

Penerapan Media Boneka Jari untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Islam Ash Siddiq Buduran Sidoarjo

Application of Finger Puppet Media to Improve Arabic Speaking Skills of Grade V Students of Islamic Elementary School Ash Siddiq Buduran Sidoarjo

Sahla Riyahi Idris¹⁾, Najih Anwar²⁾,

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Agam Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email: ¹⁾ Sahlahriyahiidris@gmail.com. ²⁾ najihanwar1@umsida.ac.id

Abstract. *In the process of knowledge transformation, a teacher needs media or learning tools to enhance effectiveness and efficiency in delivering learning materials. Media is a simple but effective tool that can be used in various learning contexts to stimulate student engagement emotionally and cognitively. Media is also used as a learning aid designed to visualize characters in learning with a particular theme. Based on observations made on students of class V SDI Ash Siddiq Buduran Sidoarjo, where the arabic speaking skills material uses only learning book media, so that students sometimes find it difficult to understand it. So it is necessary to make an effort to use Finger Puppet Media. The results of the study showed that, first, learning using finger puppet media in 1 class of students was divided into 6 groups, the teacher explained the learning procedure with Finger Puppet Media. Second, the use of Finger Puppet Media can improve mastery of material on the theme of the garden (حديقة الحيوانات) with student learning completeness continuing to increase from 50% to 100% and from a value that experienced KKM 85 only 20 % to 90%.*

Keywords – Arabic Language Learning; Finger Puppet Media; Learning Media.

Abstrak *Dalam proses transformasi ilmu pengetahuan, seorang guru membutuhkan media atau alat pembelajaran sehingga membantu efektivitas dan efisiensinya dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Media merupakan suatu alat bantu yang sederhana dan efektif yang dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran untuk merangsang keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif. Media juga digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk memvisualisasikan karakter dalam pembelajaran dengan tema tertentu. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas V SDI Ash Siddiq Buduran Sidoarjo, dimana materi maharah kalam menggunakan media buku pembelajaran saja, sehingga siswa terkadang merasa sulit memahaminya. Maka perlu adanya usaha dengan menggunakan Media Boneka jari. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa, pertama, pembelajaran menggunakan media boneka jari dalam 1 kelas siswa di bagi menjadi 6 kelompok, guru menjelaskan prosedur pembelajaran dengan bantuan Media Boneka Jari. Kedua, penggunaan Media berupa Boneka Jari dapat meningkatkan penguasaan materi pada tema kebun (حديقة الحيوانات) dengan ketuntasan belajar siswa yang terus mengalami peningkatan dari 50 % menjadi 100 % dan dari nilai yang mengalami KKM 85 hanya 20% menjadi 90%.*

Kata Kunci – Media Pembelajaran; Media Boneka Jari; Pembelajaran Bahasa Arab.

I. PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar merupakan fondasi awal dalam pembentukan kemampuan dasar siswa [1]. Keterampilan ini tidak hanya berpengaruh pada kemampuan siswa dalam berbahasa pada kesehariannya, juga mempunyai peran penting dalam pengembangan keterampilan berpikir secara kritis, berargumentasi serta dapat membangun rasa percaya dalam diri siswa. Dalam pembelajaran bahasa, keterampilan berbicara merupakan bagian penting yang sering kali terabaikan, sehingga siswa tidak menyadari akan pentingnya penekanan bahasa pada keterampilan berbicara saat pembelajaran berlangsung [2].

Pembelajaran bahasa Arab termasuk bagian penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa siswa di sekolah dasar berbasis Islam, khususnya dalam memahami dan mengaplikasikan bahasa Arab sebagai bahasa utama dan bahasa pedoman yaitu Al-Qur'an. Terdapat tiga kompetensi utama dalam pembelajaran bahasa Arab yakni: Kebahasaan, Komunikasi dan Budaya. Ketiga kompetensi ini meliputi penguasaan keterampilan

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Dalam bahasa Arab, kemampuan ini disebut sebagai berbicara (maharah kalam), menulis (maharah kitabah), kecakapan menyimak (maharah istima'), dan membaca (maharah qira'ah) [3]. Keterampilan berbicara paling baik diajarkan dengan menerapkan (maharah kalam), yang memberikan kepercayaan diri kepada siswa untuk berbicara bahasa Arab [4]. Terbatasnya kesempatan praktik, dan kurangnya penerapan media pembelajaran yang inovatif serta interaktif, menjadi salah satu hambatan dari kurangnya motivasi/minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Sehingga kondisi ini menuntut guru untuk dapat menemukan metode yang efektif, sebagai upaya guna mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Arab yang tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, tetapi juga dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan.

Memanfaatkan media boneka jari merupakan salah satu metode yang dapat membantu siswa menjadi lebih mahir berbahasa Arab. Salah satu alat bantu pengajaran yang dapat dipergunakan untuk mendorong kreativitas serta semangat siswa dalam belajar adalah media boneka jari. Penggunaan media ini dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Arab melalui pendekatan interaktif serta menyenangkan. Mengingat dalam penggunaannya, siswa dapat berperan aktif dalam dialog, memainkan skenario atau menceritakan cerita yang berhubungan dengan materi pada pembelajaran bahasa Arab [5].

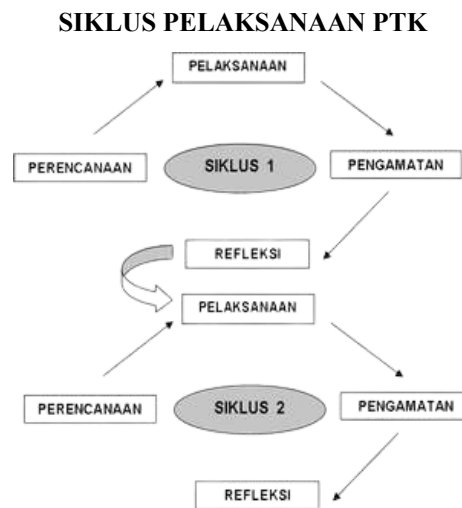
Penelitian terdahulu mengenai keterampilan berbicara dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Prasekolah dengan bantuan Media Boneka Jari: Penelitian Tindakan Kelas", yang telah dilaksanakan oleh Alfun Nisa' Ahlul Jannah dan Choirun Nisak Aulina (2023) kesimpulannya terbukti efektif bahwasannya Boneka jari mampu mengoptimalkan potensi verbal anak. Penerapan media boneka jari dilakukan melalui 2 siklus melalui kolaborasi antara guru dan siswa, sehingga dapat membangun semangat tinggi anak dalam belajar berbicara. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui tahapan perkembangan dari setiap siklus dalam penggunaan boneka jari, sehingga dapat meningkatkan [6]. Tidak hanya dalam keterampilan berbicara saja penelitian terdahulu yang juga dilakukan oleh Dika Puspitasari Arganingtyas (2018) dengan judul "Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Anak (Penelitian pada Siswa Kelas B Raudhatul Athfal Az-Zahra Cangkreng Lor Purworejo Kabupaten Purworejo)", terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Tidak hanya dengan media boneka jari Aden Imasitha Zamarul Khuluq dan Ani Fariyatul Fahyuni (2024) dengan penelitian terbaru nya yang berjudul "Pembelajaran keterampilan Bahasa Arab berbasis permainan Ular Naga di sekolah Menengah Pertama Sidoarjo" juga memaparkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bahasa arab sebagai sarana strategi tercapainya empat indikator dalam pembelajaran bahasa arab juga kajian ini menjadi acuan bagi peneliti untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar dengan menerapkan media boneka jari di SDI Ash Siddiq, Buduran Sidoarjo [7].

Observasi yang telah peneliti lakukan disalah satu lembaga pendidikan Islam yang baru saja menerapkan sistem bilingual 2 bahasa dalam pembelajaran Bahasa Arab, telah peneliti temukan adanya metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya media pembelajaran. Yaitu dengan metode yang diajarkan guru dengan baca simak yang mana guru membacakan dan menjelaskan sedangkan siswa mendengarkan. Inisiatif baru diperlukan untuk mengembangkan metode serta media pembelajaran yang menarik sekaligus inovatif untuk mendorong kecakapan berbahasa serta berbicara dalam bahasa Arab, khususnya dalam maharah kalam.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan rumusan masalah : Bagaimana implementasi Penerapan Media Boneka Jari untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Islam (SDI) Ash Siddiq Buduran Sidoarjo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan berbicara siswa dalam bahasa Arab pada pembelajaran maharah kalam Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Islam (SDI) Ash Siddiq Buduran Sidoarjo.

II. METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) [8]. Penelitian Tindakan Kelas merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada penerapan dan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu atau memperbaiki suatu permasalahan yang ada pada kelas dengan tujuan perubahan. Sehingga dalam pelaksanaannya, peneliti akan mengamati permasalahan yang dihadapi oleh kelompok subyek selama implementasi serta mengukur efektivitas tindakan, tindakan tambahan akan diberikan [9]. Subjek dalam penelitian ini meliputi Guru Kelas, Guru Bahasa Arab, serta siswa kelas V di Sekolah Dasar Islam Ash Shiddiq di Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo. Data dihimpun melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi, kemudian diolah secara kualitatif untuk mengkaji dampak media boneka jari dalam mengembangkan kecakapan berbicara siswa di SD Islam Ash Shiddiq.



Gambar 1. Siklus Pelaksanaan PTK

Metode penelitian ini terdiri dari dua siklus yang dimulai dengan pra-siklus, kemudian diikuti oleh siklus I serta II. Pada tahap pra-siklus, media pembelajaran yang digunakan adalah metode konvensional dengan buku, tanpa menggunakan media permainan tertentu. Di siklus I, penelitian memiliki empat komponen utama: Perencanaan (*planning*), peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada tahap ini (RPP), menyiapkan media boneka jari, serta membuat lembar pre-test, post-test, serta observasi. Tindakan (*acting*): Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun, menggunakan media boneka jari. Pengamatan (*observing*): Peneliti dan observer mengamati proses pembelajaran dengan media boneka jari, mencatat kekurangan yang ditemukan untuk perbaikan di siklus berikutnya. Refleksi (*reflecting*): Setelah analisis terhadap tindakan yang dilakukan, diambil kesimpulan untuk memperbaiki siklus I dan akan di terapkan di siklus berikutnya yaitu pada siklus II.

Pada siklus II, menggunakan prosedur yang serupa dengan siklus I, tetapi memberikan penekanan yang lebih besar pada peningkatan capaian pembelajaran serta memperbaiki kekurangan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Jika indikator keberhasilan tercapai, dengan rerata nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 atau presentase keberhasilan 90%, maka penelitian dihentikan [10].

Perolehan data dalam penelitian ini diawali melalui kegiatan wawancara langsung dengan guru Bahasa Arab dan siswa, serta dokumentasi terkait studi Bahasa Arab di sekolah. Metode pengumpulan data meliputi penilaian, observasi, wawancara, hingga dokumentasi untuk menilai peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Penilaian dilakukan melalui pre-test serta post-test, dengan skala penilaian meliputi lima kategori:

- 0 – 36% = Sangat Kurang
- 40 – 54% = Kurang
- 55 – 69% = Cukup
- 61 – 80% = Baik
- 81 – 100% = Sangat Baik.

Rumus berikut ini dipergunakan untuk membandingkan jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan dengan total jumlah siswa untuk menghitung persentase ketuntasan di antara mereka:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Dimana P adalah presentase ketuntasan, F jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dan N jumlah siswa keseluruhan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dipergunakan yaitu PTK. Yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan sangat efektif. Karena dalam konteks pendidikan media termasuk suatu alat atau sarana untuk menyampaikan informasi berupa dari guru kepada peserta didik. Guru, khususnya guru bahasa, selalu berupaya menyampaikan pembelajaran dengan sebaik mungkin dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang efektif [11]. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa sebagai sarana alat bantu yang dapat memfasilitasi pemahaman dan keterampilan berbahasa [12]. Sama halnya dengan pembelajaran bahasa lainnya diperlukan strategi dalam pembelajaran bahasa arab dan pendekatan yang efektif guna mencapai tujuan dari pembelajaran yang diinginkan. Dalam penelitian ini menerapkan media boneka jari sebagai media pembelajaran siswa kelas V SDI Ash Shiddiq Buduran Sidoarjo [13].

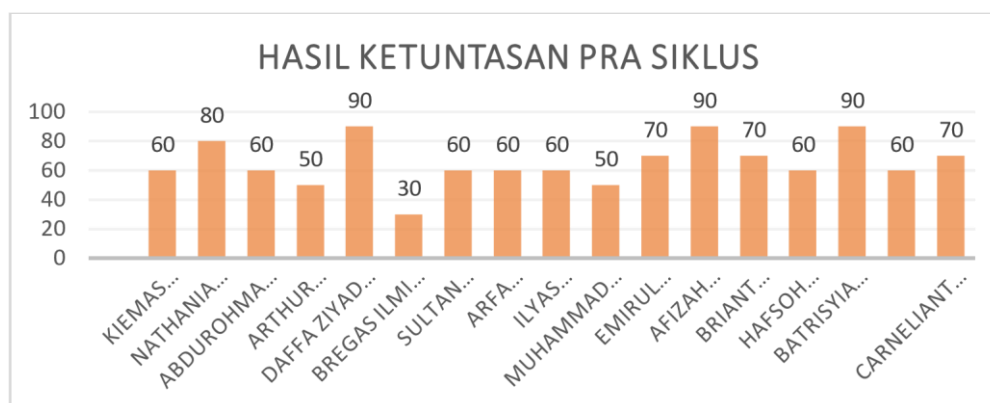
A. Hasil Penelitian Pra Siklus

Pada tahap ini, peneliti menjalankan Pra Siklus yang dilaksanakan pada 20 Februari 2024 semester Genap. Observasi kegiatan pembelajaran, aktivitas pendidik di kelas, wawancara guru, serta refleksi merupakan beberapa aspek yang diteliti [14]. Peneliti mengamati berbagai ragam aktivitas pembelajaran di kelas. Untuk menjelaskan kaidah materi guru menggunakan media berupa buku dan papan tulis, kemudian siswa mencatat dan menghafalkan apa yang telah dituliskan guru. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran dalam mengikuti pembelajaran karena keterbatasan media. Dengan kaidah materi (حديقة الحيوانات) seharusnya siswa mempunyai semangat tinggi jika guru menggunakan media yang cukup kreatif untuk pembelajaran. Pada pra siklus ini, terdapat beberapa kekurangan pada pembelajaran dan peneliti mencatat sebagai evaluasi perbaikan serta melakukan analisa untuk mengetahui kemampuan bahasa Arab siswa melalui pre-test.

Tabel 1. Analisis Ketuntasan Belajar Pra Siklus

Angka 0-100	Predikat	Pra Siklus Frekuensi	Presentase	Keterangan
85-100	Sangat Baik	3	20%	Tuntas
70-84	Baik	4	30%	
55-69	Cukup	7	25%	
40-54	Kurang	3	25%	Tidak Tuntas
Total		17	100%	
	Rata-rata			65%
	Nilai Max			90
	Nilai Min			50
	KKM			75

Tabel tersebut mengilustrasikan diagram batang yang merepresentasikan persentase ketuntasan siswa selama pra-siklus, yaitu:



Gambar 2. Hasil Ketuntasan Siswa Pra-Siklus

Tabel 1 mengindikasikan bahwa 7 siswa telah mencapai nilai KKM 75, sedangkan 10 siswa belum mencapai ketuntasan pada materi (حديقة الحيوانات). Dari data tersebut total keseluruhan siswa yang berjumlah 17 hanya 3 yang telah mencapai nilai KKM dengan presentasi 80%. Maka PTK yang dijadikan peneliti sebagai rancangan yang telah di jelaskan. Pada studi ini dipergunakan Boneka Jari yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada buku siswa dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa dalam materi bahasa arab dengan tema(حديقة الحيوانات).

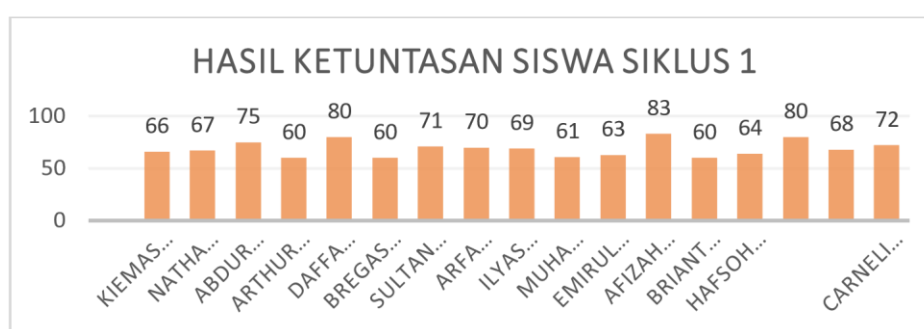
Capaian dari pre-test yang diberikan pada 20 Februari 2024 oleh peneliti pada pra-siklus tidak memanfaatkan media Boneka Jari.

Pada Siklus I, (1)*Perencanaan*, guru melakukan persiapan penelitian yang meliputi penyusunan RPP, pembuatan media pembelajaran boneka jari, serta penyusunan lembar pre-test, post-test, maupun lembar observasi baik untuk guru maupun siswa. (2)*Tindakan* ini diawali dengan salam, doa, ice breaking, kemudian dilanjutkan dengan pencatatan kehadiran siswa. Siswa selanjutnya menyiapkan buku catatan, alat tulis, serta teks edukasi. Berikutnya, pengajar menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran. RPP menguraikan penjelasan guru mengenai penggunaan media boneka jari, dilanjutkan dengan pembagian siswa ke dalam lima kelompok yang terdiri dari sepuluh orang. Kemudian mempraktikkan bergilir sesuai kelompok. Siswa diminta untuk maju satu per satu guna mempraktikkan boneka jari setelah itu diberikan lembar soal untuk dikerjakan. (3)*Pengamatan* pada tahap ini pembelajaran dengan media Boneka Jari berlangsung dan diamati oleh guru, kemudian peneliti juga ikut serta mengamati proses pembelajaran. Di akhir pembelajaran, guru mengadakan sesi

berupa tanya jawab dengan sistem cerdas cermat guna menyimpulkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran dan mencatat butir-butir penting terkait materi. (4) *Refleksi* peneliti menganalisis capaian data Siklus I, merumuskan simpulan, serta melaksanakan perbaikan pada Siklus II. Nilai hasil belajar siswa dapat dinilai berdasarkan data selanjutnya;

Tabel 2. Analisis Ketuntasan Belajar Siklus I

Angka 0-100	Predikat	Siklus 1		Keterangan
		Frekuensi	Presentase	
85-100	Sangat Baik	0	20%	Tuntas
70-84	Baik	7	30%	
55-69	Cukup	10	25%	
40-54	Kurang	0	25%	Tidak Tuntas
Total		17	100%	
	Rata-rata			69%
	Nilai Max			83
	Nilai Min			60
	KKM			75



Gambar 3. Hasil Ketuntasan Siswa Siklus 1

Dari gambar 3 dapat diketahui terdapat 7 siswa telah mencapai indikator ketuntasan belajar, dan 10 lainnya belum mencapai indikator ketuntasan belajar (sesuai KKM). Namun, terjadi peningkatan dari data sebelumnya. Pada pertemuan siklus 1, berdasarkan hasil ketuntasan belajar memang belum terlihat peningkatan yang cukup signifikan hingga mencapai batas KKM, namun terjadi peningkatan dengan tidak ditemukannya siswa yang mendapat nilai kurang (40-54).

Adapun langkah pembelajaran menggunakan media Boneka Jari seperti berikut: (1) langkah awal guru menyiapkan semua media pembelajaran, dan membagi siswa menjadi lima kelompok yang terdiri dari sepuluh orang. (2) menulis kosakata dalam bahasa arab di papan tulis guna memudahkan pelafalan. (3) Guru mengenalkan media boneka jari berupa hewan-hewan satu persatu dengan menggunakan bahasa arab (4) Guru menjelaskan materi percakapan pada tema dibuku kemudian siswa menyimak. (5) Guru mempraktikkan satu kisah drama menggunakan peran hewan dengan media boneka jari. (6) guru meminta siswa membuat 1 drama per kelompok dan mempraktikkan dengan kelompok masing-masing.

Siswa mengerjakan soal post test ketika pembelajaran usai, untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat penguasaan siswa terkait materi yang disampaikan. Pembelajaran menggunakan media jari ini memerlukan jangka waktu cukup panjang untuk melatih siswa dalam berbahasa arab meskipun adanya keterbatasan waktu bagi peneliti, guru dan siswa akan tetapi guru dan peneliti bekerjasama mengatur siswa dan memaksimalkan waktu dengan baik.

Beberapa langkah yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti ulangi dalam beberapa pertemuan, hingga menghasilkan siklus II, sebagaimana berikut:

Pada siklus II,

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Februari 2024 dengan kegiatan seperti berikut;

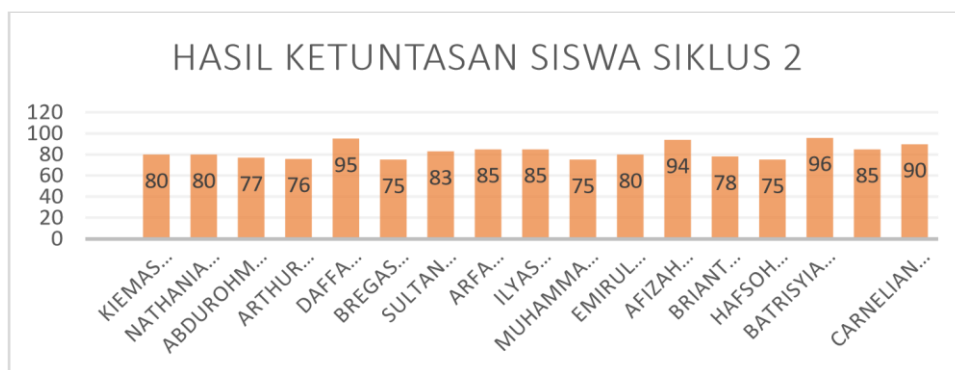
Guru melaksanakan persiapan penelitian pada tahap (1) *perencanaan* diantaranya menyiapkan RPP yang telah disusun, menyediakan media berupa Boneka Jari, lembar post test, pre test serta observasi (2) *Tindakan* dimulai dengan pengucapan salam, ice breaking serta rekapitulasi absensi siswa kemudian siswa menyiapkan peralatan tulis serta buku pembelajaran, kemudian guru mengulang kembali materi yang telah diajarkan. Dalam RPP guru menjelaskan penggunaan media Boneka Jari, kemudian membagi siswa menjadi berkelompok dan mempraktikkan

drama singkat dengan tema yang ada di buku ajar dengan menggunakan bahasa arab. Pada siklus II ini guru menegaskan dan memaparkan lagi materi yang sebelumnya dengan bahasa yang mudah dipahami, dan melakukan kuis tanya jawab sederhana kemudian memberikan lembar post test kepada siswa. (3) *Pengamatan* pada tahap ini guru dan peneliti ikut serta mengamati proses pembelajaran serta mencatat kekurangan – kekurangan yang ada dalam proses pembelajaran. Guru dan murid pada tahapan ini melakukan tanya jawab serta menyimpulkan pembelajaran dengan jelas serta mencatat point penting yang ada. (4) *Refleksi* peneliti akan menganalisa dari hasil data siklus II serta akan menarik simpulan untuk melakukan perbaikan, penelitian akan di akhiri jika mencapai indikator keberhasilan [15]. Adapun hasil peningkatan belajar siswa seperti berikut ini :

Tabel 3. Analisis Ketuntasan Belajar Siklus II

Angka (0–100)	Predikat	Frekuensi	Presentase	Keterangan
85–100	Sangat Baik	7	20%	
70–84	Baik	10	30%	Tuntas
55–69	Cukup	0	25%	
40–54	Kurang	0	25%	Tidak Tuntas
Total		17	100%	

Rata-rata : 83%
 Nilai Maksimum : 96
 Nilai Minimum : 75
 KKM : 75



Gambar 4. Hasil Ketuntasan Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil ketuntasan siswa, seluruh siswa dinyatakan terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Seluruh siswa dinyatakan tuntas dalam memahami materi terkait materi Kebun Binatang (حديقة الحيوانات). Pada Gambar 3, 100% siswa meraih nilai KKM 75. Data tersebut mengindikasikan adanya peningkatan pada siswa terkait materi pembelajaran serta pencapaian indikator keberhasilan [16]. Dengan diagram berikut ini :



Gambar 5. Grafik Peningkatan Rata-Rata Siswa setiap Siklus

Pada gambar 4 merupakan hasil dari peningkatan siswa pada tiap- tiap siklusnya, mulai dari pra, siklus I, dan II yang sebelumnya hanya 65%, yang masih belum terlihat peningkatan yang signifikan, hanya 69%, hingga akhirnya peneliti melanjutkan pada tahap siklus berikutnya hingga menghasilkan peningkatan yang cukup signifikan, yakni 83%. Dengan demikian, pada setiap siklus mengalami peningkatan dalam penguasaan materi terkait Kebun Binatang (حديقة الحيوانات).

Berdasarkan beberapa langkah dan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya dapat dipahami bahwa selama proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan media pembelajaran boneka jari, kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa [17]. Melalui boneka jari, siswa tidak hanya menjadi pendengar yang pasif, akan tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran, yang mana dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam berbicara menggunakan bahasa Arab. Dengan pendekatan ini, siswa di SDI Ash Siddiq tidak hanya mempelajari kosakata baru, akan tetapi juga memahami bagaimana penggunaan bahasa Arab dalam konteks sehari-hari, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan berbahasa mereka secara keseluruhan.

V. SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas, Penerapan Media Boneka Jari pada pembelajaran bahasa Arab dapat dijelaskan bahwa implementasi boneka jari sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V di SDI Ash Siddiq. Penggunaan boneka jari dalam pembelajaran bahasa Arab juga berpengaruh menjadikan suasana pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Karena pada praktiknya, pemanfaatan media pembelajaran mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran [18]. Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar kosakata dan struktur bahasa Arab, tetapi juga belajar bagaimana menggunakannya dalam konteks drama yang relevan dan bermakna. Penelitian ini juga menemukan bahwa boneka jari membantu mengurangi kecemasan siswa dalam berbicara, memungkinkan mereka untuk berlatih berbicara dengan lebih percaya diri [19]. Penerapan boneka jari pada kelas V di SDI Ash- Siddiq untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi tentang Kebun Binatang (حديقة الحيوانات) dalam pembelajaran, siswa akan terbagi menjadi beberapa kelompok dan mewajibkan untuk terlibat aktif dalam penggunaan media boneka jari dalam penguasaan kosa kata bahasa arab. Hasil penerapan media boneka jari menunjukkan adanya peningkatan dari yang semula 65% terjadi peningkatan menjadi 83% dan jugatercapainya nilai KKM. Dalam hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran boneka jari berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan materi dan kosakata dalam bahasa Arab terkait Kebun Binatang (حديقة الحيوانات) [20].

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam, yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam penyusunan artikel ini, serta kepada orang tua, guru dan kerabat yang telah memotivasi serta memberi semangat kebaikan kepada penulis sehingga artikel ini dapat ter selesaikan dengan baik.

REFERENSI

- [1] M. Hendri, "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif," *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 196–210, 2017, Accessed: Apr. 23, 2025. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.24014/potensia.v3i2.3929>
- [2] L. N. Atsaniyah, "Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab dengan Metode Cooperative Learning Melalui Kegiatan Muhadhoroh," in *International Conference of Students on Arabic Language*, 2021, pp. 619–628. Accessed: Apr. 23, 2025. [Online]. Available: <https://prosiding.arabum.com/index.php/semnasbama/article/view/841/790>
- [3] Q. A. Jauhari, "Pembelajaran Maharah Istima Di Jurusan PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, vol. 3, no. 1, pp. 129–152, 2018, Accessed: Apr. 23, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/3440>
- [4] N. Ainiy, N. C. Irvansyah, and L. Fitriani, "Istiratijiah Ta'lim Maharah Al Kalam Bi- Istikhdam Barnamaj Al Khatabah Al Minbariyahfi Madrasat Al Islamiyyahal Alamiyah Bi Madinat Batu," *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 10, no. 1, pp. 64–100, 2022, Accessed: Apr. 23, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.21274/tadris.2022.10.164-100>
- [5] I. Rohmani, "Penerapan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas Di Tk Al Mustariyyah)," 2019, *Institut PTIQ Jakarta*. Accessed: Apr. 23, 2025. [Online]. Available: <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/281>
- [6] A. N. Jannah and C. N. Aulina, "Finger Puppet Media Boosts Preschool Speaking Skills: Research Findings: Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Prasekolah dengan Media Boneka Jari: Penelitian Tindakan Kelas", Accessed: Apr. 23, 2025. [Online]. Available: <https://ijemd.umsida.ac.id>

- [7] A. I. Z. Khuluq and E. F. Fahyuni, "Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Naga Di Sekolah Menengah Pertama Sidoarjo," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 701–712, 2024, Accessed: Apr. 23, 2025. [Online]. Available: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15303>
- [8] A. J. Anda Juanda, "Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Action Research," 2016.
- [9] A. S. Dohmi, E. H. Tumuloto, and S. S. Kadir, "Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Melalui Metode Bermain Pada Permainan Bola Basket Kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo," *Jambura Arena Sport*, vol. 1, no. 1, pp. 39–47, 2024.
- [10] T. Indarti, "Penelitian tindakan kelas (ptk) dan penulisan ilmiah," 2008, *Surabaya: FBS Unesa*.
- [11] U. Kustiawan, *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia], 2016.
- [12] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018.
- [13] W. D. A. Putri, "Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Media Boneka Jari pada Siswa Tunagrahita Kategori Sedang," *WIDIA ORTODIDAKTIKA*, vol. 7, no. 4, pp. 320–329, 2018, [Online]. Available: <https://eprints.uny.ac.id/61778/>
- [14] K. Nisya, *PTK Jadikan Guru Profesional*. Guepedia, 2019.
- [15] R. N. Suciani, N. L. Azizah, I. O. Gusmaningsih, and R. A. Fajrin, "Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, vol. 1, no. 2, pp. 114–123, 2023.
- [16] E. Safitri, "Penerapan Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Untuk meningkatkan keterampilan menyimak Dongeng Siswa MIN 03 Muaro Jambi," 2023, *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*. [Online]. Available: <https://repository.uinjambi.ac.id>
- [17] F. Mukarromah, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Boneka Jari Pada Anak Kelompok B Raudlotul Athfal Aisyah Desa Suci Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018 - 2019," SKRIPSI, Institut Agama Islam Negeri Jember, 2019. [Online]. Available: http://digilib.uinkhas.ac.id/14476/1/FAIQOTUL_MUKARROMAH_T201511083.pdf
- [18] Winda, "Boneka Jari sebagai Pembelajaran Kelas Rendah Sekolah Dasar," *Eduhumaniora*, vol. 6, no. 1, p. 240892, 2014.
- [19] P. S. Dewi, A. Nurrohmah, and F. Purnamawati, "Penerapan Terapi Bermain Boneka Tangan Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah di RSUD dr. Soerato Gemolong," *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 2, no. 4, pp. 763–770, 2023, Accessed: Apr. 23, 2025. [Online]. Available: <https://journal.literasisains.id>
- [20] M. N. Faradilla, "Peningkatan Pemahaman Materi Pengenalan Hewan Menggunakan Media Boneka Jari Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas IV di SLB Putra Idhata Tahun Ajaran 2019/2020," 2020, [Online]. Available: <https://digilib.uns.ac.id>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.