	50-59	5	62,5	Sedang
4.	40-49	-	-	-
Jumlah		8	100	

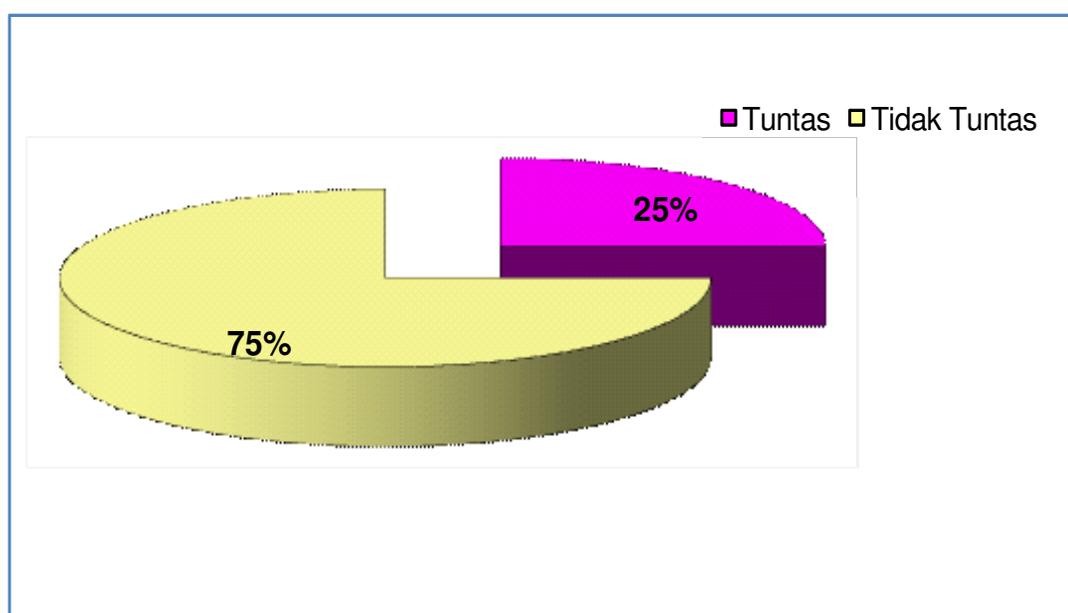
Keterangan klasifikasi nilai:

Tinggi: 80% s/d 100%, sedang: 60% s/d 79%, rendah: <60%

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang memperoleh nilai antara 50 s/d 59 dalam kategori sedang yaitu 5 orang (62,5%), siswa yang memperoleh nilai antara 60 s/d 69 dalam kategori rendah yaitu 1 orang (12,5%), dan siswa yang memperoleh

nilai antara 70 s/d 79 dalam katagori rendah yaitu 2 orang (25%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 59,38. Siswa yang tuntas hanya 2 orang (25%) karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 70,00, sebagian besar siswa yaitu 6 orang (75%) tidak tuntas karena masih di bawah persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan yaitu rata-rata 70,00.

Adapun ketuntasan siswa tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.2 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan data tersebut, hasil belajar siswa belum dianggap berhasil karena masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga tindakan kelas perlu dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil paparan data dan pembahasan temuan dari observasi dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan

menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin pada siklus I pertemuan 1 maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

- Aktivitas guru dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin berada dalam kriteria kurang dan belum sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hal ini disebabkan adanya beberapa aspek yang masih belum optimal dan memperoleh nilai skor 3 (cukup) bahkan skor 2 (kurang). Semua aspek ini belum dilaksanakan guru secara optimal karena guru masih dalam tahap permulaan dan masih belum terbiasa melakukan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin. Walaupun demikian, data observasi secara umum menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif, dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas cukup baik.
- Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin digolongkan ke dalam 2 kriteria yaitu 2 orang (25%) tergolong cukup aktif, dan 6 orang (75%) tergolong kurang aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 67,97% (kurang aktif) sehingga masih belum mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan.
- Hasil belajar siswa dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan

menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, siswa yang memperoleh nilai antara 50 s/d 59 dalam katagori sedang yaitu 5 orang (62,5%), siswa yang memperoleh nilai antara 60 s/d 69 dalam katagori rendah yaitu 1 orang (12,5%), dan siswa yang memperoleh nilai antara 70 s/d 79 dalam katagori rendah yaitu 2 orang (25%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 59,38. Siswa yang tuntas hanya 2 orang (25%) karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 70,00, sebagian besar siswa yaitu 6 orang (75%) tidak tuntas karena masih di bawah persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan yaitu rata-rata 70,00.

- Atas dasar hasil refleksi tersebut, maka masih diperlukan adanya perbaikan baik dari segi penerapan guru dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga , aktivitas siswa dalam pembelajaran, maupun hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu pembelajaran perlu dilanjutkan pada tindakan kelas berikutnya.

b. Pertemuan 2

Pada tindakan kelas siklus I pertemuan 2 ini terbagi dalam beberapa tahapan, yaitu: skenario kegiatan, pelaksanaan tindakan, hasil observasi, dan refleksi.

1) Skenario Tindakan

Skenario tindakan berisi kegiatan sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Bahasa Arab yang memuat hal-hal berikut:

- (1) Standar Kompetensi (SK): Memahami informasi lisan melalui kegiatan mendengarkan dalam bentuk paparan atau dialog tentang alamat, keluarga, dan kehidupan keluarga.
- (2) Kompetensi Dasar (KD):
 - (c) Mengidentifikasi bunyi huruf hijaiyah dan ujaran (kata, kalimat) tentang الْحَيَاةُ الْعَائِلِيَّةُ
 - (d) Menemukan makna atau gagasan dari wacana lisan sederhana tentang الْحَيَاةُ الْعَائِلِيَّةُ
- b) Membuat dan mempersiapkan media/alat yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- c) Membuat lembar observasi guru untuk mengukur kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru.
- d) Membuat lembar observasi siswa untuk mengukur aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.
- e) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

2) Pelaksanaan Tindakan

Setelah persiapan dalam skenario tindakan selesai dilakukan, guru melakukan kegiatan pembelajaran sebagaimana disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam kegiatan belajar-mengajar ini, guru membagi dalam tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Adapun kegiatan awal atau pendahuluan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah serta berdoa bersama.
- Guru menulis judul dipapan tulis dan menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya.
- Guru menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan
- Appersepsi

Setelah kegiatan awal, dilanjutkan dengan kegiatan inti, yaitu:

- Guru mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam
- Guru menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga
- Pertanyaan tersebut sesuai dengan indikator pembelajaran
- Guru membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok, tiap kelompok ada 2-3 orang siswa
- Tiap siswa dalam kelompok nantinya bergantian melakukan permainan tersebut
- Setelah terbentuk guru memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan.
- Cara permainannya adalah:
 - (7) Tiap siswa bergantian melempar dadu, dadu yang mempunyai mata enam
 - (8) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 3, maka siswa harus berjalan 3 kotak pada papan permainan ular tangga tersebut

- (9) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan tentang mufradat dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin
- (10) Permainan berlanjut hingga ke kelompok-kelompok berikutnya
- (11) Selanjutnya guru memberikan evaluasi hasil metode pembelajaran menggunakan permainan ular tangga
- (12) Guru menentukan kesimpulan konsep pembelajaran.

Pembelajaran diakhiri dengan kegiatan akhir atau penutup, yaitu:

- Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru melakukan evaluasi
- Guru menutup pelajaran

3) Hasil Observasi

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama 2 x 35 menit tersebut, dilihat dan di-observasi oleh observer. Observasi yang dilakukan observer meliputi: kegiatan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil belajar siswa diperoleh setelah guru melakukan evaluasi di akhir pembelajaran.

a) Observasi Kegiatan Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari observer dalam pembelajaran selama 2 x 35 menit pada siklus I pertemuan 2 ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan 2

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
A. PERSIAPAN						
1	Membuat rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)				√	
2	Menyiapkan media/alat pembelajaran					√
B. PELAKSANAAN						
Kegiatan Awal						
3	Memulai pelajaran					√
4	Menulis judul dipapan tulis dan menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya				√	
5	Menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan				√	
6	Appersepsi			√		
Kegiatan Inti						
7	Mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam				√	
8	Menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga				√	
9	Membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok			√		
10	Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan			√		
11	Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga		√			
12	Mengawasi siswa dalam bermain ular tangga				√	
13	Penguasaan kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung				√	
Kegiatan Akhir						
14	Menyimpulkan pembelajaran				√	
15	Melakukan evaluasi			√		
16	Menutup pelajaran			√		
C. PENGELOLAAN WAKTU						
17	Tepat waktu masuk kelas				√	
18	Keseimbangan dalam setiap tahap pembelajaran			√		
19	Tepat waktu dalam mengakhiri pembelajaran			√		
D. SUASANA KELAS						
20	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				√	
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar			√		
Jumlah			2	24	40	10
Jumlah Perolehan Skor		76				
Skor Maksimal		105				
Persentasi		72,38%				
Kriteria		Cukup				

Keterangan Pemberian Skor : 1 = Kurang sekali, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik

Berdasarkan data hasil observasi tersebut dapat diperoleh nilai dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{76}{105} \times 100 \\ &= 72,38\% \text{ (cukup)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut di atas dapat dilihat bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru berada dalam kriteria cukup dan lebih aktif serta meningkat dari pertemuan sebelumnya. Beberapa aspek yang belum optimal pada pertemuan sebelumnya, sudah bisa dioptimalkan. Guru dinilai sudah lebih baik dalam beberapa aspek, yaitu: Dalam menyiapkan media/alat pembelajaran; Memulai pelajaran; Menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan; Menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga; Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan; Mengawasi siswa dalam bermain ular tangga; Menyimpulkan pembelajaran; Tepat waktu masuk kelas; dan dalam aspek menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Adapun aspek yang masih belum optimal dan perlu dimaksimalkan pada pertemuan berikutnya masih belum optimal karena masih memperoleh nilai skor 3 (cukup) bahkan skor 2 (kurang), yaitu: Appersepsi; Membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok; Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan; Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga; Melakukan evaluasi; Menutup pelajaran; Keseimbangan dalam setiap tahap pembelajaran; Tepat waktu dalam mengakhiri pembelajaran; dan aspek Menumbuhkan keceriaan dan

antusiasme siswa dalam belajar. Namun dalam hal ini, guru terlihat sudah mulai terbiasa menerapkan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin. Untuk lebih mengoptimalkan beberapa aspek tersebut, pembelajaran perlu dilanjutkan pada tindakan kelas selanjutnya.

b) Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2

No.	Nama Anak	Aspek Pengamatan																Jumlah Skor	Hasil aktivitas %	Krit
		Keberanian				Keaktifan				Keseriusan				Keantusiasan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
6	M. Madanil Hasan				√			√				√				√		12	75	C
7	M. Nurul Huda			√				√				√				√		11	68,75	K
8	M. Rizami			√				√				√				√		9	56,25	K
9	Mahyudin				√				√				√				√	13	81,25	A
10	Maimunah			√				√					√				√	13	81,25	A
11	Mislia Zulfah			√				√				√					√	11	68,75	K
12	Muammar Ali S			√					√			√					√	11	68,75	K
13	Muslimah				√			√					√				√	12	75	C
Jumlah		27				25				21				19				92		
Persentase Aktivitas		84,375				78,125				65,63				59,38					71,88	

Keterangan:

SA = Sangat aktif

A = Aktif

CA = Cukup aktif

KA = Kurang aktif

TA = Tidak aktif

Berdasarkan 4 aspek yang menjadi indikator penilaian aktivitas siswa tersebut, didapat jumlah skor maksimal secara individu yaitu 16 dan skor maksimal secara klasikal yaitu 128. Sehingga dari data hasil observasi tersebut dapat diperoleh nilai dengan menggunakan perhitungan aktivitas siswa sebagai berikut :

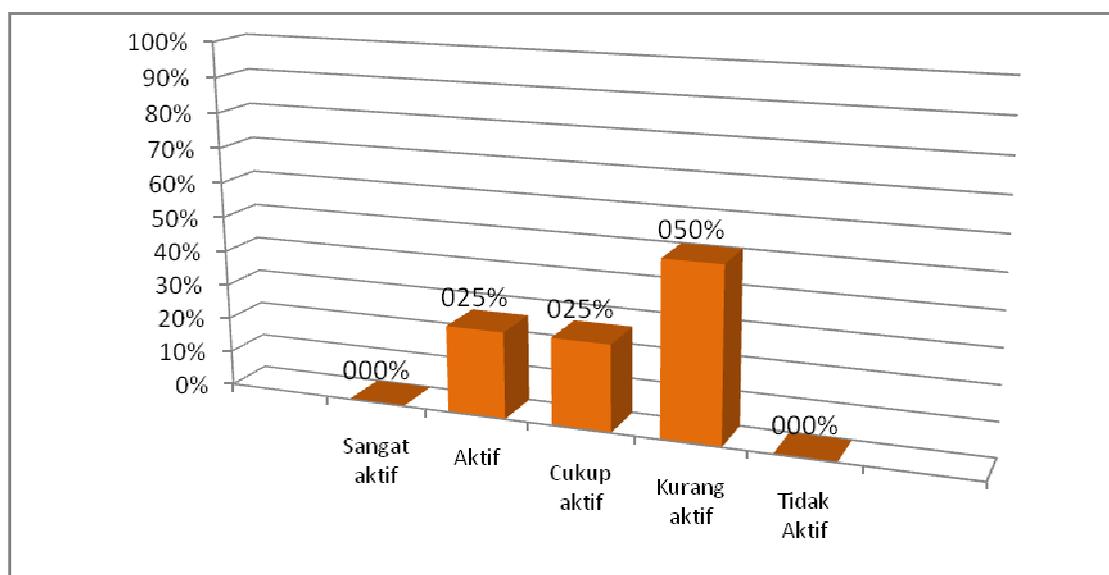
$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{92}{128} \times 100 \\
 &= 71,88\% \text{ (cukup aktif)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data observasi tersebut, aktivitas siswa dalam pembelajaran terbagi dalam beberapa klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 4.10 Klasifikasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan 2

No.	Keaktifan	F	%
1	Sangat Aktif	-	-
2	Aktif	2	25
3	Cukup Aktif	2	25
4	Kurang Aktif	4	50
5	Tidak Aktif	-	-
Jumlah		8	100

Aktivitas siswa tersebut secara jelas dapat digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:



Grafik 4.3 Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan 2

Berdasarkan data di atas aktivitas siswa digolongkan ke dalam 3 kriteria yaitu 2 orang (25%) tergolong aktif, 2 orang (25%) tergolong cukup aktif, dan 4 orang (50%) tergolong kurang aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 71,88% (cukup aktif) sehingga masih belum mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan.

c) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

No.	Nama Siswa	Nilai		Jumlah	Nilai Akhir (Rata2)
		Penguasaan Kosa Kata / Mufradat	Penguasaan Makna		
1	A. Hasan	75	75	150	75
2	A. Maulana	60	65	125	62,5
3	Annisa	60	60	120	60
4	Faidil Akbar	75	75	150	75
5	Fajar	50	60	110	55
6	Indra Prasta	60	55	115	57,5
7	Juanda	75	75	150	75
8	Jubaidah	65	65	130	65
JUMLAH		520	530	1050	525
RATA-RATA		65	66,25	131,25	65,63

Hasil belajar penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin tersebut diklasifikasikan dalam beberapa kriteria nilai yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Klasifikasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

No.	Nilai	F	%	Kategori secara klasikal
1.	70-79	3	37,5	Rendah
2.	60-69	3	37,5	Rendah
3.	50-59	2	25	Rendah
4.	40-49	-	-	-
Jumlah		8	100%	

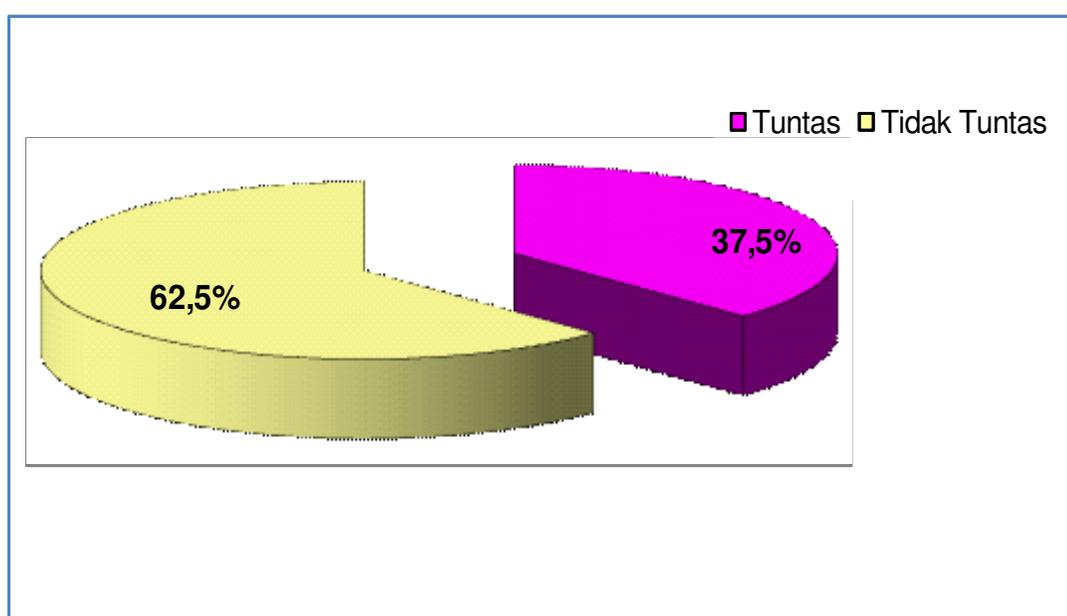
Keterangan klasifikasi nilai:

Tinggi: 80% s/d 100%, sedang: 60% s/d 79%, rendah: <60%

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang memperoleh nilai antara 50 s/d 59 dalam kategori rendah yaitu 2 orang (25%), siswa yang memperoleh nilai antara 60 s/d 69 dalam kategori rendah yaitu 3 orang (37,5%), dan siswa yang memperoleh

nilai antara 70 s/d 79 juga dalam katagori rendah yaitu 3 orang (37,5%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 65,63. Siswa yang tuntas 3 orang (37,5%) karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 70,00, sebagian besar siswa yaitu 5 orang (62,5%) tidak tuntas karena masih di bawah persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan yaitu rata-rata 70,00.

Adapun ketuntasan siswa tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.4 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

Berdasarkan data tersebut, hasil belajar siswa belum dianggap berhasil karena masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga tindakan kelas perlu dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil paparan data dan pembahasan temuan dari observasi dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan

menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin pada siklus I pertemuan 2 maka dapat direfleksikan hal – hal sebagai berikut:

- Aktivitas guru dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin berada dalam kriteria cukup dan lebih aktif serta meningkat dari pertemuan sebelumnya. Beberapa aspek yang belum optimal pada pertemuan sebelumnya, sudah bisa dioptimalkan. Walaupun masih ada aspek yang masih belum optimal dan perlu dimaksimalkan pada pertemuan berikutnya masih belum optimal karena masih memperoleh nilai skor 3 (cukup) bahkan skor 2 (kurang). Namun dalam hal ini, guru terlihat sudah mulai terbiasa menerapkan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin.
- Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin digolongkan ke dalam 3 kriteria yaitu 2 orang (25%) tergolong aktif, 2 orang (25%) tergolong cukup aktif, dan 4 orang (50%) tergolong kurang aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 71,88% (cukup aktif) sehingga masih belum mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan.
- Hasil belajar siswa dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan

menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, siswa yang memperoleh nilai antara 50 s/d 59 dalam katagori rendah yaitu 2 orang (25%), siswa yang memperoleh nilai antara 60 s/d 69 dalam katagori rendah yaitu 3 orang (37,5%), dan siswa yang memperoleh nilai antara 70 s/d 79 juga dalam katagori rendah yaitu 3 orang (37,5%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 65,63. Siswa yang tuntas 3 orang (37,5%) karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 70,00, sebagian besar siswa yaitu 5 orang (62,5%) tidak tuntas karena masih di bawah persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan yaitu rata-rata 70,00.

- Atas dasar hasil refleksi tersebut, maka masih diperlukan adanya perbaikan baik dari segi penerapan guru dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga, aktivitas siswa dalam pembelajaran, maupun hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu pembelajaran perlu dilanjutkan pada tindakan kelas berikutnya.

2. Siklus II

a. Pertemuan 1

Pada tindakan kelas siklus II pertemuan 1 ini terbagi dalam beberapa tahapan, yaitu: skenario kegiatan, pelaksanaan tindakan, hasil observasi, dan refleksi.

1) Skenario Tindakan

Skenario tindakan berisi kegiatan sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Bahasa

Arabyang memuat hal-hal berikut:

- (1) Standar Kompetensi (SK): Memahami informasi lisan melalui kegiatan mendengarkan dalam bentuk paparan atau dialog tentang alamat, keluarga, dan kehidupan keluarga.
- (2) Kompetensi Dasar (KD):
 - (e) Mengidentifikasi bunyi huruf hijaiyah dan ujaran (kata, kalimat) tentang الحَيَاة العَائِلِيَّة
 - (f) Menemukan makna atau gagasan dari wacana lisan sederhana tentang الحَيَاة العَائِلِيَّة
- b) Membuat dan mempersiapkan media/alat yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- c) Membuat lembar observasi guru untuk mengukur kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru.
- d) Membuat lembar observasi siswa untuk mengukur aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.
- e) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

2) Pelaksanaan Tindakan

Setelah persiapan dalam skenario tindakan selesai dilakukan, guru melakukan kegiatan pembelajaran sebagaimana disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam kegiatan belajar-mengajar ini, guru membagi dalam tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Adapun kegiatan awal atau pendahuluan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah serta berdoa bersama.
- Guru menulis judul dipapan tulis dan menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya.
- Guru menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan
- Appersepsi

Setelah kegiatan awal, dilanjutkan dengan kegiatan inti, yaitu:

- Guru mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam
- Guru menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga
- Pertanyaan tersebut sesuai dengan indikator pembelajaran
- Guru membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok, tiap kelompok ada 2-3 orang siswa
- Tiap siswa dalam kelompok nantinya bergantian melakukan permainan tersebut
- Setelah terbentuk guru memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan.
- Cara mainannya adalah:
 - (13) Tiap siswa bergantian melempar dadu, dadu yang mempunyai mata enam
 - (14) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 3, maka siswa harus berjalan 3 kotak pada papan permainan ular tangga tersebut

- (15) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan tentang mufradat dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin
- (16) Permainan berlanjut hingga ke kelompok-kelompok berikutnya
- (17) Selanjutnya guru memberikan evaluasi hasil metode pembelajaran menggunakan permainan ular tangga
- (18) Guru menentukan kesimpulan konsep pembelajaran.

Pembelajaran diakhiri dengan kegiatan akhir atau penutup, yaitu:

- Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru melakukan evaluasi
- Guru menutup pelajaran

3) Hasil Observasi

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama 2 x 35 menit tersebut, dilihat dan di-observasi oleh observer. Observasi yang dilakukan observer meliputi: kegiatan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil belajar siswa diperoleh setelah guru melakukan evaluasi di akhir pembelajaran.

a) Observasi Kegiatan Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari observer dalam pembelajaran selama 2 x 35 menit pada siklus II pertemuan 1 ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13 Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan 1

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
A. PERSIAPAN						
1	Membuat rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)				√	
2	Menyiapkan media/alat pembelajaran					√
B. PELAKSANAAN						
Kegiatan Awal						
3	Memulai pelajaran					√
4	Menulis judul dipapan tulis dan menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya					√
5	Menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan				√	
6	Appersepsi				√	
Kegiatan Inti						
7	Mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam					√
8	Menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga				√	
9	Membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok				√	
10	Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan			√		
11	Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga			√		
12	Mengawasi siswa dalam bermain ular tangga				√	
13	Penguasaan kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung				√	
Kegiatan Akhir						
14	Menyimpulkan pembelajaran				√	
15	Melakukan evaluasi			√		
16	Menutup pelajaran				√	
C. PENGELOLAAN WAKTU						
17	Tepat waktu masuk kelas				√	
18	Keseimbangan dalam setiap tahap pembelajaran			√		
19	Tepat waktu dalam mengakhiri pembelajaran			√		
D. SUASANA KELAS						
20	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				√	
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar				√	
Jumlah				15	48	20
Jumlah Perolehan Skor		83				
Skor Maksimal		105				
Persentasi		79,05%				
Kriteria		Cukup				

Keterangan Pemberian Skor : 1 = Kurang sekali, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik

Berdasarkan data hasil observasi tersebut dapat diperoleh nilai dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{83}{105} \times 100 \\ &= 79,05\% \text{ (cukup)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut di atas dapat dilihat bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru masih berada dalam kriteria cukup namun lebih aktif serta meningkat dari pertemuan sebelumnya. Beberapa aspek yang belum optimal pada pertemuan sebelumnya, sudah bisa dioptimalkan. Guru dinilai sudah lebih baik dalam beberapa aspek, yaitu: Menulis judul dipapan tulis dan menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya; Appersepsi; Mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam; Membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok; Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga; Menutup pelajaran, dan; Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar.

Adapun aspek yang masih belum optimal dan perlu dimaksimalkan pada pertemuan berikutnya masih belum optimal karena masih memperoleh nilai skor 3 (cukup) bahkan skor 2 (kurang), yaitu: Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan; Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga; Melakukan evaluasi; Keseimbangan dalam setiap tahap pembelajaran, dan; Tepat waktu dalam mengakhiri pembelajaran. Namun dalam hal ini, guru terlihat sudah terbiasa menerapkan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah

Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin. Untuk lebih mengoptimalkan beberapa aspek tersebut, pembelajaran perlu dilanjutkan pada tindakan kelas selanjutnya.

b) Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.14 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1

No.	Nama Anak	Aspek Pengamatan																Jumlah Skor	Hasil aktivitas %	Krit
		Keberanian				Keaktifan				Keseriusan				Keantusiasan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	A. Mursyidi				√				√				√				√	13	81,25	A
2	Aslamiah				√			√					√				√	12	75	C
3	Fatimah Rahmi			√				√					√				√	12	75	C
4	Jauhariah				√				√				√				√	14	87,5	A
5	Kefin Ifani Saputra				√				√				√				√	15	93,75	S
6	M. Madani Hasan			√				√				√					√	11	68,75	K
7	M. Nurul Huda				√			√					√				√	12	75	C
8	M. Rizami				√			√					√				√	12	75	C
Jumlah		30				27				24				20				101		
Persentase Aktivitas		93,75				84,38				75,00				62,50					78,91	

Keterangan:

SA = Sangat aktif

A = Aktif

CA = Cukup aktif

KA = Kurang aktif

TA = Tidak aktif

Berdasarkan 4 aspek yang menjadi indikator penilaian aktivitas siswa tersebut, didapat jumlah skor maksimal secara individu yaitu 16 dan skor maksimal secara klasikal yaitu 128. Sehingga dari data hasil observasi tersebut dapat diperoleh nilai dengan menggunakan perhitungan aktivitas siswa sebagai berikut :

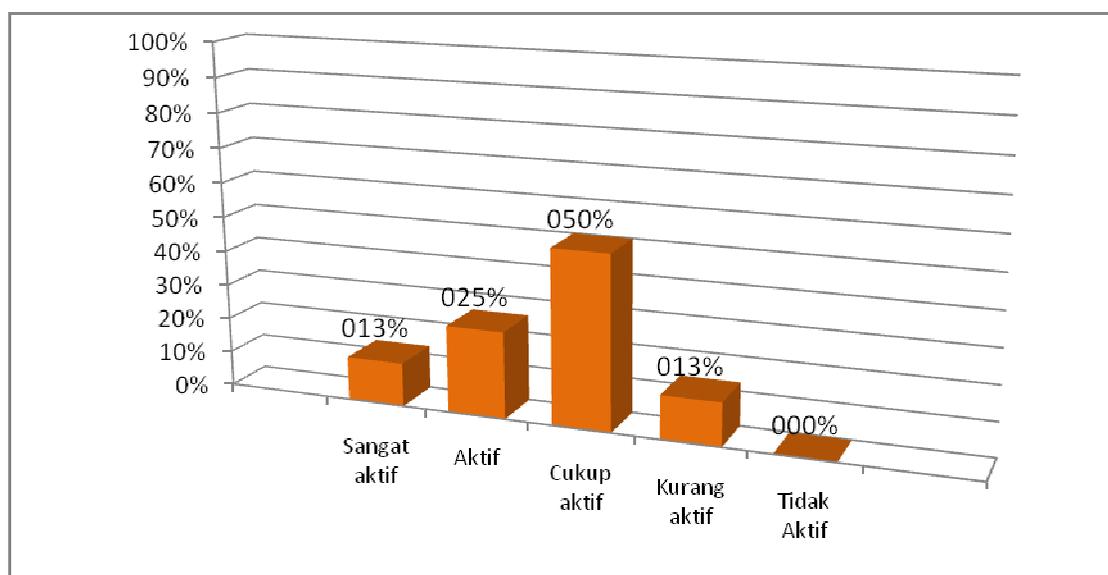
$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{101}{128} \times 100 \\
 &= 78,91\% \text{ (cukup aktif)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data observasi tersebut, aktivitas siswa dalam pembelajaran terbagi dalam beberapa klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 4.15 Klasifikasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 1

No.	Keaktifan	F	%
1	Sangat Aktif	1	12,5
2	Aktif	2	25
3	Cukup Aktif	4	50
4	Kurang Aktif	1	12,5
5	Tidak Aktif	-	-
Jumlah		8	100

Aktivitas siswa tersebut secara jelas dapat digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:



Grafik 4.5 Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan data di atas aktivitas siswa digolongkan ke dalam 4 kriteria yaitu 1 orang (12,5%) tergolong sangat aktif, 2 orang (25%) tergolong aktif, 4 orang (50%) tergolong cukup aktif dan 1 orang (12,5%) tergolong kurang aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 78,91% (cukup aktif) sehingga masih belum mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan.

c) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.16 Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

No.	Nama Siswa	Nilai		Jumlah	Nilai Akhir (Rata2)
		Penguasaan Kosa Kata / Mufradat	Penguasaan Makna		
1	A. Hasan	75	75	150	75
2	A. Maulana	70	75	145	72,5
3	Annisa	70	70	140	70
4	Faidil Akbar	75	75	150	75
5	Fajar	50	60	110	55
6	Indra Prasta	65	70	135	67,5
7	Juanda	75	75	150	75
8	Jubaidah	65	65	130	65
JUMLAH		545	565	1110	555
RATA-RATA		68,13	70,63	138,75	69,38

Hasil belajar penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin tersebut diklasifikasikan dalam beberapa kriteria nilai yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17 Klasifikasi Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

No.	Nilai	F	%	Kategori secara klasikal
1.	70-79	5	62,5	Sedang
2.	60-69	2	25	Rendah
3.	50-59	1	12,5	Rendah
4.	40-49	-	-	-
Jumlah		8	100%	

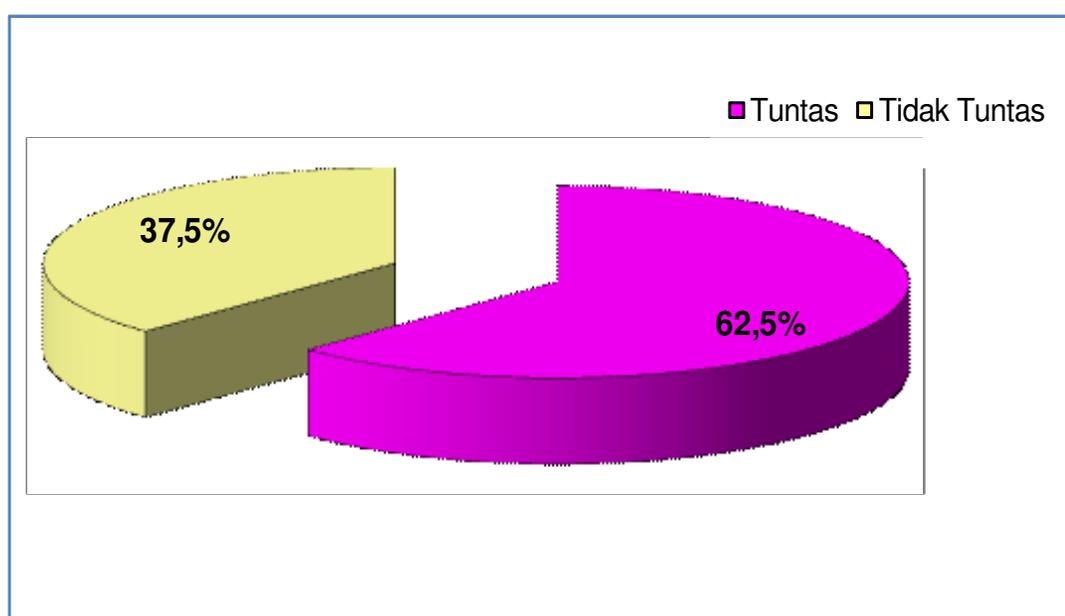
Keterangan klasifikasi nilai:

Tinggi: 80% s/d 100%, sedang: 60% s/d 79%, rendah: <60%

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang memperoleh nilai antara 50 s/d 59 dalam kategori rendah yaitu 1 orang (12,5%), siswa yang memperoleh nilai antara 60 s/d 69 dalam kategori rendah yaitu 2 orang (25%), dan siswa yang memperoleh nilai

antara 70 s/d 79 dalam katagori sedang yaitu 5 orang (62,5%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 69,38. Siswa yang tuntas 5 orang (62,5%) karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 70,00, masih ada siswa yang tidak tuntas yaitu 3 orang (37,5%) karena masih di bawah persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan yaitu rata-rata 70,00.

Adapun ketuntasan siswa tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.6 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan data tersebut, hasil belajar siswa belum dianggap berhasil karena masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga tindakan kelas perlu dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil paparan data dan pembahasan temuan dari observasi dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah

Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin pada siklus II pertemuan 1 maka dapat direfleksikan hal – hal sebagai berikut:

- Aktivitas guru dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin berada dalam kriteria cukup namun lebih aktif serta meningkat dari pertemuan sebelumnya. Beberapa aspek yang belum optimal pada pertemuan sebelumnya, sudah bisa dioptimalkan. Masih ada aspek yang masih belum optimal dan perlu dimaksimalkan pada pertemuan berikutnya masih belum optimal karena masih memperoleh nilai skor 3 (cukup) bahkan skor 2 (kurang). Namun dalam hal ini, guru terlihat sudah terbiasa menerapkan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin.
- Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin siswa digolongkan ke dalam 4 kriteria yaitu 1 orang (12,5%) tergolong sangat aktif, 2 orang (25%) tergolong aktif, 4 orang (50%) tergolong cukup aktif dan 1 orang (12,5%) tergolong kurang aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 78,91% (cukup aktif) sehingga masih belum mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan.
- Hasil belajar siswa dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan

menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, siswa yang memperoleh nilai antara 50 s/d 59 dalam katagori rendah yaitu 1 orang (12,5%), siswa yang memperoleh nilai antara 60 s/d 69 dalam katagori rendah yaitu 2 orang (25%), dan siswa yang memperoleh nilai antara 70 s/d 79 dalam katagori sedang yaitu 5 orang (62,5%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 69,38. Siswa yang tuntas 5 orang (62,5%) karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 70,00, masih ada siswa yang tidak tuntas yaitu 3 orang (37,5%) karena masih di bawah persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan yaitu rata-rata 70,00.

- Atas dasar hasil refleksi tersebut, maka masih diperlukan adanya perbaikan baik dari segi penerapan guru dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga , aktivitas siswa dalam pembelajaran, maupun hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu pembelajaran perlu dilanjutkan pada tindakan kelas berikutnya.

b. Pertemuan 2

Pada tindakan kelas siklus II pertemuan 2 ini terbagi dalam beberapa tahapan, yaitu: skenario kegiatan, pelaksanaan tindakan, hasil observasi, dan refleksi.

1) Skenario Tindakan

Skenario tindakan berisi kegiatan sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Bahasa Arabyang memuat hal-hal berikut:

- (1) Standar Kompetensi (SK): Memahami informasi lisan melalui kegiatan mendengarkan dalam bentuk paparan atau dialog tentang alamat, keluarga, dan kehidupan keluarga.
- (2) Kompetensi Dasar (KD):
 - (g) Mengidentifikasi bunyi huruf hijaiyah dan ujaran (kata, kalimat) tentang الْحَيَاة الْعَائِلِيَّة
 - (h) Menemukan makna atau gagasan dari wacana lisan sederhana tentang الْحَيَاة الْعَائِلِيَّة
- b) Membuat dan mempersiapkan media/alat yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- c) Membuat lembar observasi guru untuk mengukur kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru.
- d) Membuat lembar observasi siswa untuk mengukur aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.
- e) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

2) Pelaksanaan Tindakan

Setelah persiapan dalam skenario tindakan selesai dilakukan, guru melakukan kegiatan pembelajaran sebagaimana disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam kegiatan belajar-mengajar ini, guru membagi dalam tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Adapun kegiatan awal atau pendahuluan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan mengucapkan basmalah serta berdoa bersama.
- Guru menulis judul dipapan tulis dan menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya.
- Guru menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan
- Appersepsi

Setelah kegiatan awal, dilanjutkan dengan kegiatan inti, yaitu:

- Guru mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam
- Guru menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga
- Pertanyaan tersebut sesuai dengan indikator pembelajaran
- Guru membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok, tiap kelompok ada 2-3 orang siswa
- Tiap siswa dalam kelompok nantinya bergantian melakukan permainan tersebut
- Setelah terbentuk guru memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan.
- Cara permainannya adalah:
 - (19) Tiap siswa bergantian melempar dadu, dadu yang mempunyai mata enam
 - (20) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 3, maka siswa harus berjalan 3 kotak pada papan permainan ular tangga tersebut

- (21) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan tentang mufradat dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin
- (22) Permainan berlanjut hingga ke kelompok-kelompok berikutnya
- (23) Selanjutnya guru memberikan evaluasi hasil metode pembelajaran menggunakan permainan ular tangga
- (24) Guru menentukan kesimpulan konsep pembelajaran.

Pembelajaran diakhiri dengan kegiatan akhir atau penutup, yaitu:

- Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru melakukan evaluasi
- Guru menutup pelajaran

3) Hasil Observasi

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama 2 x 35 menit tersebut, dilihat dan di-observasi oleh observer. Observasi yang dilakukan observer meliputi: kegiatan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil belajar siswa diperoleh setelah guru melakukan evaluasi di akhir pembelajaran.

a) Observasi Kegiatan Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari observer dalam pembelajaran selama 2 x 35 menit pada siklus II pertemuan 2 ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.18 Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan 2

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
A. PERSIAPAN						
1	Membuat rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)					√
2	Menyiapkan media/alat pembelajaran					√
B. PELAKSANAAN						
Kegiatan Awal						
3	Memulai pelajaran					√
4	Menulis judul dipapan tulis dan menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya					√
5	Menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan					√
6	Appersepsi				√	
Kegiatan Inti						
7	Mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam					√
8	Menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga				√	
9	Membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok					√
10	Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan				√	
11	Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga				√	
12	Mengawasi siswa dalam bermain ular tangga				√	
13	Penguasaan kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung				√	
Kegiatan Akhir						
12	Menyimpulkan pembelajaran					√
13	Melakukan evaluasi				√	
14	Menutup pelajaran				√	
C. PENGELOLAAN WAKTU						
15	Tepat waktu masuk kelas				√	
16	Keseimbangan dalam setiap tahap pembelajaran				√	
17	Tepat waktu dalam mengakhiri pembelajaran				√	
D. SUASANA KELAS						
18	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				√	
19	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar					√
Jumlah					48	45
Jumlah Perolehan Skor		93				
Skor Maksimal		105				
Persentasi		88,57%				
Kriteria		Baik				

Keterangan Pemberian Skor : 1 = Kurang sekali, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik

Berdasarkan data hasil observasi tersebut dapat diperoleh nilai dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{93}{105} \times 100 \\ &= 88,57\% \text{ (baik)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut di atas dapat dilihat bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru berada dalam kriteria baik dan lebih aktif serta meningkat dari pertemuan sebelumnya. Beberapa aspek yang belum optimal pada pertemuan sebelumnya, sudah bisa dioptimalkan. Guru dinilai sudah lebih baik dalam beberapa aspek, yaitu: Membuat rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); Menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan; Membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok; Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan; Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga; Menyimpulkan pembelajaran; Melakukan evaluasi; Keseimbangan dalam setiap tahap pembelajaran; Tepat waktu dalam mengakhiri pembelajaran, dan; Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar. Guru terlihat sangat antusias dan lebih terarah dalam menerapkan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin. Sehingga aktivitas guru tersebut telah mencapai batas indikator yang ditetapkan yaitu 80% lebih.

b) Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.19 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2

No.	Nama Anak	Aspek Pengamatan																Jumlah Skor	Hasil aktivitas %	Krit
		Keberanian				Keaktifan				Keseriusan				Keantusiasan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	A. Mursyidi				√				√				√				√	14	87,5	✓
2	Aslamiah				√				√				√				√	14	87,5	✓
3	Fatimah Rahmi				√			√					√				√	13	81,25	✓
4	Jauhariah				√				√				√				√	15	93,75	S
5	Kefin Ifani Saputra				√				√				√				√	15	93,75	S
6	M. Madanil Hasan				√				√				√				√	14	87,5	✓
7	M. Nurul Huda				√			√					√				√	13	81,25	✓
8	M. Rizami				√			√					√				√	13	81,25	✓
Jumlah		32				29				26				24				111		
Persentase Aktivitas		100				90,63				81,25				75,00					86,72	

Keterangan:

SA = Sangat aktif

A = Aktif

CA = Cukup aktif

KA = Kurang aktif

TA = Tidak aktif

Berdasarkan 4 aspek yang menjadi indikator penilaian aktivitas siswa tersebut, didapat jumlah skor maksimal secara individu yaitu 16 dan skor maksimal secara klasikal yaitu 128. Sehingga dari data hasil observasi tersebut dapat diperoleh nilai dengan menggunakan perhitungan aktivitas siswa sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{111}{128} \times 100$$

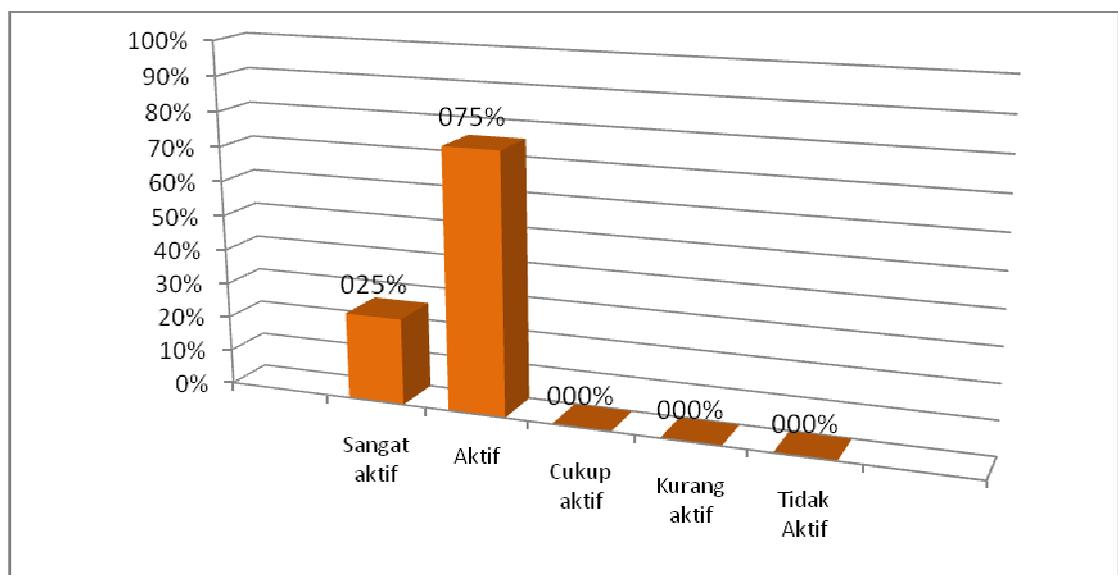
= 86,72% (aktif)

Berdasarkan data observasi tersebut, aktivitas siswa dalam pembelajaran terbagi dalam beberapa klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 4.20 Klasifikasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 2

No.	Keaktifan	F	%
1	Sangat Aktif	2	25
2	Aktif	6	75
3	Cukup Aktif	-	-
4	Kurang Aktif	-	-
5	Tidak Aktif	-	-
Jumlah		8	100

Aktivitas siswa tersebut secara jelas dapat digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:



Grafik 4.7 Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2

Berdasarkan data di atas aktivitas siswa digolongkan ke dalam 2 kriteria yaitu 2 orang (25%) tergolong sangat aktif, dan 6 orang (75%) tergolong aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 86,72% (aktif) sehingga aktivitas siswa mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% lebih.

c) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.21 Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

No.	Nama Siswa	Nilai		Jumlah	Nilai Akhir (Rata2)
		Penguasaan Kosa Kata / Mufradat	Penguasaan Makna		
1	A. Hasan	75	75	150	75
2	A. Maulana	75	75	150	75
3	Annisa	70	70	140	70
4	Faidil Akbar	75	75	150	75
5	Fajar	70	75	145	72,5
6	Indra Prasta	70	75	145	72,5
7	Juanda	75	75	150	75
8	Jubaidah	70	70	140	70
JUMLAH		580	590	1170	585
RATA-RATA		72,50	73,75	146,25	73,13

Hasil belajar penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin tersebut diklasifikasikan dalam beberapa kriteria nilai yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.22 Klasifikasi Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

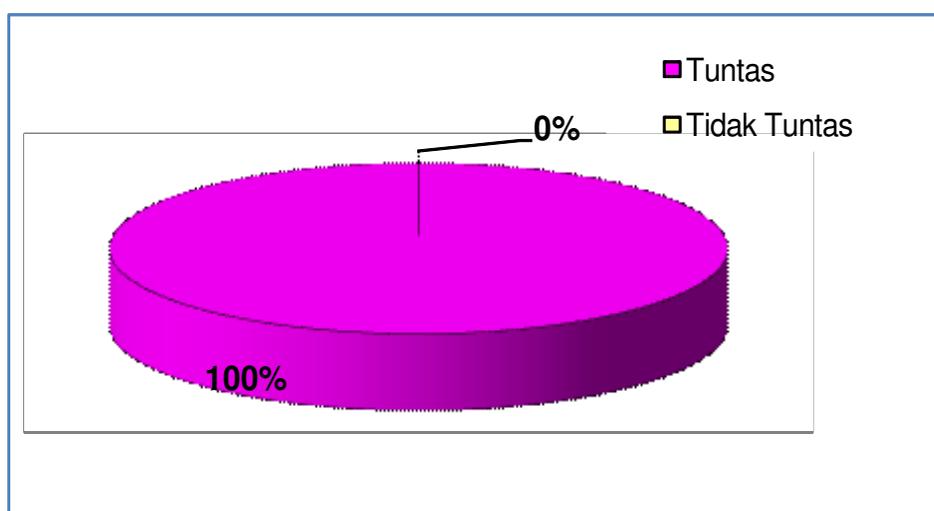
No.	Nilai	F	%	Katagori secara klasikal
1.	70-79	8	100	Tinggi
2.	60-69	-	-	-
3.	50-59	-	-	-
4.	40-49	-	-	-
Jumlah		8	100%	

Keterangan klasifikasi nilai:

Tinggi: 80% s/d 100%, sedang: 60% s/d 79%, rendah: <60%

Berdasarkan tabel di atas, tidak ada siswa yang memperoleh nilai antara 50 s/d 59 dan 60 s/d 69 dan siswa yang memperoleh nilai antara 70 s/d 79 berada dalam katagori tinggi yaitu 8 orang (100%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 73,13. Siswa yang tuntas 8 orang atau mencapai 100% dari jumlah siswa keseluruhan karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 70,00 dan tidak ada siswa yang tidak tuntas.

Adapun ketuntasan siswa tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.8 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

Berdasarkan data tersebut, hasil belajar siswa dianggap berhasil karena sudah mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga tindakan kelas tidak perlu dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil paparan data dan pembahasan temuan dari observasi dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin Banjar pada siklus II pertemuan 2 maka dapat direfleksikan hal – hal sebagai berikut:

- Aktivitas guru dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin berada dalam kriteria baik dan lebih aktif serta meningkat dari pertemuan sebelumnya. Beberapa aspek yang belum optimal pada pertemuan sebelumnya, sudah bisa dioptimalkan. Guru terlihat sangat antusias dan lebih terarah dalam menerapkan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin. Sehingga aktivitas guru tersebut telah mencapai batas indikator yang ditetapkan yaitu 80% lebih.
- Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin digolongkan ke dalam 2 kriteria yaitu 2 orang (25%) tergolong sangat aktif, dan 6 orang (75%) tergolong

aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 86,72% (aktif) sehingga aktivitas siswa mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% lebih.

- Hasil belajar siswa dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, tidak ada siswa yang memperoleh nilai antara 50 s/d 59 dan 60 s/d 69 dan siswa yang memperoleh nilai antara 70 s/d 79 berada dalam katagori tinggi yaitu 8 orang (100%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 73,13. Siswa yang tuntas 8 orang atau mencapai 100% dari jumlah siswa keseluruhan karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 70,00 dan tidak ada siswa yang tidak tuntas.
- Atas dasar hasil refleksi tersebut, maka pembelajaran dianggap berhasil karena telah mencapai batas indikator keberhasilan yang diharapkan baik dari segi penerapan guru dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga , aktivitas siswa dalam pembelajaran, maupun hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu pembelajaran tidak perlu dilanjutkan pada tindakan kelas berikutnya.

C. Pembahasan

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan 2 siklus melalui observasi kegiatan guru dalam pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan hasil belajar, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan

menggunakan teknik permainan ular tangga dinyatakan berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin, hal ini dapat dilihat dari tiga faktor, yaitu: kegiatan guru dalam pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan hasil belajar siswa.

1. Kegiatan Guru dalam Pembelajaran

Kegiatan guru dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin sebagaimana direncanakan guru sebelumnya berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya aktivitas guru setiap pertemuan.

Pada siklus I pertemuan 1, proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru berada dalam kriteria kurang dan belum sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hal ini disebabkan adanya beberapa aspek yang masih belum optimal dan memperoleh nilai skor 3 (cukup) bahkan skor 2 (kurang), yaitu: Dalam kegiatan awal, guru hanya dinilai cukup dalam Menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dan dalam melakukan appersepsi. Dalam kegiatan inti, guru masih cukup dalam Menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga, Membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok, Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan, Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga, Mengawasi siswa dalam bermain ular tangga. Dalam kegiatan akhir, guru dinilai cukup dalam menyimpulkan pembelajaran, melakukan evaluasi, dan menutup pelajaran. Dalam pengelolaan waktu, guru dinilai cukup tepat waktu masuk kelas, demikian juga dalam keseimbangan setiap tahap

pembelajaran, dan dalam mengakhiri pembelajaran. Guru juga masih cukup dalam menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta dalam menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar. Semua aspek ini belum dilaksanakan guru secara optimal karena guru masih dalam tahap permulaan dan masih belum terbiasa melakukan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin. Walaupun demikian, data observasi yang ada pada tabel secara umum menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif, dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas cukup baik. Namun demikian, pembelajaran perlu dilanjutkan pada tindakan kelas selanjutnya.

Pada siklus I pertemuan 2, proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru berada dalam kriteria cukup dan lebih aktif serta meningkat dari pertemuan sebelumnya. Beberapa aspek yang belum optimal pada pertemuan sebelumnya, sudah bisa dioptimalkan. Guru dinilai sudah lebih baik dalam beberapa aspek, yaitu: Dalam menyiapkan media/alat pembelajaran; Memulai pelajaran; Menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan; Menempelkan kertas yang berisi pertanyaan tentang mufradat pada setiap kotak papan permainan ular tangga; Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan; Mengawasi siswa dalam bermain ular tangga; Menyimpulkan pembelajaran; Tepat waktu masuk kelas; dan dalam aspek menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Adapun aspek yang masih belum optimal dan perlu dimaksimalkan pada pertemuan berikutnya masih belum optimal karena masih memperoleh nilai skor 3 (cukup) bahkan skor 2 (kurang), yaitu: Appersepsi;

Membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok; Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan; Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga; Melakukan evaluasi; Menutup pelajaran; Keseimbangan dalam setiap tahap pembelajaran; Tepat waktu dalam mengakhiri pembelajaran; dan aspek Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar. Namun dalam hal ini, guru terlihat sudah mulai terbiasa menerapkan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin. Untuk lebih mengoptimalkan beberapa aspek tersebut, pembelajaran perlu dilanjutkan pada tindakan kelas selanjutnya.

Pada siklus II pertemuan 1, proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru berada dalam kriteria cukup namun lebih aktif serta meningkat dari pertemuan sebelumnya. Beberapa aspek yang belum optimal pada pertemuan sebelumnya, sudah bisa dioptimalkan. Guru dinilai sudah lebih baik dalam beberapa aspek, yaitu: Menulis judul dipapan tulis dan menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari dengan kompetensi dasarnya; Appersepsi; Mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam; Membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok; Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga; Menutup pelajaran, dan; Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar. Adapun aspek yang masih belum optimal dan perlu dimaksimalkan pada pertemuan berikutnya masih belum optimal karena masih memperoleh nilai skor 3 (cukup) bahkan skor 2 (kurang), yaitu: Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan; Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga; Melakukan evaluasi; Keseimbangan dalam setiap tahap pembelajaran, dan; Tepat

waktu dalam mengakhiri pembelajaran. Namun dalam hal ini, guru terlihat sudah terbiasa menerapkan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin.

Pada siklus II pertemuan 2, proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru berada dalam kriteria baik dan lebih aktif serta meningkat dari pertemuan sebelumnya. Beberapa aspek yang belum optimal pada pertemuan sebelumnya, sudah bisa dioptimalkan. Guru dinilai sudah lebih baik dalam beberapa aspek, yaitu: Membuat rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); Menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan; Membagi siswa untuk berpasangan menjadi kelompok; Memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara permainan; Mengarahkan siswa dalam bermain ular tangga; Menyimpulkan pembelajaran; Melakukan evaluasi; Keseimbangan dalam setiap tahap pembelajaran; Tepat waktu dalam mengakhiri pembelajaran, dan; Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar. Guru terlihat sangat antusias dan lebih terarah dalam menerapkan pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin. Sehingga aktivitas guru tersebut telah mencapai batas indikator yang ditetapkan yaitu 80% lebih.

2. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV

Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin juga mengalami peningkatan setiap pertemuan.

Pada siklus I pertemuan 1, aktivitas siswa dalam pembelajaran digolongkan ke dalam 2 kriteria yaitu 2 orang (25%) tergolong cukup aktif, dan 6 orang (75%) tergolong kurang aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 67,97% (kurang aktif) sehingga masih belum mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Pada siklus I pertemuan 2, aktivitas siswa dalam pembelajaran digolongkan ke dalam 3 kriteria yaitu 2 orang (25%) tergolong aktif, 2 orang (25%) tergolong cukup aktif, dan 4 orang (50%) tergolong kurang aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 71,88% (cukup aktif) sehingga masih belum mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Pada siklus II pertemuan 1, aktivitas siswa dalam pembelajaran digolongkan ke dalam 4 kriteria yaitu 1 orang (12,5%) tergolong sangat aktif, 2 orang (25%) tergolong aktif, 4 orang (50%) tergolong cukup aktif dan 1 orang (12,5%) tergolong kurang aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 78,91% (cukup aktif) sehingga masih belum mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Pada siklus II pertemuan 2, aktivitas siswa dalam pembelajaran digolongkan ke dalam 2 kriteria yaitu 2 orang (25%) tergolong sangat aktif, dan 6 orang (75%) tergolong aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 86,72% (aktif) sehingga aktivitas siswa mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% lebih.

3. Hasil Belajar Siswa

Tindakan kelas dalam pembelajaran meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan ular tangga pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Aman Kuin Utara Banjarmasin dinyatakan berhasil dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar yang meningkat setiap pembelajaran dan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan.

Pada siklus I pertemuan 1, siswa yang memperoleh nilai antara 50 s/d 59 dalam katagori sedang yaitu 5 orang (62,5%), siswa yang memperoleh nilai antara 60 s/d 69 dalam katagori rendah yaitu 1 orang (12,5%), dan siswa yang memperoleh nilai antara 70 s/d 79 dalam katagori rendah yaitu 2 orang (25%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 59,38. Siswa yang tuntas hanya 2 orang (25%) karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 70,00, sebagian besar siswa yaitu 6 orang (75%) tidak tuntas karena masih di bawah persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan yaitu rata-rata 70,00.

Pada siklus I pertemuan 2, siswa yang memperoleh nilai antara 50 s/d 59 dalam katagori rendah yaitu 2 orang (25%), siswa yang memperoleh nilai antara 60 s/d 69 dalam katagori rendah yaitu 3 orang (37,5%), dan siswa yang memperoleh nilai antara 70 s/d 79 juga dalam katagori rendah yaitu 3 orang (37,5%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 65,63. Siswa yang tuntas 3 orang (37,5%) karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 70,00, sebagian besar siswa yaitu 5 orang (62,5%) tidak tuntas karena masih di bawah persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan yaitu rata-rata 70,00.

Pada siklus II pertemuan 1, siswa yang memperoleh nilai antara 50 s/d 59 dalam katagori rendah yaitu 1 orang (12,5%), siswa yang memperoleh nilai antara 60 s/d 69 dalam katagori rendah yaitu 2 orang (25%), dan siswa yang memperoleh nilai antara 70 s/d 79 dalam katagori sedang yaitu 5 orang (62,5%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 69,38. Siswa yang tuntas 5 orang (62,5%) karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 70,00, masih ada siswa yang tidak tuntas yaitu 3 orang (37,5%) karena masih di bawah persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan yaitu rata-rata 70,00.

Pada siklus II pertemuan 2, siswa digolongkan ke dalam 2 kriteria yaitu 2 orang (25%) tergolong sangat aktif, dan 6 orang (75%) tergolong aktif. Secara keseluruhan aktivitas anak adalah 86,72% (aktif) sehingga aktivitas siswa mencapai batas indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% lebih.