

IMPLEMENTASI MEDIA JIGSAW PUZZLE DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHARAH KITABAH PADA SISWA KELAS VIII DI MTS MIFTAHUL HUDA KADUNGREJO

The Use of Jigsaw Puzzles to Improve Writing Skills Among Eighth-Grade Students at MTs Miftahul Huda Kadungrejo

Submit Tgl.: 12-Juli-2026

Diterima Tgl.: 13-Juli-2026

Diterbitkan Tgl.: 14-Juli-2026

Umi Khoirotun Nisa^{1*}
Muhammad Tareh Aziz²
Hurin Innihayatus
Sa'adah³

^{*1-3}Universitas Islam Darul
'Ulum Lamongan, Jawa Timur,
Indonesia

*email:
umi.2022@mhs.unisda.ac.id

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah menengah masih banyak yang bertumpu pada metode konvensional berbasis ceramah dan buku teks, sehingga sebagian siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan menulis (maharah kitabah). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media Jigsaw Puzzle dalam pembelajaran maharah kitabah, menguji efektivitasnya, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya pada siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda Kadungrejo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design (Posttest Only Control Group Design)*. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang terbagi menjadi kelompok eksperimen (30 siswa) yang diberi perlakuan media *Jigsaw Puzzle* dan kelompok kontrol (30 siswa) yang mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui *pretest*, *posttest*, angket, dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene*, dan uji hipotesis *Independent Sample t-Test* dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, serta uji *t* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) dengan mean *difference* sebesar 16,900, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media *Jigsaw Puzzle* terbukti efektif meningkatkan pemahaman maharah kitabah karena mendorong keterlibatan aktif, kerja sama kelompok, dan suasana belajar yang menyenangkan. Faktor pendukung meliputi antusiasme siswa dan kerja sama kelompok, sedangkan faktor penghambat meliputi perbedaan kemampuan akademik siswa dan keterbatasan waktu pembelajaran.

Kata Kunci:

Jigsaw Puzzle
Maharah Kitabah
Media Pembelajaran
Bahasa Arab
Hasil Belajar

Keywords:

Jigsaw Puzzle
Maharah Kitabah
Learning Materials
Arabic
Learning Outcomes

Abstract

Arabic language instruction in middle school still largely relies on conventional methods based on lectures and textbooks, resulting in some students lacking motivation and struggling to master writing skills (maharah kitabah). This study aims to describe the implementation of the Jigsaw Puzzle media in maharah kitabah instruction, test its effectiveness, and identify the factors that support and hinder its application among eighth-grade students at MTs Miftahul Huda Kadungrejo. The study employed a quantitative approach using a *Quasi-Experimental Design (Posttest-Only Control Group Design)*. The sample consisted of 60 students divided into an experimental group (30 students) exposed to the Jigsaw Puzzle media and a control group (30 students) who followed conventional instruction. Data were collected through pretests, posttests, questionnaires, and observations, then analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, and the Independent Samples *t*-test with the assistance of SPSS version 27. The results of the study indicate that the data are normally distributed and homogeneous, and the *t*-test yielded a significance value of 0.000 (< 0.05) with a mean difference of 16.900, indicating a significant difference between the learning outcomes of the experimental group and the control group. The Jigsaw Puzzle medium proved effective in improving students' understanding of the Quran because it encouraged active engagement, group cooperation, and a pleasant learning atmosphere. Supporting factors included student enthusiasm and group cooperation, while inhibiting factors included differences in students' academic abilities and limited learning time.

Cara mengutip Nisa, U. K., Aziz, M. T., & Sa'adah, H. I. (2026). Implementasi Media Jigsaw Puzzle dalam Meningkatkan Pemahaman Maharah Kitabah pada Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Huda Kadungrejo. *EduCurio: Education Curiosity*, 4(3), 478–484. <https://doi.org/10.71456/ecu.v4i3.2289>

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses transformasi ilmu pengetahuan menuju perbaikan, pengembangan, dan penyempurnaan seluruh potensi manusia. Pendidikan yang bermutu sangat diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang beriman, bertakwa, berbudaya, dan berdaya saing dalam kehidupan global. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi turut mendorong munculnya berbagai inovasi pembelajaran, termasuk pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di MTs Miftahul Huda Kadungrejo masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki buku, dan tidak digunakannya metode pembelajaran yang bervariasi menyebabkan banyak siswa merasa bosan dan mengantuk. Sementara itu, wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah memahami kosakata dan pengucapan bahasa Arab melalui permainan dibandingkan metode ceramah atau audio konvensional. Temuan ini mengindikasikan perlunya media pembelajaran alternatif yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu keterampilan berbahasa yang dianggap paling kompleks adalah maharah kitabah (keterampilan menulis), yaitu kemampuan menuangkan ide, pikiran, dan perasaan dalam bentuk tulisan Arab yang sesuai kaidah kebahasaan. Keterampilan ini menuntut penguasaan kosakata, struktur kalimat, serta kemampuan mengorganisasikan gagasan secara logis dan koheren, sehingga banyak siswa mengalami kesulitan dalam menguasainya melalui pembelajaran yang bersifat pasif.

Media *Jigsaw Puzzle* dipilih sebagai alternatif solusi karena bersifat interaktif, berbasis permainan edukatif,

dan mampu melatih daya nalar, konsentrasi, serta kemampuan menyusun pola secara sistematis. Melalui aktivitas menyusun kepingan-kepingan kosakata, frasa, dan kalimat bahasa Arab yang teracak, siswa dilatih untuk memahami struktur kebahasaan secara konkret dan bermakna. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi, efektivitas, serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *Jigsaw Puzzle* dalam meningkatkan pemahaman maharah kitabah pada siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda Kadungrejo.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi tiga hal, yaitu: (1) bagaimana implementasi media *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran maharah kitabah; (2) bagaimana efektivitas media *Jigsaw Puzzle* dalam meningkatkan pemahaman maharah kitabah; dan (3) apa saja faktor pendukung dan penghambat pembelajaran maharah kitabah dengan media tersebut. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi, menganalisis efektivitas, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapan media *Jigsaw Puzzle* pada pembelajaran maharah kitabah.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode dan media berbasis Jigsaw telah banyak diterapkan pada keterampilan bahasa Arab lainnya, seperti maharah qira'ah (membaca). Ihdina Asbudi dkk. menunjukkan peningkatan hasil belajar membaca melalui penerapan metode jigsaw dalam penelitian tindakan kelas, dengan persentase rata-rata meningkat dari 64,21 pada pra-siklus menjadi 83,42 pada siklus kedua. Sugeng Santoso mengkaji penerapan strategi Jigsaw sebagai model *Cooperative Learning* pada pembelajaran maharah qira'ah, sementara Wahyu Rindayani dan Hasan Syaiful Rizal menemukan bahwa metode jigsaw lebih efektif dibandingkan metode ceramah meskipun membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih lama. Penelitian lain oleh Fatchiatuzahro dkk. mengkaji penggunaan media *Wordwall* sebagai evaluasi maharah kitabah berbasis *Digital Game Based*

Learning. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini secara khusus berfokus pada implementasi media *Jigsaw Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman maharah kitabah dengan pendekatan kuantitatif eksperimen di MTs Miftahul Huda Kadungrejo, sehingga memberikan kebaruan dari sisi objek keterampilan bahasa dan lokasi penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasy Experimental Design*), yaitu desain penelitian yang menggunakan variabel kontrol namun tidak sepenuhnya dapat mengendalikan seluruh variabel luar yang berpotensi memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain spesifik yang digunakan adalah *posttest only control group design*, di mana subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok yang dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Jigsaw Puzzle* dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda Kadungrejo yang berjumlah 80 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel penelitian yang digunakan berjumlah 60 siswa, yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 30 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket atau kuesioner tertutup, tes awal (*pretest*), dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* diberikan pada tahap awal untuk mengetahui penguasaan awal siswa terhadap materi, sedangkan *posttest* diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Butir soal tes terdiri

dari soal tulis (15 butir), menerjemahkan (5 butir), isian (5 butir), dan merangkai kata (5 butir) dengan skor maksimal 100. Indikator pemahaman maharah kitabah yang diukur meliputi: (a) kemampuan penulisan kata bahasa Arab yang tepat; (b) kemampuan merangkai kata dan harakat sesuai i'rab; dan (c) kemampuan menyusun kalimat.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, follow up, dan evaluasi. Tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar dan instrumen *pretest*. Tahap pelaksanaan meliputi penentuan tempat penelitian, observasi awal, penyusunan proposal, penyusunan rencana pembelajaran, serta pengujian validitas dan reliabilitas instrumen. Perlakuan pada kelompok eksperimen diberikan selama enam kali pertemuan menggunakan media *Jigsaw Puzzle* berbasis aplikasi web permainan edukatif bongkar-pasang gambar berlekuk (*interlocking*), dengan jumlah kepingan yang bervariasi (15, 20, dan 35 kepingan). Tahap *follow up* meliputi pendampingan penyusunan konten pembelajaran, sedangkan tahap evaluasi dilakukan melalui pemberian *posttest*. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di MTs Miftahul Huda, Desa Kadungrejo, Kecamatan Baureno, Kabupaten Bojonegoro pada tanggal 30 April 2026. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan menggunakan bantuan program *SPSS for Windows Version 27*, yaitu uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Kriteria pengambilan keputusan pada seluruh uji tersebut menggunakan taraf signifikansi 0,05, yaitu apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal atau homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Data penelitian diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing berjumlah 30 siswa. Ringkasan deskriptif data disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ringkasan Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
Total	1498	2405	1469	1898
Mean	49,93	80,16	48,96	63,26
Minimum	44	73	43	57
Maximum	56	88	55	70

Sumber: data diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai *pretest* kelompok eksperimen (49,93) dan kelompok kontrol (48,96) relatif setara, yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang seimbang sebelum diberikan perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, rata-rata *posttest* kelompok eksperimen meningkat menjadi 80,16, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 63,26. Selisih peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen (30,23 poin) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (14,30 poin), yang secara deskriptif mengindikasikan bahwa penggunaan media *Jigsaw Puzzle* memberikan dampak lebih besar terhadap peningkatan pemahaman maharah kitabah dibandingkan pembelajaran konvensional.

Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 siswa. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,458 (*pretest* kontrol), 0,412 (*posttest* kontrol), 0,443 (*pretest* eksperimen), dan 0,668 (*posttest* eksperimen). Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, seluruh data dinyatakan berdistribusi normal sehingga layak dianalisis dengan statistik parametrik.

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,217 (berdasarkan mean), 0,229 (berdasarkan median),

0,230 (berdasarkan median dengan penyesuaian *df*), dan 0,219 (berdasarkan trimmed mean). Seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan homogen. Terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas menjadi dasar bagi peneliti untuk melanjutkan analisis pada uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

Uji Hipotesis

Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 17,117 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Nilai mean difference sebesar 16,900 dengan interval kepercayaan 95% antara 14,924 hingga 18,876 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *Jigsaw Puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman maharah kitabah pada siswa kelas VIII MTs Miftahul Huda Kadungrejo.

Implementasi Media *Jigsaw Puzzle* dalam Pembelajaran Maharah Kitabah

Implementasi media *Jigsaw Puzzle* dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Guru mengawali pembelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari, kemudian membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok memperoleh satu set kepingan *puzzle* berisi kosakata, frasa, maupun kalimat bahasa Arab yang tersusun secara acak. Siswa bertugas menyusun kepingan-kepingan tersebut menjadi kalimat yang benar sesuai kaidah bahasa Arab, kemudian menuliskan kembali hasil susunannya pada lembar kerja dan mendiskusikannya bersama anggota kelompok.

Pada tahap diskusi kelompok, siswa saling bertukar pendapat mengenai pilihan kosakata, struktur

kalimat, dan penggunaan tata bahasa yang tepat, kemudian mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas untuk ditanggapi oleh kelompok lain. Rangkaian aktivitas ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang dialaminya sendiri, bukan sekadar diterima secara pasif dari guru. Melalui aktivitas menyusun, menghubungkan, dan menemukan konsep secara mandiri maupun kelompok, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendorong siswa untuk berpikir secara logis dan sistematis, keterampilan yang sangat diperlukan dalam penguasaan maharah kitabah.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, ditemukan beberapa faktor yang mendukung keberhasilan implementasi media *Jigsaw Puzzle*, di antaranya:

1. Tingginya antusiasme dan motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran berbentuk permainan edukatif;
2. Adanya kerja sama yang baik antaranggota kelompok dalam memahami kosakata dan struktur kalimat bahasa Arab;
3. Kesesuaian karakteristik media dengan minat siswa MTs yang cenderung menyukai aktivitas belajar berbasis permainan dan kerja kelompok, sejalan dengan teori *Cooperative Learning* yang menyatakan bahwa kerja sama kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab, dan hasil belajar siswa.

Di sisi lain, terdapat pula beberapa faktor penghambat, yaitu:

1. Perbedaan kemampuan akademik siswa yang menyebabkan sebagian siswa memerlukan waktu lebih lama untuk menyusun *puzzle*;
2. Kebutuhan waktu pembelajaran yang relatif lebih panjang dibandingkan metode ceramah, karena siswa harus menyusun *puzzle*, berdiskusi, menulis, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok;

3. Kecenderungan sebagian siswa lebih fokus pada aktivitas bermain daripada tujuan pembelajaran, sehingga menuntut pengelolaan kelas yang lebih intensif dari guru.

Temuan mengenai faktor penghambat ini sejalan dengan penelitian Ernis dan Hazmi yang menyatakan bahwa salah satu kelemahan media *puzzle* adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dan menuntut kemampuan guru dalam mengelola kelas. Meskipun demikian, secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat penggunaan media *Jigsaw Puzzle* lebih besar dibandingkan hambatan yang dihadapi, sehingga media ini layak dijadikan alternatif dalam pembelajaran maharah kitabah.

Diskusi dan Implikasi

Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme dan teori belajar aktif (*active learning*) yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini juga konsisten dengan sejumlah penelitian terdahulu mengenai efektivitas metode dan media berbasis *jigsaw* pada keterampilan berbahasa Arab lainnya, seperti maharah qira'ah, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar signifikan melalui pembelajaran kooperatif berbasis *jigsaw*. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru karena secara khusus menguji efektivitas media *Jigsaw Puzzle* berbasis aplikasi digital pada keterampilan menulis (maharah kitabah) melalui desain eksperimen kuantitatif, yang belum banyak dikaji dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada aspek keterampilan menulis. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam memilih media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa, khususnya di lingkungan madrasah yang memiliki keterbatasan sarana pembelajaran konvensional seperti buku teks.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran maharah kitabah dilakukan melalui kegiatan penyusunan kepingan kata, frasa, dan kalimat bahasa Arab secara berkelompok yang mendorong siswa terlibat aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, menyusun kalimat, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Media *Jigsaw Puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman maharah kitabah siswa, yang ditunjukkan oleh hasil uji *Independent Sample t-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dan mean difference sebesar 16,900, yang berarti hasil belajar kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Faktor pendukung keberhasilan implementasi media ini meliputi tingginya antusiasme dan motivasi belajar siswa, terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta adanya kerja sama yang baik antaranggota kelompok. Sementara itu, faktor penghambatnya meliputi perbedaan kemampuan akademik siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kebutuhan pengelolaan kelas yang lebih intensif. Dengan demikian, media *Jigsaw Puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada pembelajaran maharah kitabah, karena mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, antara lain cakupan penelitian yang hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan, fokus yang terbatas pada maharah kitabah, serta durasi penelitian yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas sampel penelitian ke beberapa sekolah, mengkaji efektivitas media *Jigsaw Puzzle* pada keterampilan berbahasa Arab lainnya seperti maharah istima', maharah kalam, dan maharah qira'ah, serta menggunakan pendekatan *mixed method* agar diperoleh

gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses dan dampak pembelajaran berbasis media *Jigsaw Puzzle*.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asbudi, I., & Zainal, A. Q. (2025). Penerapan metode jigsaw dalam meningkatkan maharah al-qira'ah siswa kelas X SMA Al-Mazaakhirah Baramuli Pinrang: Penelitian tindakan kelas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 454–463.
- Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). Peningkatan hasil belajar IPA materi komponen ekosistem melalui media puzzle siswa kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 45–56.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1(4), 104–117.
- Fatchiatuzahro, N. R. Z., & Fahmi, N. (2024). Intensifikasi evaluasi maharah kitabah dengan media interaktif Wordwall. *Prosiding KONIPBSA: Konferensi Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Arab*, 4(1), 423–432.
- Kuraedah, S. (2015). Aplikasi maharah kitabah dalam pembelajaran bahasa Arab. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 82–98.
- Muliawan, J. U. (2021). *41 model mainan edukatif terbaik*. Gava Media.
- Munawarah, M., & Zulkifli, Z. (2021). Pembelajaran keterampilan menulis (maharah al-kitabah) dalam bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22–34.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Rathomi, A. (2020). Maharah kitabah dalam pembelajaran bahasa Arab. *Tarbiya Islamica*, 8(1), 1–8.
- Rinda, W. R., & Rizal, H. S. (2024). Implementasi Implementasi Metode Jigsaw dalam Pembelajaran Maharah Qira'ah di MA Walisongo Kelas XII B Sumberejo Purwosari Pasuruan. *Al-Kalim: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3(1), 1–13.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2016). *Media pendidikan: Pengertian*,



pengembangan, dan pemanfaatannya.
Rajagrafindo Persada.

- Santoso, S. (2016). *Strategi jigsaw sebagai model cooperative learning dalam pembelajaran maharah qira'ah mata pelajaran bahasa Arab (Studi kasus di MTs Ma'arif Al Hikmah Ngrayun Ponorogo) (Skripsi)*. UIN Sunan Kalijaga.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.