



LOGHAT ARABI

Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>



Efektivitas *Jigsaw Puzzle* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat*: Studi Eksperimen di MTs. Darut Taqwa 02 / The Effectiveness of *Jigsaw Puzzle* in Enhancing Vocabulary Mastery: An Experimental Study at MTs. Darut Taqwa 02

Delia Rosidatun Nabila^{1*}, Miftachul Taubah^{2*}, Hasan Syaiful Rizal³

^{1,2,3}Universitas Yudharta Pasuruan, Jawa Timur

Article Information:

Received : 07 Maret 2025

Revised : 27 Juni 2025

Accepted : 29 Juni 2025

Keywords:

Jigsaw Puzzle;

Vocabulary Mastery;

Arabic Learning;

Quantitative Research

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of Jigsaw Puzzle media in improving vocabulary mastery among eighth-grade students at MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari. The research employed a quantitative method with a One Group Pre-test Post-test design. Data were collected observation, interviews, tests, and documentation. The results of data analysis using the t-test and N-Gain test showed a significant improvement in students' vocabulary mastery. The findings revealed that the average N-Gain score was 0.77 (77.31%), which is categorized as high. These result indicate that the use of Jigsaw Puzzle media not only helps students memorize vocabulary but also enhances motivation, engagement, and interaction in Arabic learning process. Therefore, this media can serve as an innovative, effective, and enjoyable alternative for language learning.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media *Jigsaw Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* pada siswa kelas VIII di MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One Group Pre-test Post-test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil analisis data menggunakan uji-T dan uji N-Gain menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan *mufradat* siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor N-Gain sebesar 0,77 (77,31%) yang diklasifikasikan dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Jigsaw Puzzle* tidak hanya membantu siswa dalam menghafal *mufradat*, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, media ini bisa menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

*Correspondence Address:

rosidatunnabila23@mail.com



Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab

Vol. 6, No. 1, Juni 2025 | DOI: <https://doi.org/10.36915/la.v6i1.427>

This is an open access journal, licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
<https://journal.iaiddipolman.ac.id/index.php/loghat/index>

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia memiliki peran strategis dalam dunia pendidikan, khususnya di lembaga-lembaga berbasis Islam seperti Madrasah Tsanawiyah (MTs)¹. Bahasa Arab tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga memiliki kultural dan religius yang penting bagi mayoritas penduduk Muslim Indonesia². Salah satu aspek mendasar dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan *mufradat*³, yang menjadi dasar dalam memahami, membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Arab secara efektif⁴.

Meski demikian, pembelajaran bahasa Arab di tingkat MTs masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa di antaranya adalah rendahnya minat siswa⁵, terbatasnya penggunaan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari⁶, kurangnya sumber belajar yang kontekstual⁷, serta metode pengajaran yang cenderung monoton dan menekankan hafalan⁸. Hal ini berpengaruh terhadap rendahnya penguasaan mufradat siswa, padahal penguasaan mufradat merupakan kunci utama untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

Hasil observasi di MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menguasai *mufradat*. Hal ini diperparah oleh keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif dan

¹ Humas UPI, "Kebijakan Pengajaran Bahasa Arab di Indonesia," *Portal Berita*, 2020 <https://berita.upi.edu/kebijakan-pengajaran-bahasa-arab-di-indonesia/?utm_source=>.

² Miftahul Mufid dan M Saeful Anwar, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Memahami Kosa Kata Bahasa Arab di Program Studi Bahasa dan Sastra Arab di UNUGIRI / The Impact of the Educational Game Bamboozle on Arabic Vocabulary Comprehension Skills Among," *Loghat Arabi*, 5.2 (2024), 16 <<https://doi.org/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>>4>.

³ M. Ilham Muchtar, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma'had Al-Birr Unismuh Makassar," *Al-Maraji'*, 2 (2018), 14–26 <<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/1978%0A%0A>>.

⁴ Adminfitk, "Penguasaan Mufradat Bukan Hanya Sekadar Menghafal," *KOLOM MAHASISWA*, 2020 <https://fitk.uin-malang.ac.id/penguasaan-mufradat-bukan-hanya-sekadar-menghafal/?utm_source=>.

⁵ Umiani, "Faktor Penghambat Pembelajaran Bahasa Arab di Mtsn 5 Bireuen," *At-Tarbiyyah*, 1.1 (2021), 142–64.

⁶ Ica Amelia, Abdul Muntaqim Anshory, dan Rohmatulloh Salis, "Analisis Komponen Kamus Arab-Indonesia Karya Mahmud Yunus Perspektif Ali Al-Qasimy / Analysis of the Components of Kamus Arab-Indonesia by Mahmud Yunus Based on Ali Al-Qasimy's Perspective," *Loghat Arabi*, 5.2 (2024), 16.

⁷ Dewi Nurhayati dan Anisa Nabila, "Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab," *Fakta: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3.2 (2023), 17 <<https://doi.org/10.28944/fakta.v3i2.285>>.

⁸ Mawardi, Mustafa, dan Musdalifah Tamin, "Metode Pembelajaran Mufradat dalam Menghafal Kosakata Bahasa Arab di Sekolah Menengah," *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 5.1 (2022), 22–31 <<https://doi.org/10.24256/jale.v5i1.2913>>.

interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan mendorong keaktifan siswa.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam penguasaan *mufradat*. Misalnya, penelitian oleh Arrayan (2024)⁹, Rahmiati dkk. (2022)¹⁰, dan Fikriasari (2020)¹¹ menunjukkan bahwa aplikasi *puzzle* seperti *Wordwall* dan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis permainan *puzzle* efektif dalam membantu siswa menghafal *mufradat*. Selain itu, penelitian oleh Rofik Jalal Rosyanafi dkk (2018)¹², Khubni Maghfirotn (2022)¹³, dan Sholeh dkk. (2017)¹⁴ mengungkapkan bahwa penggunaan media *Jigsaw Puzzle* dan gambar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam berbagai konteks pembelajaran bahasa Arab. Penelitian lainnya oleh Choerul Anwar Badruttamam dkk. (2021)¹⁵, Azizah, R. N. (2016)¹⁶, dan Bulqis dkk. (2022)¹⁷ juga menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, minat belajar, dan kemampuan menghafal *mufradat* siswa. Hidayat dkk. (2024)¹⁸ menambahkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan yang sangat berarti dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Hasil-hasil penelitian ini memberikan dasar yang kuat bahwa pendekatan pembelajaran

⁹ Ahmad Faris Arrayan et al., "Penggunaan Puzzle Sebagai Media Evaluasi Penguasaan Mufrodad Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah," *Al-Maraaji'*, 8.1 (2016), 14–22.

¹⁰ Rahmiati, Asep Sunarko, dan Ahmad Rois, "Efektifitas Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Qira'ah di SMP Takhasus Al Qur'an Wonosobo," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6.1 (2022), 103–18 <<https://doi.org/10.32699/liar.v6i1.2760>>.

¹¹ Dias Nur Fikriasari, "Penggunaan Puzzle Sebagai Media Evaluasi Penguasaan Mufrodad Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," 2020, 195–204.

¹² Rofik Jalal Rosyanafi, Widya Nusantara, dan Halimah, "Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 1.1 (2018) <<https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v1i1.5016>>.

¹³ Khubni Maghfirotn dan Mukaromah Lilya Sari, "Efektivitas Penerapan Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah," *IBTIDA: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 03.02 (2022), 198–210.

¹⁴ Badrus Sholeh dan Hasan Syaiful Rizal, "Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodad Siswa Kelas 4 MI Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan," *Studi Arab*, 8.1 (2017), 45–56 <<https://doi.org/10.35891/sa.v8i1.1755>>.

¹⁵ Choerul Anwar Badruttamam, Dwi Rosyidatul Kholidah, dan Khofifah, "Pengembangan Media Puzzle Mufrodad untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1," *Ibtida'*, 2.2 (2021), 156–63 <<https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.227>>.

¹⁶ Reza Nur Azizah, "Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII SMP Istiqomah Sambas Purbalingga," 2016, 1–112.

¹⁷ Bulqis, Nelly Mujahidah, dan Media Aprilyanti, "Efektivitas Permainan Puzzle Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodad Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," *Armala IAIN Pontianak*, 1.1 (2022), 13–31.

¹⁸ Widhiastuti Hidayat et al., "Penerapan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIS Tigaherang-Ciamis," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2.2 (2024), 149–59.

berbasis media edukatif seperti *Jigsaw Puzzle* dapat menjadi solusi inovatif yang relevan untuk mengatasi tantangan dalam penguasaan *mufradat* di MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam aspek penguasaan *mufradat*. Namun demikian, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokus penerapannya yang spesifik, yaitu penggunaan media *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari, yang hingga saat ini belum banyak diteliti. Media ini diyakini mampu menghadirkan pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menantang sehingga memudahkan siswa dalam menghafal, memahami, dan menggunakan *mufradat* dalam konteks yang tepat.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media *Jigsaw Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* pada siswa kelas VIII H MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Arab yang lebih kreatif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan kompetensi *mufradat* siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pre-test Post-test Design* untuk menguji efektivitas penggunaan media *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Arab. Desain ini memungkinkan peneliti mengevaluasi perubahan penguasaan *mufradat* siswa sebelum dan setelah intervensi. Meskipun tidak menggunakan pembagian kelompok secara acak, desain ini tetap valid untuk mengukur dampak intervensi.

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VIII H MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari serta melalui observasi, wawancara, dan tes. Sementara itu, data sekunder berasal dari dokumentasi, seperti buku ajar, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang relevan.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VIII H MTs. Darut Taqwa 02 yang berjumlah 29 siswa. Karena jumlahnya relatif kecil, penelitian menggunakan total sampling, sehingga semua siswa kelas VIII H dijadikan responden.

Penelitian ini memiliki dua variabel utama, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Jigsaw Puzzle* (X) yang diharapkan dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa, minat belajar, serta interaksi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Sementara itu, variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan *mufradat* (Y) yang mencerminkan dampak dari penggunaan media pembelajaran tersebut.

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment* untuk mengukur hubungan antara instrumen dengan variabel yang diukur. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan dengan metode *Alpha Cronbach*, di mana suatu instrumen dinyatakan reliabel jika nilai *Alpha Cronbach* $> 0,60$ ¹⁹.

Analisis data dilakukan secara statistik menggunakan SPSS. Uji normalitas dilakukan dengan metode *Shapiro-Wilk*, karena sampel kurang dari 50 siswa. Uji-t berpasangan digunakan untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* guna melihat perbedaan yang signifikan²⁰. Selanjutnya, uji N-Gain diterapkan untuk mengukur tingkat peningkatan penguasaan *mufradat* dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan²¹.

Hasil dan Pembahasan

Media *Jigsaw Puzzle*

Metode *Jigsaw* pertama kali dirancang dan diuji oleh Elliot Aronson Bersama timnya di Universitas Texas pada tahun 1971, kemudian diadaptasi oleh Slavin dan rekan-rekannya di Universitas John Hopkins²². *Jigsaw Puzzle* adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang menarik perhatian anak dan membantu meningkatkan daya ingat. Tantangan dalam permainan ini membuat anak merasa tertantang untuk terus mencoba hingga berhasil. Selain itu, permainan ini juga mendorong anak berpikir lebih kreatif dan imajinatif, yang erat kaitannya dengan perkembangan kemampuan kognitif mereka²³.

¹⁹ Rokhmad Slamet dan Sri Wahyuningsih, "Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja," *Manajemen & Bisnis Aliansi*, 2014, 51–58 <https://www.journal.stimaimmi.ac.id/index.php/aliansi/article/428/pdf?utm_source=>.

²⁰ Putri Radita Insani, Rosita, dan Sri Marhanah, "Paired Sample T Test (Shera)," 2016, 1–12.

²¹ Irma Sukarelawa, *N-Gain vs Stacking*, Pertama (Yogyakarta: Suryacahya, 2024).

²² Tarida Alvina Simanjuntak, *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook aprido dkk*, ed. oleh Lisbet Novianti Sihombing, Pertama (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia), hal. 43 <<https://uhnp.ac.id/wp-content/uploads/2024/03/Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook.pdf>>.

²³ Devi Ayu Anjani dan Siti Nurjanah, "Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7.2 (2014), 186–92 <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/JHS/article/507/458/843?utm_source=>.

1. Langkah-langkah *Jigsaw Puzzle* disusun untuk mempermudah pembelajaran, membuat siswa lebih aktif, dan membantu mereka memahami *mufradat* dengan lebih baik. Berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan media *Jigsaw Puzzle*²⁴, yaitu sebagai berikut:
 - a. Guru menyiapkan beberapa *mufradat* yang sudah berbentuk dari potongan *puzzle* (kata, arti, gambar).
 - b. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (4-6) orang, setiap anggota diberi satu bagian materi untuk dipelajari.
 - c. Anggota dari kelompok asal yang mempelajari bagian materi yang sama berkumpul ke dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan memahami materi mereka.
 - d. Setelah diskusi di kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok asal dan mengajarkan materi yang sudah mereka kuasai kepada anggota kelompoknya.
 - e. Kelompok asal berdiskusi untuk menyelesaikan tugas bersama, berdasarkan informasi yang telah dibagikan.
 - f. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan guru mengevaluasi pemahaman mereka melalui kuis atau tanya jawab.



²⁴ Simanjuntak, hal. 46–47.



Gambar 1: Tampilan Media Pembelajaran *Jigsaw Puzzle*

2. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran²⁵, sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka.
 - b. Dengan bantuan media, materi pembelajaran menjadi lebih jelas maknanya, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
 - c. Penggunaan media memungkinkan variasi dalam metode mengajar, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Hal ini dapat mencegah kebosanan pada siswa dan menjaga energi pengajar.

²⁵ Ratnasari Dwi Ade Chandra, "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019," *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01.01 (2019), 32–45.

- d. Dengan media pembelajaran, siswa terlibat dalam berbagai aktivitas belajar, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan, sehingga mereka tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru.
3. Setiap media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran²⁶:
 - a. Kelebihan:
 - 1) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui interaksi dan kerjasama kelompok.
 - 2) Memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.
 - 3) Mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui pemecahan masalah.
 - 4) Mendorong pertumbuhan motivasi dan kesadaran individu melalui tanggung jawab dalam kelompok.
 - 5) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap sekolah dan guru melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.
 - 6) Meningkatkan harga diri siswa melalui kontribusi dan pengakuan dalam kelompok.
 - 7) Meningkatkan kerja sama melalui tugas-tugas kelompok yang memerlukan kolaborasi.
 - b. Kekurangan:
 - 1) Perbedaan persepsi siswa dalam memahami konsep.
 - 2) Kurangnya partisipasi aktif dari beberapa siswa.
 - 3) Kesulitan pelaksanaan pada kelas dengan jumlah siswa banyak.
 - 4) Membutuhkan waktu lama untuk membahas *mufradat* secara menyeluruh.
 - 5) Guru perlu memantau agar semua siswa memahami *mufradat* dengan benar.
 - 6) Beberapa siswa mungkin hanya menghafal tanpa memahami konteksnya.

Deskripsi Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII H MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung

²⁶ Annisa Suhaimah, "Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa," *Dirasatul Ibtidaiyah*, 3.1 (2023), 120–33.

Purwosari memberikan dampak positif terhadap penguasaan *mufradat* siswa. Siswa lebih fokus, antusias, dan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka merasa tertantang untuk menyusun *puzzle* dan menemukan makna setiap kata yang disusun, yang sesuai dengan pendapat Tarigan²⁷ bahwa media pembelajaran interaktif dapat merangsang kreativitas dan motivasi belajar siswa.

Efektivitas penerapan media ini menggunakan uji N-Gain yang menunjukkan peningkatan penguasaan *mufradat* dengan N-Gain rata-rata sebesar 0,77 (77,31%) termasuk dalam kategori tinggi. Nilai minimum yang diperoleh adalah 0 (20%), sedangkan nilai maksimum tercapai 1 (100%), dengan standar deviasi 0,242. Hasil ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan setelah menggunakan media *Jigsaw Puzzle*. Berdasarkan klasifikasi efektivitas N-Gain, metode ini dapat dikategorikan sebagai efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa. Temuan oleh Archielian Satrio Putro Pambudi²⁸ sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa dalam pembelajaran bahasa.

Langkah-langkah penerapan media *Jigsaw Puzzle* meliputi pembagian potongan *puzzle* bertema profesi, penyusunan ulang oleh kelompok, serta presentasi hasil kepada kelas. Metode ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara visual dan kognitif, sebagaimana dinyatakan oleh Iskandarwassid dan Sunendar²⁹ bahwa aktivitas kreatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, penggunaan *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat*. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, metode ini juga melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka.

Hasil Data *Pre-test* dan *Post-test*

Penelitian ini melibatkan 29 siswa kelas VIII H MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari dengan menggunakan pre-experimental one-group, yang terdiri

²⁷ Djago Tarigan dan Henry Guntur Tarigan, *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 1986).

²⁸ Archielian Satrio Putro Pambudi, Anastaysa Benny Pratama, dan Nensy Megawati Simanjuntak, "Peranan Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Siswa SD kelas 1 di SDN Wonorejo 3 Surabaya," *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2.4 (2024), 251–64 <<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.826>>.

²⁹ Iskandarwassid dan Danang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: UPI & Rosda, 2008).

dari pre-test dan post-test. Instrumen pre-test dan post-test digunakan untuk membandingkan pencapaian belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Arab. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan media *Jigsaw Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa kelas VIII H di MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari.

a. *Pre-test*

Pre-test merupakan instrumen evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan awal peserta didik dalam suatu bidang tertentu sebelum diberikan perlakuan (treatment) dalam proses pembelajaran³⁰.

Tabel 1: Hasil Data *Pre-test* Siswa

No	Nama Lengkap	<i>Pre-Test</i>
1	Alfi Innasa Yassaroh	40
2	Almira Rizqullah Nararya	85
3	Amirah El Hafizah	65
4	Atiqo Citra Lestari	75
5	Azka Nabila Syarofana	60
6	Chayra Aqilasha Azalea Rosyadi	90
7	Dewi Intan Nafiza	90
8	Dinah Jawahiroh Sa'adah	80
9	Dzamirah Khurrotul Uyun	90
10	Izzah Nailly Rohmah	65
11	Keysha Amirah Azkiyah Zuhdi	45
12	Kinzey Ivena Az Zahra	80
13	Liza Rufahniyah	50
14	Marsya Zafirah Syarafana	85
15	Mazida Surroya Hurri Illiyyin	90
16	Mirza Aliyana	60
17	Nabila Oktavia	40
18	Nasywah Aninidiya Aisyah Syakira	80
19	Natasyah Putri Nur Isma	55

³⁰ Syarifuddin dan Nikmatu Sa'adah, *Pengembangan Evaluasi, Penilaian Dan Tes Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Pertama (Yogyakarta: CV. Alif Gemilang Pressindo, 2021).

20	Nur Anisatun Nabila	90
21	Qurrotu A'yuni	40
22	Rizkyka Fahira	75
23	Salehah	85
24	Salwa Nur Habiba	90
25	Seva Elmi Eka Saputri	75
26	Shofiyah Yusuf	45
27	Syahirah Nazula Putri	60
28	Zahwah Nur El Fira	85
29	Zuhrotul Chumairoh	75

b. *Post-test*

Post-test merupakan tes yang dilaksanakan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Arab.

Tabel 2: Hasil Data *Post-test* Siswa

No	Nama Lengkap	<i>Post-Test</i>
1	Alfi Innasa Yassaroh	90
2	Almira Rizqullah Nararya	100
3	Amirah El Hafizah	100
4	Atiqo Citra Lestari	95
5	Azka Nabila Syarofana	90
6	Chayra Aqilasha Azalea Rosyadi	100
7	Dewi Intan Nafiza	100
8	Dinah Jawahiroh Sa'adah	90
9	Dzamirah Khurrotul Uyun	100
10	Izzah Nailly Rohmah	100
11	Keysha Amirah Azkiyah Zuhdi	100
12	Kinzey Ivena Az Zahra	95
13	Liza Rufahniyah	95
14	Marsya Zafirah Syarafana	90
15	Mazida Surroya Hurri Illiyyin	100

16	Mirza Aliyana	85
17	Nabila Oktavia	95
18	Nasywah Aninidiya Aisyah Syakira	90
19	Natasyah Putri Nur Isma	90
20	Nur Anisatun Nabila	100
21	Qurrotu A'yuni	90
22	Rizkyka Fahira	80
23	Salehah	95
24	Salwa Nur Habiba	100
25	Seva Elmi Eka Saputri	90
26	Shofiyah Yusuf	90
27	Syahirah Nazula Putri	90
28	Zahwah Nur El Fira	95
29	Zuhrotul Chumairoh	80

Analisis Data *Pre-test* dan *Post-test*

Analisis data dilakukan dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji normalitas, uji-t, dan uji N-Gain untuk mengukur efektivitas penggunaan media *Jigsaw Puzzle* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* di MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Pasuruan.

Tabel 3: Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.180	29	.018	.942	29	.116
Posttest	.122	29	.200*	.964	29	.401

Berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *pre-test* adalah 0,116 dan untuk *post-test* adalah 0,401. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka data pada variabel tersebut memenuhi asumsi normalitas, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Karena data berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji-t untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji-t disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4: Hasil Uji-t Menggunakan SPSS

Paired Samples Test									
	Paired Differences					t	df	Significance	
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One- Sided p	Two- Sided p
				Lower	Upper				
Pair 1 Pretest - Posttest	-23.103	16.766	3.113	-29.481	-16.726	-7.421	28	<,001	<,001

Berdasarkan tabel di atas, hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

- H₀: Penggunaan media *Jigsaw Puzzle* tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari.
- H₁: Penggunaan media *Jigsaw Puzzle* efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat*.

Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,01 < 0,05$. Dengan demikian, H₀ ditolak dan H₁ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Jigsaw Puzzle* efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa.

Selain menguji signifikansi perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*, analisis juga dilakukan menggunakan uji N-Gain untuk mengukur tingkat peningkatan penguasaan *mufradat* setelah penggunaan media *Jigsaw Puzzle*. Hasil uji N-Gain disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5: Hasil Uji N-Gain menggunakan SPSS

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	29	0	1	.77	.242
NGain_Persen	29	20.00	100.00	77.3137	24.18078
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis uji N-Gain menunjukkan bahwa skor N-Gain memiliki nilai minimum 0 dan nilai maksimum 1, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 0,77 dan standar deviasi 0,242. Sementara itu, persentase N-Gain berkisar antara 20% hingga 100% dengan rata-rata 77,31% dan standar deviasi 24,18. Berdasarkan

kriteria efektivitas peningkatan berdasarkan N-Gain, nilai rata-rata sebesar 0,77 termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, penggunaan media *Jigsaw Puzzle* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs. Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa. Masalah rendahnya penguasaan kosakata yang disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran dapat diatasi dengan penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sig (2-tailed) sebesar $0,01 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,77 (77,31%) yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan signifikan dalam penguasaan *mufradat* setelah menggunakan media *Jigsaw Puzzle*.

Selain meningkatkan penguasaan *mufradat*, penggunaan *Jigsaw Puzzle* juga berkontribusi terhadap meningkatnya keterlibatan, motivasi, dan interaksi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih menyenangkan, kolaboratif, serta meningkatkan pemahaman melalui aktivitas berbasis permainan.

Berdasarkan temuan ini, *Jigsaw Puzzle* dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif dalam pengajaran bahasa Arab, khususnya untuk meningkatkan penguasaan *mufradat*. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas media ini dalam keterampilan bahasa lain, seperti membaca dan berbicara, atau mengujinya di jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas.

Daftar Rujukan

- Adminfitk, "Penguasaan Mufrodad Bukan Hanya Sekadar Menghafal," *KOLOM MAHASISWA*, 2020 <https://fitk.uin-malang.ac.id/penguasaan-mufrodad-bukan-hanya-sekadar-menghafal/?utm_source=>
- Amelia, Ica, Abdul Muntaqim Anshory, dan Rohmatulloh Salis, "Analisis Komponen Kamus Arab-Indonesia Karya Mahmud Yunus Perspektif Ali Al-Qasimy /

- Analysis of the Components of Kamus Arab-Indonesiaby Mahmud Yunus Based on Ali Al-Qasimy's Perspective," *Loghat Arabi*, 5.2 (2024), 16
- Anjani, Devi Ayu, dan Siti Nurjanah, "Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7.2 (2014), 186–92
<https://journal2.unusa.ac.id/index.php/JHS/article/507/458/843?utm_source>
- Arrayyan, Ahmad Faris, Suparmanto, Iin Elidatunnisa, Losi Handayani, dan Muhammad Syarif Hidayatullah, "Penggunaan Puzzle Sebagai Media Evaluasi Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah," *Al-Maraaji*, 8.1 (2016), 14–22
- Azizah, Reza Nur, "Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII SMP Istiqomah Sambas Purbalingga," 2016, 1–112
- Badruttamam, Choerul Anwar, Dwi Rosyidatul Kholidah, dan Khofifah, "Pengembangan Media Puzzle Mufradat untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 1," *Ibtida'*, 2.2 (2021), 156–63
<<https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i2.227>>
- Bulqis, Nelly Mujahidah, dan Media Aprilyanti, "Efektivitas Permainan Puzzle Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Menghafal Mufradat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," *Armala IAIN Pontianak*, 1.1 (2022), 13–31
- Chandra, Ratnasari Dwi Ade, "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019," *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01.01 (2019), 32–45
- Fikriasari, Dias Nur, "Penggunaan Puzzle Sebagai Media Evaluasi Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," 2020, 195–204
- Hidayat, Widhiastuti, Maulana Ihsan, Ropiatus Sa'adah, dan Akmal Maulana, "Penerapan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIS Tigaherang-Ciamis," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2.2 (2024), 149–59
- Insani, Putri Radita, Rosita, dan Sri Marhanah, "Paired Sample T Test (Shera)," 2016, 1–12
- Iskandarwassid, dan Danang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: UPI & Rosda, 2008)
- Maghfirrotun, Khubni, dan Mukaromah Lilya Sari, "Efektivitas Penerapan Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah," *IBTIDA: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 03.02 (2022), 198–210
- Mawardi, Mustafa, dan Musdalifah Tamin, "Metode Pembelajaran Mufradat dalam Menghafal Kosakata Bahasa Arab di Sekolah Menengah," *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 5.1 (2022), 22–31
<<https://doi.org/10.24256/jale.v5i1.2913>>
- Muchtar, M. Ilham, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma'had Al-Birr Unismuh Makassar," *Al-Maraaji*, 2 (2018), 14–26
<<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/1978%0A%0A>>
- Mufid, Miftahul, dan M Saeful Anwar, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Memahami Kosa Kata Bahasa Arab di Program Studi Bahasa dan Sastra Arab di UNUGIRI / The Impact of the

- Educational Game Bamboozle on Arabic Vocabulary Comprehension Skills Among ,” *Loghat Arabi*, 5.2 (2024), 16 <<https://doi.org/10.4108/eai.15-11-2019.2296256>>4>
- Nurhayati, Dewi, dan Anisa Nabila, “Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab,” *Fakta: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3.2 (2023), 17 <<https://doi.org/10.28944/fakta.v3i2.285>>
- Pambudi, Archielian Satrio Putro, Anastaysa Benny Pratama, dan Nensy Megawati Simanjuntak, “Peranan Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Siswa SD kelas 1 di SDN Wonorejo 3 Surabaya,” *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2.4 (2024), 251–64 <<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.826>>
- Rahmiati, Asep Sunarko, dan Ahmad Rois, “Efektifitas Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Qira’ah di SMP Takhasus Al Qur’an Wonosobo,” *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6.1 (2022), 103–18 <<https://doi.org/10.32699/liar.v6i1.2760>>
- Rosyanafi, Rofik Jalal, Widya Nusantara, dan Halimah, “Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini,” *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 1.1 (2018) <<https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v1i1.5016>>
- Sholeh, Badrus, dan Hasan Syaiful Rizal, “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodat Siswa Kelas 4 MI Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan,” *Studi Arab*, 8.1 (2017), 45–56 <<https://doi.org/10.35891/sa.v8i1.1755>>
- Simanjuntak, Tarida Alvina, *Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook aprido dkk*, ed. oleh Lisbet Novianti Sihombing, Pertama (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia) <<https://uhnp.ac.id/wp-content/uploads/2024/03/Model-Pembelajaran-Kooperatif-Ebook.pdf>>
- Slamet, Rokhmad, dan Sri Wahyuningsih, “Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja,” *Manajemen & Bisnis Aliansi*, 2014, 51–58 <https://www.journal.stimaimmi.ac.id/index.php/aliansi/article/428/pdf?utm_source>
- Suhaimah, Annisa, “Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa,” *Dirasatul Ibtidaiyah*, 3.1 (2023), 120–33
- Sukarelawa, Irma, *N-Gain vs Stacking*, Pertama (Yogyakarta: Suryacahya, 2024)
- Syarifuddin, dan Nikmatus Sa’adah, *Pengembangan Evaluasi, Penilaian Dan Tes Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Pertama (Yogyakarta: CV. Alif Gemilang Pressindo, 2021)
- Tarigan, Djago, dan Henry Guntur Tarigan, *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 1986)
- Umiani, “Faktor Penghambat Pembelajaran Bahasa Arab di Mtsn 5 Bireuen,” *At-Tarbiyyah*, 1.1 (2021), 142–64
- UPI, Humas, “Kebijakan Pengajaran Bahasa Arab di Indonesia,” *Portal Berita*, 2020 <https://berita.upi.edu/kebijakan-pengajaran-bahasa-arab-di-indonesia/?utm_source>