

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW DENGAN
BERBANTUAN MEDIA WAYGROUND DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN MUFRADAT SISWA MAN 1 BONE**

Misra Asriani¹, Haeriyah², Andi Agussalim³, Muhammad Ridwan⁴

^{1,2,3,4}Universitas Hasanuddin, Makassar

misraasriani29@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of implementing the Jigsaw cooperative learning method assisted by the digital media Wayground in improving students' vocabulary mastery at MAN 1 Bone. The research problem arises from students' low vocabulary achievement due to the use of conventional teaching methods, which affect their motivation and learning outcomes. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a one-group pretest–posttest model. The sample consisted of 28 eleventh-grade students. A vocabulary test was used as the research instrument after being validated and tested for reliability. The data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test because the data were not normally distributed. The findings revealed a statistically significant difference between the pretest and posttest scores, indicating that the Jigsaw method assisted by Wayground is effective in improving students' vocabulary mastery.

Keywords: Jigsaw, Wayground, Cooperative Learning, Vocabulary

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media digital Wayground dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa MAN 1 Bone. Permasalahan penelitian berangkat dari rendahnya penguasaan kosakata siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional sehingga memengaruhi motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen jenis one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 28 siswa kelas XI. Instrumen yang digunakan berupa tes penguasaan mufradat yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga metode Jigsaw berbantuan Wayground terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa.

Kata Kunci: Jigsaw, Wayground, Pembelajaran Kooperatif, Mufradat.

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab di madrasah memiliki peran strategis dalam menunjang pemahaman peserta didik terhadap sumber ajaran Islam sekaligus sebagai sarana pengembangan kompetensi kebahasaan. Salah satu komponen utama dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan mufradat karena kosakata merupakan dasar keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Rendahnya penguasaan kosakata akan berdampak langsung pada kemampuan memahami teks maupun menyusun kalimat secara tepat. Sejumlah studi mengungkapkan bahwa rendahnya penguasaan mufradat pada siswa kerap dipicu oleh penerapan metode pembelajaran yang masih berorientasi pada pendekatan teoretis dan bersifat konvensional, sehingga belum mampu memberikan ruang yang memadai bagi peserta didik untuk berlatih secara intensif (Suhaenah et al., 2026). Selain itu, kurangnya variasi strategi pembelajaran menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Kontesa et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi

pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta menyesuaikan dengan karakteristik generasi yang akrab dengan teknologi digital.

Secara teoretis, pembelajaran yang efektif ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Pendekatan pembelajaran kooperatif sering direkomendasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena metode tersebut dapat mendorong interaksi sosial sekaligus menumbuhkan tanggung jawab individu dalam kerja kelompok (M. Irfan Saputra et al., 2024). Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dianggap sesuai adalah tipe jigsaw, yang menekankan pembagian peran dan tanggung jawab siswa sebagai “ahli” dalam kelompok kecil sebelum kembali ke kelompok asal untuk berbagi pengetahuan. Penelitian menunjukkan bahwa model jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa (Syaifullah, 2017). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan

melalui interaksi sosial dan diskusi kelompok.

Di sisi lain, kemajuan teknologi di bidang pendidikan mendorong integrasi media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media interaktif yang mengusung kuis dan unsur gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik (Rudiyanto et al., 2025). Media digital memberikan umpan balik langsung, suasana kompetitif yang sehat, serta pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Beberapa penelitian di bidang pendidikan bahasa Arab menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan penguasaan mufradat secara signifikan (Harits Akbar et al., 2025). Sebagian besar studi masih mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif dan media digital secara terpisah. Saat ini masih jarang ditemukan penelitian yang menggabungkan model Jigsaw dengan kuis digital dalam konsep pembelajaran terpadu untuk mata pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menawarkan unsur kebaruan melalui penggabungan integrasi media digital wayground dalam skema pembelajaran kooperatif format jigsaw dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab. Kombinasi ini tidak hanya menekankan kolaborasi dan tanggung jawab individu dalam kelompok, tetapi juga memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana evaluasi interaktif berbasis gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model tersebut dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa MAN 1 Bone melalui desain eksperimen kuasi. Penelitian ini bertujuan untuk membantu memperkaya teori tentang cara belajar bahasa Arab yang menggunakan unsur kerja sama dan teknologi digital. Hasil penelitian ini diharapkan juga bisa dipakai oleh para guru dalam menciptakan metode mengajar yang lebih inovatif dan efektif, serta sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan.

B. Metode Penelitian

1) Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan

rancangan quasi-eksperimen melalui model one group pretest–posttest design. Desain ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan metode jigsaw learning yang diintegrasikan dengan media wayground terhadap peningkatan penguasaan mufradat siswa. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan skor sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test) pada kelompok yang sama.

2) Populasi dan Sampel

Semua siswa MAN 1 Bone terlibat dalam populasi penelitian ini. Sampel ditentukan menggunakan prosedur pengambilan purposive sampling, yaitu kelas XI B1, dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki karakteristik yang representatif serta memungkinkan pelaksanaan perlakuan secara optimal dan terkontrol.

3) Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes yang terdiri atas pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Pre-test digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal, sedangkan post-test untuk mengevaluasi capaian setelah perlakuan. Sebelum digunakan,

instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya guna memastikan kelayakan sebagai alat ukur penelitian.

4) Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif melalui beberapa tahap, yaitu uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas data, serta analisis statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran distribusi skor. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t jika data memiliki distribusi normal. Jika tidak, digunakan uji Wilcoxon signed rank dengan tingkat signifikansi 0,05. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi untuk menentukan efektivitas perlakuan terhadap peningkatan penguasaan mufradat siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Metode Jigsaw Berbantuan Media Wayground

Penerapan metode pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan media wayground dilaksanakan selama tujuh pertemuan dengan alokasi waktu 3 × 30 menit setiap pertemuan. Pertemuan awal dimulai dengan pelaksanaan pre-test guna mengetahui kemampuan awal

siswa dalam penguasaan mufradat. Pada pertemuan kedua hingga keenam, pembelajaran dilaksanakan dengan skema jigsaw, yaitu pembentukan kelompok asal dan kelompok ahli. Setiap kelompok ahli diberikan tugas menerjemahkan kosakata, bacaan, atau latihan yang terdapat dalam buku bahasa Arab kelas XI. Setelah diskusi kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok asal untuk saling berbagi hasil diskusi sehingga setiap siswa memperoleh pemahaman materi secara menyeluruh.

Di akhir setiap pertemuan, siswa mengerjakan kuis evaluasi melalui platform wayground menggunakan smartphone. Kuis terdiri dari soal pilihan ganda dan soal jawaban singkat. Alat ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang sudah mereka pelajari. Pada pertemuan awal, siswa masih mengalami kebingungan dalam mengikuti alur metode jigsaw dan penggunaan media wayground. Beberapa siswa cenderung bekerja secara individual dan manajemen waktu belum optimal. Namun, pada pertemuan-pertemuan berikutnya, terjadi peningkatan partisipasi, kerja sama kelompok, dan ketepatan

penyelesaian tugas. Nilai evaluasi harian juga menunjukkan kecenderungan peningkatan.

Pertemuan terakhir diisi dengan pemberian post-test sebanyak 30 butir soal untuk mengukur peningkatan penguasaan mufradat setelah penerapan metode jigsaw berbantuan media wayground. Secara umum, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan metode ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, kerja sama kelompok, serta pemahaman kosakata bahasa Arab secara bertahap.

2. Hasil Perolehan Data

Penelitian dilaksanakan pada kelas XI B1 MAN 1 Bone selama tujuh pertemuan. Untuk mengukur penguasaan mufradat, siswa diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test pada pertemuan ketujuh. Instrumen tes terdiri atas 30 butir soal (pilihan ganda, isian singkat, dan benar/salah) dengan skor maksimal 70. Data yang diperoleh dari kedua tes tersebut digunakan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Adapun rincian perolehan nilai disajikan sebagai berikut:.

Tabel 1. Perolehan Nilai					No	Nama	Nilai	Nilai
No	Nama	Nilai	Nilai				pre-	post-
		pre-	post-				test	test
		test	test					
1	Sry Wahyuni Nasfa Aulia	19	64	15	Dyah Noor Fadinah	28	69	
2	A. Astrid	11	68	16	Ahmad Faiz	21	65	
3	Aliyah Nur Azirah	17	63	17	Nurfadila Salsa	19	46	
4	Andi Risty Naura Nadhifah	62	67	18	Muh. Resky	17	63	
5	Dyah Dewi Pertiwi	17	60	19	Aura Al- Magfira Dewan	61	63	
6	Alya Mustika	28	61	20	Mutmainna	8	22	
7	Muh. Restu Adisyah	49	69	21	Fitrah Nur Rahmania	55	65	
8	St. Firyal Zulfa Iftinan	27	57	22	A. Aulyana Alvira D.	56	67	
9	A. Asyifa Artanti	19	67	23	Andi Annisa Lathifah Jaya	59	67	
10	Walimatul Zafani	31	44	24	Airin Safitri	31	69	
11	Windi Wijayanti	21	46	25	Sugianti	33	55	
12	Meisya Awaliah Aqsha	39	70	26	Nabila Khumairah	34	70	
13	Nurul Yasmin Azzahra	21	68	27	A. Tenri Pada Samanlangi	21	66	
14	Nurhikma	32	48	28	Resky Mahira	22	53	

3. Hasil Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode jigsaw berbantuan media wayground terhadap penguasaan

mufradat siswa menggunakan uji Wilcoxon signed rank melalui program SPSS versi 23. Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test. Sebelum pengujian hipotesis, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dilakukan uji normalitas untuk memastikan distribusi data. Pengujian validitas dilakukan dengan rumus Product Moment Pearson melalui perbandingan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5% (r tabel = 0,388; $N = 26$). Berdasarkan hasil analisis, seluruh butir soal memiliki nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan r tabel. Oleh karena itu, setiap item dinyatakan valid. Adapun rincian hasil pengujian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Pengujian

No.	R	R	Keterangan
Soal	hitung	tabel	
1	0,505	0,388	Valid
2	0,516	0,388	Valid
3	0,454	0,388	Valid
4	0,516	0,388	Valid
5	0,402	0,388	Valid
6	0,392	0,388	Valid
7	0,543	0,388	Valid
8	0,579	0,388	Valid
9	0,417	0,388	Valid

No.	R	R	Keterangan
Soal	hitung	tabel	
10	0,641	0,388	Valid
11	0,679	0,388	Valid
12	0,482	0,388	Valid
13	0,622	0,388	Valid
14	0,635	0,388	Valid
15	0,635	0,388	Valid
16	0,521	0,388	Valid
17	0,512	0,388	Valid
18	0,797	0,388	Valid
19	0,596	0,388	Valid
20	0,621	0,388	Valid
21	0,572	0,388	Valid
22	0,392	0,388	Valid
23	0,501	0,388	Valid
24	0,638	0,388	Valid
25	0,463	0,388	Valid
26	0,529	0,388	Valid
27	0,408	0,388	Valid
28	0,577	0,388	Valid
29	0,510	0,388	Valid
30	0,463	0,388	Valid

Setelah pengujian validitas, dilakukan uji reliabilitas menggunakan metode Alpha Cronbach melalui program SPSS. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari r tabel atau melebihi batas minimum 0,60.

Tabel 3. Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.762	30

Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan nilai alpha Cronbach sebesar 0,762, yang lebih besar dari nilai minimum yaitu 0,60. Oleh karena itu, instrumen tersebut dianggap memiliki kualitas ketepatan yang baik. Akibatnya, semua 30 item tersebut dianggap dapat dipercaya dan layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya dilakukan Uji normalitas untuk mengetahui distribusi data pre-test dan post-test siswa kelas XI B1. Karena jumlah sampel kurang dari 50, pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro–Wilk. Data dianggap terdistribusi normal jika tingkat signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, data dianggap tidak terdistribusi normal jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05.

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,004 pada pre-test dan 0,000 pada post-test. Kedua nilai tersebut berada di bawah 0,05, yang mengindikasikan bahwa data tidak terdistribusi secara normal. Oleh karena itu, analisis

selanjutnya menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Analisis kemudian dilanjutkan dengan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test sebagai alternatif nonparametrik dari paired sample t-test untuk mengidentifikasi perbedaan antara skor pre-test dan post-test pada kelompok yang sama. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi (p-value), yaitu: jika p-value < 0,05 maka terdapat perbedaan signifikan sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima; sebaliknya, jika p-value > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan signifikan sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Hipotesis penelitian ini adalah:

H_0 : tidak terdapat pengaruh penerapan metode jigsaw berbantuan media wayground terhadap peningkatan penguasaan mufradat siswa.

H_1 : terdapat pengaruh penerapan metode jigsaw berbantuan media wayground terhadap peningkatan penguasaan mufradat siswa.

Tabel 4. Test Statistic^a

	posttest - pretest
Z	-4.623 ^b

Asymp. Sig. (2-
tailed) .000

Hasil uji Wilcoxon signed rank menunjukkan tingkat signifikansi asimtotik (dua sisi) sebesar 0,000, yang berada di bawah 0,05. Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode jigsaw berbantuan media wayground efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa MAN 1 Bone.

Peningkatan penguasaan mufradat siswa menunjukkan bahwa integrasi metode jigsaw dan media wayground bekerja secara sinergis dalam membentuk pembelajaran yang aktif dan bermakna. Secara teoretis, model jigsaw berakar pada pembelajaran kooperatif yang menekankan interdependensi positif dan tanggung jawab individual (Rahmatika & Olii, 2025). Setiap siswa berperan sebagai “ahli” pada bagian materi tertentu, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat reseptif, tetapi juga produktif melalui aktivitas menjelaskan dan mendiskusikan kembali materi kepada anggota

kelompok asal. Aktivitas ini mendorong pemrosesan kognitif tingkat tinggi yang berkontribusi pada penguatan retensi kosakata.

Dari perspektif pemerolehan bahasa, penguasaan mufradat tidak cukup melalui hafalan, tetapi membutuhkan penggunaan dalam konteks dan interaksi. Diskusi dalam kelompok ahli dan kelompok asal menciptakan peluang terjadinya negosiasi makna serta pengulangan alami, yang memperkuat daya ingat dan pemahaman semantik. Dengan demikian, peningkatan skor post-test tidak hanya mencerminkan kenaikan kuantitatif, tetapi juga menunjukkan kualitas proses belajar yang lebih mendalam. Penggunaan wayground sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi memperkuat motivasi intrinsik siswa. Umpan balik langsung dan sistem skor menciptakan pengalaman belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, sehingga meningkatkan fokus dan kecepatan pemrosesan bahasa. Kombinasi diskusi kolaboratif dan evaluasi individu menghasilkan keseimbangan antara kerja sama dan akuntabilitas personal.

Adaptasi siswa yang semakin baik pada setiap pertemuan

mengindikasikan bahwa efektivitas metode tidak hanya terletak pada desainnya, tetapi juga pada konsistensi penerapannya. Meskipun terdapat kendala teknis dan variasi kemampuan siswa, pengelolaan yang terstruktur mampu meminimalkan hambatan tersebut. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model jigsaw efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Respons positif siswa melalui angket juga mendukung hasil kuantitatif yang diperoleh. Dengan demikian, efektivitas metode ini dapat dipahami secara komprehensif, baik dari aspek statistik maupun dari dinamika proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menegaskan bahwa perpaduan metode jigsaw dengan media Wayground tidak hanya terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara statistik, tetapi juga mampu membangun pola pembelajaran yang partisipatif, kolaboratif, serta berorientasi pada pemahaman yang lebih mendalam. Implikasi praktisnya, guru bahasa Arab dapat memanfaatkan model pembelajaran kooperatif yang

terstruktur dan didukung media digital interaktif untuk mengoptimalkan penguasaan mufradat siswa. Secara pedagogis, hasil ini menunjukkan bahwa strategi yang menggabungkan tanggung jawab individu dan kerja sama kelompok mampu menciptakan keseimbangan antara aspek kognitif, sosial, dan afektif dalam pembelajaran bahasa. Penerapan metode yang konsisten, terencana, dan didukung sarana yang memadai menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Aliyah.

D. Kesimpulan

Media wayground yang dipadukan dengan metode jigsaw kooperatif mampu memberikan dampak nyata terhadap kemampuan siswa MAN 1 Bone dalam menguasai mufradat, berdasarkan temuan analisis yang telah dilakukan. Data statistik yang memperlihatkan selisih antara skor awal dan skor akhir hanyalah satu sisi dari gambaran peningkatan yang terjadi; sisi lainnya tampak dari transformasi suasana belajar yang bergeser menjadi lebih dinamis, saling mendukung, dan penuh keterlibatan. Metode jigsaw mendorong siswa untuk bertanggung

jawab terhadap penguasaan materi sekaligus berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok, sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna. Sementara itu, penggunaan media wayground memperkuat pemahaman melalui evaluasi interaktif yang meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa. Dengan demikian, integrasi metode dan media ini terbukti efektif dalam membantu siswa meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab.

Berdasarkan hasil penelitian, guru bahasa Arab disarankan untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif yang terstruktur dan memanfaatkan media digital interaktif sebagai alternatif strategi pembelajaran mufradat. Penerapan metode ini perlu dilakukan secara konsisten dan disertai pengelolaan waktu yang baik agar proses diskusi berjalan optimal. Keterbatasan pada desain dan jumlah sampel dalam penelitian ini membuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk merancang kajian yang lebih ketat secara metodologis, yakni dengan melibatkan kelompok pembandingan dan responden dalam jumlah yang lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Harits Akbar, M., Primarani, Y., Fath Qaaf, A., & Islam Negeri Raden Fatah, U. (2025). Pengembangan Media My Happy Route Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran Mufradat di MTS Al-Ittifaqiah. In *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* (Vol. 8, Number 1).
- Kontesa, N., Saputra, A. A., & Kanada, R. (2025). Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SD 24 Sembawa. In *Educational Researcher Indonesia (ERI)* (Vol. 2).
- M. Irfan Saputra, Muhammad Irsyad Al Faiz, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial dan Akademik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan sDan Humaniora*, 3(2), 62–70. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1471>
- Rahmatika, S., & Olli, R. (2025). Keberhasilan Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif di Sekolah. *Indonesian Journal of Social Science and Education (IJOSSE)*, 1(3), 977–982. <https://doi.org/10.62567/ijosse.v1i3.1063>
- Rudiyanto, R., Kore, K., Voni Mone, I., Maria, I., Nabu, N. R., Tamelab, C., & Sodakain, V. R. (2025). Penggunaan Media Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(6), 149–157.

- Suhaenah, N. R., Abstrak, I. A., & Kunci, K. (2026). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Drilling Terhadap Pemahaman Mufradat Bahasa Arab Di Kelas Takhasus Pondok Pesantren Fajar Dunia* (Vol. 1). <https://ejournal.darulfaizin.or.id/index.php/edureka>
- Syaifullah, M. (2017). Pembelajaran Metode Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab (Qowa'id). *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 9(2). <https://doi.org/10.21274/lis.2017.9.2.177-208>