

Received : 25-05-2022	Accepted : 20-06-2022
Published : 30-06-2022	Doi : 10.32699/liar.v6i1.2760

Efektifitas Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Qira'ah di SMP Takhasus Al Qur'an Wonosobo

Rahmiati, Asep Sunarko*, Ahmad Rois

Universitas Sains Al Qur'an di Wonosobo, Indonesia

Email: asepsunarko3@gmail.com

Abstract

Maharah Qira'ah learning at Takhasus Al Qur'an Middle School uses a conventional learning model. Many students are passive when learning takes place and lack participation, and most students think learning Arabic is challenging, so it is necessary to apply a varied and enjoyable learning model. Using of a jigsaw learning model based on puzzle games is expected to be the solution. This model is part of cooperative learning which in its implementation will focus on three indications, namely; 1) learning experience, 2) small group, and 3) learning together. The main idea of this model is the active involvement of students in each phase of learning with the teacher as the center of coordination in it This study uses an experimental model that uses a one-group pretest-posttest design. The study used the subject of class VII students of SMP Takhasus Al Qur'an, totaling 63 students divided into two groups: control and experimental groups, then the experimental and control groups were subjected to a pretest and a final test in the form of written questions at the end (posttest). The research results will be analyzed, processed, and compared using the t-test and the N-Gain score test to obtain differences and increase in maharah qira'ah on research subjects. The results of this study indicate that: 1) in learning maharah qira'ah at Takhasus Al Qur'an Middle School using a jigsaw model based on a puzzle game there are steps that are used when learning takes place; 2) there is an increase in the qira'ah maharah

of experimental class students by 0.51 which is included in the medium category; 3) there is a difference between the experimental class and the control class with $t_{count} 5,19 > t_{table} 1,671$. So that H_a can be accepted and H_o can be rejected.

Keywords: Learning Model, Jigsaw Model, Puzzle Game, Maharah Qiraah

Abstrak

Pembelajaran Maharah Qira'ah di SMP Takhasus Al Qur'an menggunakan model pembelajaran konvensional. ketika pembelajaran berlangsung terdapat banyak siswa kurang berpartisipasi, mayoritas siswa menganggap pembelajaran bahasa arab sulit, sehingga perlu diterapkan model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran jigsaw berbasis puzzle, model tersebut merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang dalam pelaksanaannya akan berpusat tiga indikasi yaitu; 1) pengalaman belajar, 2) kelompok kecil, dan 3) belajar bersama. Ide utama dari model ini adalah keterlibatan peserta didik secara aktif pada setiap fase pembelajaran dengan guru sebagai pusat koordinasi didalamnya. Penelitian ini menggunakan model eksperimen yang menggunakan desain one group pretest-posttest. Penelitian menggunakan subjek peserta didik kelas VII SMP Takhasus Al Qur'an yang berjumlah 63 siswa dengan dibagi menjadi dua kelompok : kelompok kontrol dan eksperimen, Kemudian kelompok eksperimen dan kontrol dikenakan tes kemampuan awal (pretest) dan tes akhir berupa soal tertulis di akhir (posttest). Hasil penelitian dianalisis, diolah, dan dibandingkan menggunakan uji t-test dan uji N-Gain skor untuk memperoleh perbedaan dan peningkatan maharah qira'ah pada subjek penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) dalam pembelajaran maharah qira'ah di SMP Takhasus Al Qur'an menggunakan model jigsaw berbasis permainan puzzle terdapat langkah-langkah yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung; 2) terdapat peningkatan maharah qira'ah peserta didik kelas eksperimen sebesar 0,51 yang termasuk kedalam kategori sedang; 3) ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan $t_{hitung} 5,19 > t_{tabel} 1,671$. Sehingga H_a dapat diterima dan H_o bisa ditolak.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran, Model Jigsaw, Permainan puzzle, maharah qira'ah*

A. Pendahuluan

Bahasa arab sebagai bahasa yang salah satu penggunaannya terbanyak di dunia dan pada tahun 1973 diakui sebagai bahasa resmi PBB (Pane, t.t., hlm. 79). Hal ini menunjukkan bahwa bahasa Arab mempunyai peranan penting tidak hanya pada ranah agama akan tetapi juga ranah-ranah yang lain seperti ekonomi dan politik serta pendidikan (Mu'in, 2004, hlm. 40). Hal ini terlihat banyak universitas di luar negeri yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa arab yang orintasinya untuk mempermudah komunikasi dalam bidang ekonomi dan politik (Arsyad, 2003, hlm. 14)

Dalam pengajaran bahasa Arab terdapat empat kemahiran yang harus dikuasai, karena empat maharah memiliki keterkaitan satu sama lain sehingga tidak bisa dipisahkan, karena kemampuan salah satu berpengaruh kepada kemampuan yang lain (Hidayatullah, 2017, hlm. 152). Kemahiran membaca (*maharah qira'ah*) sering kali dianggap sepele oleh siswa. Padahal, keterampilan membaca tidak hanya sebatas membaca dengan lancar tanpa memperdulikan artinya. Aktivitas membaca secara umum diartikan sebagai komunikasi antara penulis dan pembaca melalui teks. (Hermawan, 2011, hlm. 143) dan kemampuan membaca bisa diartikan sebagai kemampuan untuk mengenali, memahami isi dari teks bacaan dengan mampu melafadkannya sebagai pondasi awal, dengan demikian tujuan akhir dari membaca ialah kita dapat mengetahui maksud yang terkandung di dalam teks. Dengan keterampilan membaca yang baik, maka seseorang dapat mengetahui maksud yang terdapat dalam teks sebagai bahan tulis.

Salah satu indikator yang mampu mengukur keberhasilan pembelajaran bahasa arab terutama keterampilan membaca adalah adanya inovasi disetiap pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan media pembelajaran yang mendukung peningkatan mutu pembelajaran sekaligus membuat peserta didik merasa belajar bahasa Arab (Ritonga, 2020, hlm. 2).

Berdasarkan observasi mengenai pembelajaran keterampilan membaca (*maharoh qira'ah*) (Taubah, 2019, hlm. 3) di SMP Takhasus Al-Qu'ran sebenarnya sudah sesuai dengan Standar Kompetensi yang diajarkan dan secara teori, keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus diajarkan (Akmalia & Cahyani, t.t., hlm. 433). Akan tetapi, ketika kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas banyak ditemukannya siswa yang pasif dan kurang berpartisipasi, siswa menganggap bahwa kosakata bahasa Arab itu sulit, siswa merasa jenuh, bosan dan rasa malas ketika pembelajaran bahasa Arab berlangsung karena dalam proses pembelajarannya ditemukan masih belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, yaitu menggunakan model pembelajaran konvensional (Khoiri & Romadhon, t.t., hlm. 290). Tentunya hal ini membuat siswa banyak merasa kesulitan dan kurangnya rasa percaya diri untuk membaca teks kalimat bahasa Arab. Oleh karena itu, perlu diupayakan suatu model pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi serta dapat menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk Satuan Pendidikan Dasar, Menengah, dijabarkan sebagai berikut (Sudiby, t.t.): “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis yang terdiri dari komponen-komponen. Komponen tersebut terdiri dari pembelajaran perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup” (Afandii dkk., 2013, hlm. 15). Mengacu pada peraturan tersebut maka acuan model pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran di kelas, seperti pengelolaan kelas, lingkungan pembelajaran, step by step kegiatan pembelajaran, dan visi pembelajaran. Bentuk pembelajaran yang terkonsep dari awal hingga akhir, digunakan oleh guru secara khas merupakan model pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran

adalah wadah dari pengaplikasian suatu metode, strategi, pendekatan, dan teknik pembelajaran (Helmiati, 2012, hlm. 19).

Terdapat berbagai model pembelajaran pada proses pembelajaran bahasa Arab khususnya maharoh qiro'ah, Terdapat tiga indicator dalam melihat kemahiran membaca peserta didik, yaitu; (1) kemampuan melafalkan huruf, kata, maupun kalimat dalam sebuah teks; (2) mengenali pola maupun struktur kata atau kalimat berupa identifikasi syakal pada sebuah teks; dan (3) pemahaman makna atau maksud dari teks bacaan (Rathomi, 2019, hlm. 526). salah satunya yaitu model pembelajaran jigsaw berbasis permainan puzzle. Karena model pembelajaran tersebut memiliki tujuan untk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam proses belajar (Wardana, 2015, hlm. 5). Model pembelajaran jigsaw merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) pada dasarnya pembelajaran kooperatif memegang satu prinsip dimana pembelajaran berpusat pada kelompok siswa yang perubahan informasi di dalamnya menjadi tanggung jawab mereka sendiri sebagai dorongan untuk meningkatkan pembelajaran,(Miftahul, 2015, hlm. 29) sehingga dalam pembelajaran seperti ini interaksi antar peserta didik merupakan focus utama dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan pola yang lebih jelas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk konsep-konsep yang lebih dikendalikan oleh guru atau dipimpin oleh guru (Suprijono, 2015, hlm. 73). Karakteristik pembelajaran kooperatif meliputi; Saling ketergantungan, Tanggung jawab perseorangan, Tatap muka, Komunikasi antar Anggota, dan Keberagaman Pengelompokan (Jamal, 2016, hlm. 37) Sejarah model pembelajaran jigsaw berasal dari uji coba yang dilakukan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas. Model tersebut diadaptasi oleh Slavin dan kelompoknya di Universitas John Hopkins. Jigsaw secara bahasa yaitu gergaji ukir (bahasa Inggris) dan ada juga yang mengatakan dengan istilah puzzle, yaitu menyusun potongan gambar berbentuk teka-teki (Berkah, 2018, hlm. 23).

Permainan puzzle sendiri diartikan sebagai permainan terkonsep dengan merancang gambar atau tulisan berdasar bentuk, warna, dan ukuran secara tepat (Mulyaningsih & Palangngan, 2021, hlm. 31). Kegiatan permainan ini jika dilakukan secara berkelompok membuat siswa semakin aktif dan bersemangat dalam belajar sambil bermain. Jadi, model pembelajaran dengan kelompok kecil melibatkan beberapa siswa bekerja sama menyusun potongan-potongan gambar dengan disesuaikan materi yang disediakan merupakan model pembelajaran jigsaw berbasis permainan puzzle.

Dalam pembelajarannya, strategi model jigsaw ini terdapat tiga indikasi yaitu: 1) pengalaman belajar, 2) kelompok kecil, dan 3) belajar bersama. Pembelajaran dengan model jigsaw melibatkan peserta didik dan kelompok belajar yang dapat diaplikasikan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok (Lubis & Harahap, t.t., hlm. 97).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti ingin menerapkan model pembelajaran jigsaw berbasis permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan qira'ah, karena melihat banyaknya masalah yang sudah peneliti paparkan dan peserta didik yang kurang tertarik dengan adanya metode atau model pembelajaran yang sulit untuk direspon peserta didik.

Diharapkan siswa akan lebih nyaman dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran jigsaw berbasis permainan puzzle, sehingga mereka tidak merasa kesulitan, bosan ataupun menjadikan belajar bahasa Arab sebagai beban bagi mereka. Jadi, penerapan model pembelajaran jigsaw berbasis permainan puzzle akan membuat kelas dan peserta didik lebih bersemangat dalam memahami *maharah qira'ah*. Oleh karena itu peneliti memilih judul "Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Qira'ah Pada Peserta Didik Kelas VII Di SMP Takhasus Al Qur'an Tahun Ajaran 2021/2022".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (Sugiono, 2010, hlm. 14). Pra eksperimen digunakan peneliti dalam penelitian. Model tersebut menekankan pada tes awal dan akhir disamping perlakuan, tanpa kelompok pembanding. Pada variabel ini, desain yang digunakan yaitu one group pretes-posttest (Riduwan, 2007, hlm. 37), dalam rancangannya digunakan satu kelompok subjek, yang mana peneliti melibatkan 1 grup sebagai bahan penelitian. (Sugiyono, 2012, hlm. 62)

Analisis data yang digunakan dibagi menjadi tiga proses. Analisis pendahuluan, analisis hipotesis dan analisis lanjut. Tahap analisis pendahuluan berisi uji pra syarat dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas dan setelah uji prasarat dilakukan uji analisis hasil Pre test dan Post Test. Tahap Uji Hipotesis. Tahap ini berfungsi membuktikan hipotesis yang sudah dibuat. Sehingga pada tahap ini, instrument yang digunakan adalah uji T Test dan uji Gain. Tahap akhir dari analisis data adalah tahap analisis lanjut. Analisis lanjut di penelitian ini merupakan analisis yang digunakan untuk melanjutkan dari hasil analisis pendahuluan dan analisis hipotesis, dan dapat menemukan kesimpulan tentang Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Qira'ah Pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Takhasus Al Qur'an.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perencanaan

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan pembelajaran guna terlaksananya pembelajaran secara efektif dan efisien serta materi yang disampaikan dapat berlangsung optimal. Adapun bentuk perencanaan tersebut berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan berdasar pada silabus pembelajaran bahasa Arab kelas VII kurikulum yang berlaku. RPP dibuat secara berkala untuk

setiap satuan pembelajaran (satpel) dengan disesuaikan materi yang akan disampaikan.

Proses Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada kelas VII H sebagai kelas eksperimen dan kelas VII G sebagai kelas kontrol. Sebelum kedua kelas diberi perlakuan pembelajaran *maharah qira'ah* terlebih dahulu kedua kelas diberikan soal pretest sebanyak lima belas soal dengan sepuluh soal pilihan ganda serta lima soal essay singkat. Penelitian dilakukan dengan membagi kelas eksperimen menggunakan model pembelajaras jigsaw berbasis permainan puzzle sedangkan kelas kontrol memakai pembelajaran konvensional. Setelah tiap kelas diberi perlakuan berbeda, kemudian tes diberikan terhadap kedua kelas dengan materi yang sama untuk mengetahui perbandingan *maharah qira'ah* dengan memberikan soal posttest sebanyak lima belas soal dengan sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal essay singkat.

Hasil Pre Test dan Post Test

Tabel 3.3.1
Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen (VII H)	Nilai Pretest	Kelas Kontrol (VII G)	Nilai Pretest
1	Adam Ezhar M	80	Adinda Zahra	53
2	Adi Pratama	62	Alqoniya Nur Indah	65
3	Aris Munandar	74	Almira Ramadhani	73
4	Ahmad Nur Rizqi	60	Amalia Ulfa	73
5	Ahmad Sholeh	80	Annida Khoirunnisa	53
6	Akmal Kafasya	60	Aresta Puri M	65
7	Alfian Dwi R	65	Atika Zahra N	50
8	Ardavan Ezekiel	72	Atiyatuzzahra	70
9	Attar Ghaisan H	66	Aziza Salsa Zanuarti	70
10	Azam Dzaky F	73	Beladina Ulfia	68
11	Bagus Nur Imam	72	Choirunnisa	60
12	Dhiar Anjar Yuda P	70	Firda Usma Bela	60

13	Diandra Maulana Z	76	Hanifa Titania	75
14	Faza Fahrizal R	62	Hera Aulia Salsabila	75
15	Farid Fadzilah	53	Hilda Zyakira Z	70
16	Farik Agrapran	55	Indah Rahmawati	58
17	Fashfa'lana Indal K	60	Kaylla Novia	60
18	Fendy	65	Melindanawati	65
19	Hadyan Mursyidan A	63	Mutiara Citra S	70
20	Ikmal Sadiq	80	Nurmayzatul Akmal	70
21	Muhammad Hasan	60	Nisa Ramadhani	60
22	Muhammad Yahya	58	Netta Fadya	46
23	Muqsit Aditiya Ghany	55	Noviandri	65
24	Naufal Hasan	62	Putri L	60
25	Raditya R	65	Restu Aulia F	50
26	Reza Kurniawan	62	Resti Nur P	46
27	Ridho Amirullah	70	Rhoudatul Hasanah	55
28	Rizky Pratama	75	Rohimah	70
29	Satria Oktavian	68	Shalifian Eka	75
30	Tegar Mulyadi	60	Shofi Wulandari	65
31	Taufiq Hidayatullah	70	Tissa Aulia N	60
32	Umar Ibnu J	78		
Jumlah		2131	Jumlah	1955
n		32	n	31
Rata-rata		66,59	Rata-rata	63,06

Dan setelah dilakukan eksperimen maka dilaksanakan post tes dengan hasil yang terlihat pada table berikut.

Tabel 3.3.2
Daftar Nilai Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen (VII H)	Nilai Postest	Kelas Kontrol (VII G)	Nilai Postest
1	Adam Ezhar M	95	Adinda Zahra	67
2	Adi Pratama	83	Alqoniya Nur Indah	76
3	Aris Munandar	83	Almira Ramadhani	72
4	Ahmad Nur Rizqi	90	Amalia Ulfa	83
5	Ahmad Sholeh	74	Annida Khoirunnisa	70

6	Akmal Kafasya	92	Aresta Puri M	75
7	Alfian Dwi R	87	Atika Zahra N	85
8	Ardavan Ezekiel	85	Atiyatuzzahra	82
9	Attar Ghaisan H	76	Aziza Salsa Zanuarti	80
10	Azam Dzaky F	83	Beladina Ulfia	78
11	Bagus Nur Imam	82	Choirunnisa	78
12	Dhiar Anjar Yuda P	77	Firda Usma Bela	68
13	Diandra Maulana Z	86	Hanifa Titania	85
14	Faza Fahrizal R	82	Hera Aulia Salsabila	85
15	Farid Fadzilah	90	Hilda Zyakira Z	82
16	Farik Agrapran	85	Indah Rahmawati	68
17	Fashfa'lana Indal K	78	Kaylla Novia	70
18	Fendy	74	Melindanawati	76
19	Hadyan Mursyidan A	83	Mutiara Citra S	81
20	Ikmal Sadiq	90	Nurmayzatul Akmal	82
21	Muhammad Hasan	86	Nisa Ramadhani	70
22	Muhammad Yahya	88	Netta Fadya	64
23	Muqsit Aditiya Ghany	83	Noviandri	75
24	Naufal Hasan	75	Putri L	70
25	Raditya R	75	Restu Aulia F	65
26	Reza Kurniawan	80	Resti Nur P	80
27	Ridho Amirullah	78	Rhoudatul Hasanah	78
28	Rizky Pratama	92	Rohimah	78
29	Satria Oktavian	95	Shalifian Eka	80
30	Tegar Mulyadi	82	Shofi Wulandari	75
31	Taufiq Hidayatullah	78	Tissa Aulia N	75
32	Umar Ibnu J	88		
Jumlah		2675	Jumlah	2353
n		32	n	31
Rata-rata		83,59	Rata-rata	75,90

Analisis data

1. Uji Pra syarat

Uji pra syarat pada penelitian ini melalui dua uji yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun hasilnya bisa dilihat pada table berikut:

a. Analisis uji normalitas (Chi Kuadrat) pretest

Tabel 3.4.1.1

Analisis Uji Normalitas (Chi Kuadrat) Pretest

Kelas	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kriteria
Eksperimen	4,10	7,81	Normal
Kontrol	5,57	7,81	Normal

dari hasil perhitungan di atas diketahui bahwa populasi kelas yang digunakan untuk penelitian ini bersifat normal sehingga boleh digunakan untuk penelitian. Dibuktikan dengan nilai χ^2 hitung $<$ χ^2 tabel yaitu $4,10 < 7,81$ untuk kelas eksperimen. Dan nilai χ^2 hitung $<$ χ^2 tabel yaitu $5,57 < 7,81$ untuk kelas kontrol.

b. Analisis uji normalitas (Chi Kuadrat) Postest

Tabel 3.4.1.2

Analisis Uji Normalitas (Chi Kuadrat) Postest

Kelas	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kriteria
Eksperimen	6,12	7,81	Normal
Kontrol	3,64	7,81	Normal

dari hasil perhitungan di atas dapat diperoleh data bahwa populasi kelas yang digunakan untuk penelitian ini bersifat normal sehingga boleh digunakan untuk penelitian. Dibuktikan dengan nilai χ^2 hitung $<$ χ^2 tabel yaitu $6,12 < 7,81$ untuk kelas eksperimen. Dan nilai χ^2 hitung $<$ χ^2 tabel yaitu $3,64 < 7,81$ untuk kelas kontrol.

2. Analisis hasil Pre test dan Post Test

a. Uji hipotesis dengan uji T

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan bahwa:

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ (tidak terdapat perbedaan keterampilan membaca (maharah qira'ah) baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol)

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$ (terdapat perbedaan keterampilan membaca (maharah qira'ah)

baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol).

Oleh sebab itu, peneliti menggunakan Uji t-test yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan maharah qira'ah peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil uji t-test

Σsampil	dk	Taraf signifikansi	thitung	ttabel	Hasil
63	$(32+31)-1=62$	5% = 0,05	5,19	1,671	Ho ditolak

Berdasarkan perhitungan tabel 4.13 di atas menunjukkan bahwa Ho dapat ditolak dan Ha bisa diterima yang berarti bahwa ada perbedaan keterampilan membaca (*maharah qira'ah*) pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran jigsaw berbasis permainan puzzle dan kelas kontrol dengan metode konvensional.

b. Uji hipotesis dengan Uji Gain

Uji Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan maharah qira'ah peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 3.7
Hasil Uji N-Gain

Sebelum Penelitian		Sesudah Penelitian		N-Gain	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	0,51	0,35
66,59	63,06	83,59	75,90	(Sedang)	(Sedang)

dari hasil perhitungan tabel 4.14 di atas diperoleh peningkatan maharah qira'ah peserta didik pada kelas eksperimen meningkat sebesar 0,51 dan pada kelas kontrol meningkat sebesar 0,35. Hal ini berarti ada peningkatan kemampuan *maharah qira'ah* dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw berbasis permainan puzzle walaupun dengan

kategori sedang. Sedangkan peningkatan kemampuan *maharah qira'ah* menggunakan metode konvensional terbukti dengan kategori rendah

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, terdapat beberapa kesimpulan yaitu: Pembelajaran *maharah qira'ah* pada peserta didik kelas VII di SMP Takhasus Al Qur'an menggunakan model pembelajaran jigsaw berbasis permainan puzzle. Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut: Pertama guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa selanjutnya ketua kelompok mengambil potongan gambar atau kalimat dan membagikan potongan gambar/kalimat kepada seluruh anggota kelompoknya. Setelah itu, setiap kelompok diperintahkan untuk menyusun potongan gambar atau kalimat menjadi bentuk yang sempurna kemudian setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain beserta guru menanggapi persentasi tersebut. Berdasarkan hasil posttest kemampuan membaca (*maharah qira'ah*) peserta didik menggunakan uji N-Gain pada kelas eksperimen meningkat sebesar 0,51 dan pada kelas kontrol diperoleh N-Gain sebesar 0,35. Dengan ini berarti terbukti ada peningkatan kemampuan membaca (*maharah qira'ah*) dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw berbasis permainan puzzle dengan kategori sedang pada peserta didik kelas VII di SMP Takhasus Al Qur'an. Terdapat perbedaan *maharah qira'ah* antara kelas yang menggunakan model pembelajaran jigsaw berbasis permainan puzzle dan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran jigsaw berbasis permainan puzzle. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji t-test yaitu H_0 ditolak yang ditunjukkan dengan perolehan thitung = 5,19 > ttabel = 1,671 dengan taraf signifikansi 5 % (0,05). Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Daftar Pustaka

- Afandii, M., Wardan, O. P., & Chamalah, E. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. UNISSULA PRESS.
- Akmalia, A., & Cahyani, N. D. (t.t.). STRATEGI PEMBELAJARAN JIGSAW DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH QIRA'AH. 13.
- Arsyad, A. (2003). *Bahasa Arab dan metode pengajarannya*. Pustaka Pelajar.
- Berkah, J. (2018). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK DI SMK KHARISMAWITA JAKARTA SELATAN. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v4i1.3431>
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Hermawan, A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayatullah, Moch. S. (2017). *Cakrawala Linguistik Arab*. PT Grasindo.
- Jamal, A. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press.
- Khoiri, A. A., & Romadhon, I. F. (t.t.). ARABIC TEACHER: PEMBELAJARAN MODERN BAHASA ARAB BERBASIS E-LEARNING BAGI NON-NATIVE SPEAKER. 11.
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (t.t.). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. 7.
- Miftahul, H. (2015). *COOPERATIVE LEARNING: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar.

- Mu'in, A. (2004). *Analisis Kontrasitif Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia*,. Al-Husna Baru.
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 29–40.
- Pane, A. (t.t.). URGENSI BAHASA ARAB; BAHASA ARAB SEBAGAI ALAT KOMUNIKASI AGAMA ISLAM. 2(1), 12.
- Rathomi, A. (2019). PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MAHARAH QIRA'AH MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 558–565. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v8i1.4315>
- Riduwan, A. (2007). *Rumusan Data Dalam Aplikasi Statistika*. Alfabeta.
- Ritonga, A. W. (2020). Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School. *Studi Arab*, 11(2), 73–86. <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2354>
- Sudiby, B. (t.t.). MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL,. 11.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (9 ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Taubah, M. (2019). Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Studi Arab*, 10(1), 31–38. <https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>

Wardana, L. A. (2015). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DALAM MEMAHAMI ISI CERITA PENDEK PADA SISWA KELAS V SDN MAYANGAN V KOTA PROBOLINGGO. 02(02), 9.