

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

MIN 20 Banjar beralamat di Desa Tambak Sirang Darat Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar. Madrasah ini didirikan pada tanggal 27 Desember 1957 oleh Yayasan As-Syuhada. Awal berdirinya madrasah berstatus swasta dengan nama MIS Miftahul Ulum. Pada tanggal 25 november 1995 status MIS miftahul ulum berubah menjadi negeri dengan nama MIN Handil II Tambak Sirang Darat yang diresmikan oleh bupati kepala daerah Tk. II kabupaten banjar bapak H. Abdul Madjid atas dasar keputusan menteri agama No. 515 A tahun 1995 pada tanggal 06 maret 1996. Kemudian pada tahun 2017 nama MIN handil II tambak sirang darat berubah lagi menjadi MIN 20 Banjar, karena SK negeri madrasah ini terakhir dari 20 madrasah yang ada dikabupaten banjar. Sehingga madrasah ini menjadi MIN 20, dengan NSM 11163030013 NPSN 60722824, dan terakreditasi A.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 21 Februari 2025 sampai tanggal 26 Februari 2025, dengan fokus pada pengajaran bahasa Arab bab 4 materi *mufradat*: "ruang tamu" *غُرْفَةُ الْإِسْتِقْبَالِ* (*ghurfahul istiqbal*), dan "ruang belajar" *غُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ* (*ghurfahul mudzakarah*) di kelas V MIN 20 Banjar. Sebelum memulai proses pengajaran, peneliti melakukan persiapan yang meliputi penyusunan materi ajar,

pembuatan RPP, lembar kerja peserta didik (LKPD), pembuatan strategi *index card match* dan media puzzle.

Penelitian terdiri dari 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk melakukan *pretest* guna menilai pengetahuan awal siswa sebelum menerapkan strategi *index card match* berbantuan media puzzle. Kemudian pada pertemuan kedua, ketiga, dan ke empat dilakukan kegiatan pembelajaran pada kelas V dengan menggunakan strategi *index card match* berbantuan media puzzle. Sedangkan pertemuan terakhir, pertemuan kelima yaitu *posttest*, bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana strategi *index card match* berbantuan media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan *mufradat* siswa. Jadwal rinci pelaksanaan pembelajaran di kelas V MIN 20 Banjar dijabarkan dalam tabel 4.1 berikut:

Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal	Jam Ke	Kegiatan
1	Jum'at, 21 Februari 2025	5 dan 6	<i>Pretest</i>
2	Sabtu, 22 Februari 2025	4 dan 5	Pembelajaran <i>mufradat</i> , percekapan kosakata, dengan menggunakan strategi <i>index card match</i> berbantuan media puzzle
3	Senin, 24 Februari 2025	1, 2 dan 3	Pembelajaran <i>mufradat</i> , percekapan kosakata, dengan menggunakan strategi <i>index card match</i> berbantuan media puzzle
4	Selasa, 25 Februari 2025	7 dan 8	Pembelajaran <i>mufradat</i> , percekapan kosakata, dengan menggunakan strategi <i>index card match</i> berbantuan media puzzle
5	Rabu, 26 Februari 2025	5 dan 6	<i>Posttest</i>

3. Sajian Data Hasil Penelitian

Peneliti melakukan uji awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan *mufradat* siswa sebelum menggunakan strategi *index card match* dengan bantuan media puzzle. Berdasarkan perolehan nilai jumlah siswa terbanyak dalam kategori “rendah.” Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.2 berikut:

a. Kemampuan Awal Siswa (*Pretest*)

Tabel 4. 2 Persentase Kategori Nilai *Pretest* Siswa

No	Nilai Angka	F	%	Keterangan
1	90-100	0	0%	Sangat Tinggi
2	80-89	2	10%	Tinggi
3	70-79	2	10%	Cukup
4	0-69	17	81%	Rendah
Jumlah		21	100	

Berdasarkan tabel di atas, hasil pretest menunjukkan bahwa tidak ada siswa (0%) yang termasuk dalam kategori “sangat tinggi,” 2 orang siswa (10%) berada dalam kategori “tinggi,” 2 orang siswa (10%) dalam kategori “cukup,” dan 17 orang siswa (81%) dalam kategori “rendah.” Data ini mengindikasikan bahwa sebelum diterapkannya strategi *Index Card Match* dengan bantuan media puzzle, mayoritas siswa masih memiliki kemampuan *mufradat* yang rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini diperkuat oleh hasil analisis terhadap butir soal nomor 1 hingga 30, yang menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap indikator-indikator yang diukur masih sangat terbatas. Pada kelompok soal nomor 1–5, soal nomor 2 menunjukkan tingkat penguasaan tertinggi (14 siswa menjawab benar), sedangkan soal nomor 4 paling rendah (4 siswa benar). Di kelompok soal nomor 6–15, soal nomor 15 dijawab benar oleh 10 siswa, sedangkan soal nomor 11

hanya oleh 2 siswa. Untuk soal nomor 16–20, penguasaan siswa masih tergolong rendah, dengan soal nomor 17 dijawab benar oleh 7 siswa dan soal nomor 18 hanya oleh 3 siswa. Pada soal nomor 21 dan 22, masing-masing dijawab benar oleh 10 dan 8 siswa. Di kelompok soal 23–26, soal nomor 26 dijawab benar oleh 6 siswa, sementara soal nomor 24 dan 25 masing-masing hanya oleh 3 siswa. Terakhir, pada soal nomor 27–30, soal 27 dijawab benar oleh 8 siswa, dan soal 30 oleh 5 siswa.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan strategi pembelajaran, tingkat penguasaan siswa terhadap indikator-indikator dalam materi *mufradat* masih berada pada tingkat yang rendah. Selanjutnya diberikan gambaran perhitungan hasil analisis deskriptif kategori nilai *pretest* siswa sebagaimana tabel 4.3 berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Analisis Nilai *Pretest*

<i>Pretest</i>	
Jumlah Sampel	21
Total Nilai	1.053
Mean	50.14
Median	46.00
Modus	38
Std/ Deviasi	17.074
Minimum	21
Maksimum	84

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 50,14 masuk dalam kategori rendah, dengan standar deviasi sebesar 17,074 yang menunjukkan bahwa data memiliki tingkat variasi yang kurang beragam karena nilai std deviasi lebih kecil dari nilai *mean*. Artinya nilai *mean* dapat digunakan sebagai representasi dari keseluruhan data.

b. Kemampuan Akhir Siswa (*Posttest*)

Peneliti melakukan uji akhir (*posttest*) untuk mengukur kemampuan *mufradat* siswa setelah penerapan strategi *index card match* dengan bantuan media puzzle. Berdasarkan hasil *posttest*, diketahui bahwa kategori nilai tertinggi diperoleh oleh siswa dengan rentang nilai 90–100, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Terdapat 7 siswa atau sebesar 33% dari total peserta didik yang mencapai kategori ini, menunjukkan bahwa hampir sepertiga siswa mampu memperoleh skor maksimal setelah penerapan strategi dan media pembelajaran tersebut, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.4 berikut.:

Tabel 4. 4 Persentase Kategori Nilai *Posttest* Siswa

No	Nilai Angka	F	%	Keterangan
1	90-100	7	33%	Sangat Tinggi
2	80-89	6	29%	Tinggi
3	70-79	3	14%	Cukup
4	0-69	5	24%	Rendah
Jumlah		21	100	

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa pada hasil *posttest* terdapat 7 orang siswa (33%) yang masuk dalam kategori “sangat tinggi,” 6 orang siswa (29%) dalam kategori “tinggi,” 3 orang siswa (14%) dalam kategori “cukup,” dan 5 orang siswa (24%) dalam kategori “rendah.” Data ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya strategi *index card match* dengan bantuan media puzzle, terjadi peningkatan kemampuan *mufradat* siswa. Hal ini ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah siswa yang mencapai kategori “sangat tinggi” dan “tinggi” pada hasil *posttest* dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Indikator peningkatan kemampuan juga terlihat dari hasil analisis terhadap butir soal nomor 1 sampai 30, yang menunjukkan bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap masing-masing indikator mengalami perbaikan, meskipun masih bervariasi. Misalnya, pada kelompok soal nomor 1–5, soal nomor 2 menunjukkan penguasaan tertinggi (24 dari 25 siswa menjawab benar), sedangkan soal nomor 4 menunjukkan penguasaan terendah (12 siswa menjawab benar). Pada kelompok soal nomor 6–15, soal nomor 15 menunjukkan hasil terbaik (24 siswa benar), sedangkan soal nomor 11 terendah (6 siswa benar). Selanjutnya, pada soal nomor 16–20, soal nomor 17 dijawab benar oleh 18 siswa, sementara soal nomor 18 hanya dijawab benar oleh 8 siswa. Pada soal nomor 21, seluruh siswa (100%) menjawab dengan benar. Meskipun masih terdapat beberapa soal yang tergolong sulit, seperti soal nomor 11 dan 18, secara umum terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang mampu menjawab benar pada sebagian besar indikator, jika dibandingkan dengan hasil *pretest*. Selanjutnya diberikan gambaran hasil analisis deskriptif kategori nilai *posttest* siswa sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Analisis Nilai *Posttest*

<i>Postttest</i>	
Jumlah Sampel	21
Total Nilai	1.718
Mean	81.81
Median	80.00
Modus	100
Std/ Deviasi	13.797
Minimum	59
Maksimum	100

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata (*mean*) *posttest* sebesar 81,81 masuk dalam kategori baik, dengan standar deviasi sebesar 13,797 yang menunjukkan bahwa data memiliki tingkat variasi yang kurang beragam karena nilai std deviasi lebih kecil dari nilai mean. Yang berartikan nilai mean dapat digunakan sebagai representasi dari keseluruhan data.

4. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel data sebanyak 21 (<50). Dengan ketentuan jika nilai Sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai Sig. < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal.

Berikut adalah hasil uji normalitas data nilai *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan program SPSS versi 26.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

Hasil	Shapiro-Wilk			Ket
	Statistic	df	Sig	
<i>Pretest</i>	0,955	21	0,425	Normal
<i>Posttest</i>	0,919	21	0,83	Normal

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai Sig. pada hasil *pretest* yaitu 0,425 > 0,05 dan hasil *posttest* yaitu 0,083 > 0.05. sehingga dapat disimpulkan data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

5. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji levene yaitu metode pengujian homogenitas varians yang digunakan untuk menentukan apakah varians dari dua atau lebih kelompok data sama atau tidak,

tanpa memerlukan asumsi normalitas pada data. Adapun kriterianya, jika nilai Sig. $> 0,05$, maka data berdistribusi homogen, sedangkan jika nilai Sig. $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas data nilai *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan program SPSS versi 26, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Levene statistic	df1	df2	Sig	Ket.
<i>Pretest</i> <i>Posttest</i>	0,486	1	40	0,490	Homogen

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai Sig. $0,0490 > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi homogen.

6. Uji Paired Sample T-test

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Paired Sample T-test. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji ini didasarkan pada nilai signifikansi sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berikut ini hasil uji paired sample t-test data nilai *pretest* dan *posttest* dengan bantuan program SPSS versi 26

Tabel 4. 8 Hasil Uji T Paired Sampel

Hasil	T	df2	Sig	Ket.
<i>Pretest</i> <i>Posttest</i>	-11.595	20	0.000	Terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi *index card match* berbantuan media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan mufradat siswa. Dengan demikian, strategi tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* pada mata pelajaran bahasa Arab siswa kelas 5 di MIN 20 Banjar.

7. Uji N-Gain

Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *N-Gain score* dilakukan dengan cara menghitung selisih nilai *posttest* dengan *pretest*. Adapun kategori nilai *N-gain* > 0,7 maka berkategori tinggi, jika nilai $0,3 \leq$ sampai $\leq 0,7$ maka berkategori sedang, jika nilai *N-gain* < 0,3 maka berkategori rendah.

Adapun untuk tafsiran efektivitas *N-Gain Score*, jika < 40% maka tafsirannya tidak efektif, jika skor berada diantara 40-45% maka tafsirannya kurang efektif, jika skor berada diantara 56-75% maka tafsirannya cukup efektif, jika skornya >76% maka tafsirannya efektif. Untuk kategori *n-gain score* dan tafsiran efektivitas *n-gain score* secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 9 Kategori pembagian *N-gain Score* dan Tafsiran efektivitas *N-gain Score*

N-Gain Score	Kategori	Tafsiran efektivitas N-gain score	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi	<40%	Tidak efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	40-45%	Kurang efektif
$g < 0,3$	Rendah	56-75%	Cukup efektif
		>76%	Efektif

Berikut adalah hasil uji *N-Gain Score* dan tafsiran *N-Gain* terhadap data nilai *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan program SPSS versi 26. Uji ini dilakukan untuk mengukur efektivitas peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan, dengan membandingkan perubahan skor sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) intervensi pembelajaran yang diterapkan.

Tabel 4. 10 Hasil Uji N-Gain Score

Hasil	N-gain score	Tafsiran N-gain Score
<i>Pretest</i> <i>posttest</i>	0,6442	64,4162

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai *N-Gain Score* yang diperoleh adalah 0,6442, yang termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, nilai *N-Gain Persen* sebesar 64,42% menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada dalam kategori cukup efektif. Hasil ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran dan media yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan *mufradat* siswa, meskipun efektivitasnya masih berada pada tingkat menengah.

B. Pembahasan

1. Kemampuan *mufradat* siswa pada mata pelajaran bahasa Arab kelas 5 MIN 20 Banjar sebelum diterapkan strategi *index card match* berbantuan media puzzle. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran bahasa Arab materi *غُرْفَةُ المَذَاكِرَةِ* dan *غُرْفَةُ الإِسْتِقْبَالِ* pada pembelajaran *mufradat*.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi kelas dan wawancara dengan guru kelas 5 selaku guru mata pelajaran bahasa Arab untuk

mengetahui sejauh mana kemampuan *mufradat* siswa kelas 5 MIN 20 Banjar. Pada saat observasi kelas, terlihat masih banyak siswa yang merasa bahwa bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit dipahami. Beberapa siswa tampak kesulitan dalam menghafal dan menggunakan *mufradat* bahasa Arab yang telah dipelajari. Selain itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam memahami makna kata-kata baru serta penggunaannya dalam kalimat. Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru, kesulitan siswa dalam memahami *mufradat* bahasa Arab disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah minimnya penggunaan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari serta kurangnya penerapan strategi dan media pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian Vina Vahira, dkk yang menyebutkan ada beberapa kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam belajar bahasa Arab diantaranya dalam faktor linguistik, merupakan faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa yang berasal dari kebahasaan, dalam hal ini meliputi kemampuan menulis bahasa Arab, melafalkan bahasa Arab dan mengidentifikasi bentuk bahasa Arab.¹

Mengatasi kendala tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar bahasa menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Guru dapat menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang lebih interaktif untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam berlatih kosakata. Selain itu, guru dapat melibatkan siswa dalam percakapan sederhana dalam bahasa Arab di dalam kelas yang dapat

¹ Vina Vahira, Kesulitan Belajar Bahasa Arab: Studi pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Miftahul Khair Hartaco, *Pinisi Journal Of education*, Volume 4, Issue 4, 2024, 4.

membantu meningkatkan pemahaman mereka dalam menggunakan bahasa tersebut.²

Penelitian ini dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Pelaksanaan *pretest* dilakukan pada tanggal 21 Februari 2025. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami dan menguasai materi bahasa Arab. Hal ini terlihat dari data yang menunjukkan bahwa hanya 4 dari 21 siswa yang memperoleh nilai tuntas (≥ 70). Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis deskriptif yang dilakukan oleh peneliti, yang menunjukkan bahwa nilai (*mean*) rata-rata *pretest* siswa adalah 50,14 dari 21 siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih tergolong rendah.

Peneliti juga menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi, sebagaimana terlihat dari rendahnya nilai rata-rata. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuliana Sesi Bitu, dkk, yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.³ Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, baik melalui diskusi, penggunaan teknologi, maupun pendekatan berbasis praktik langsung. Dengan demikian, penerapan

² Afifah Umudini, dkk, Analisis Faktor Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Pesantren Sabilil Muttaqien (PSM) Kepuhrejo Kediri, *Journal on Education Volume 05*, No. 03, Maret-April 2023, 5.

³ Yuliana Sesi Bitu, dkk, Pembelajaran Iinteraktif: Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa, *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* Vol. 5, No. 2, Juni 2024, 4.

strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis interaksi diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi serta meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

2. Kemampuan *mufradat* siswa pada mata pelajaran bahasa Arab kelas 5 MIN 20 Banjar setelah diterapkan strategi *index card match* berbantuan media puzzle.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 22 Februari 2025 sampai pada tanggal 25 Februari 2025 dengan peneliti yang berperan langsung sebagai guru. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan strategi *index card match* berbantuan media puzzle yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *mufradat* siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas 5 MIN 20 banjar.

Strategi *index card match* dipilih dalam pembelajaran karena memiliki unsur permainan yang dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa dengan melibatkan mereka secara langsung dalam proses belajar. Selain itu, penerapan strategi ini membantu siswa menjadi lebih aktif dan terhindar dari kebosanan, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih optimal selama pembelajaran berlangsung. Strategi *index card match* juga dapat mempermudah peserta didik dalam menghafal dan mengingat *mufradat* bahasa Arab. Dengan menggunakan kartu sebagai alat pembelajaran, strategi ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mencocokkan pasangan kartu yang sesuai dengan maknanya.

Selain itu, pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dan aktivitas fisik ini dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.⁴

Media puzzle dipilih dalam penelitian ini karena dapat membantu siswa mengingat dan memahami kosakata bahasa Arab dengan lebih efektif. Dalam aktivitas ini, siswa harus mencocokkan potongan-potongan puzzle yang berkaitan dengan arti atau gambar yang sesuai, sehingga merangsang kerja otak dalam menghubungkan konsep dan memperkuat daya ingat. Menurut Buttner penggunaan puzzle dalam pembelajaran *mufradat* memiliki berbagai manfaat. Pertama, puzzle *mufradat* sangat berguna untuk mengulang dan mempelajari kembali *mufradat*, tata bahasa, kebudayaan, serta topik yang berkaitan dengan konten pembelajaran. Kedua, puzzle menyajikan *mufradat* dalam satu topik tertentu, sehingga membantu siswa menghafal lebih banyak *mufradat* secara sistematis. Ketiga, aktivitas ini melatih siswa berpikir kritis melalui permainan yang menuntut mereka menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran. Terakhir, permainan puzzle *mufradat* tidak hanya melibatkan penyusunan potongan puzzle, tetapi juga mendorong siswa untuk menguasai dan memahami *mufradat* dalam bahasa sasaran secara lebih mendalam.

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran *mufradat* bahasa Arab tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan daya ingat serta keterampilan berpikir siswa dalam memahami

⁴ Anisa Oktavia, Penerapan Metode Index Card Match Dalam Penguasaan Mufradat Bahasa Arab, *Dualy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Volume 1, no 1, 2023, 7-8.

mufradat secara lebih efektif.⁵ Praktik pembelajaran dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada tanggal 22-25 Februari 2025. Sebelum memulai pembelajaran, guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, berdo'a bersama, menyapa siswa, mengabsen, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan. Setelah kegiatan pendahuluan, guru menyampaikan dan menjelaskan materi kepada siswa. Selanjutnya, guru mengajak siswa membaca bersama materi yang telah diberikan secara berulang-ulang untuk memperkuat pemahaman mereka. Setelah itu, guru meminta siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Kemudian guru membagikan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait *mufradat* bahasa Arab yang telah dipelajari. Setiap siswa menerima satu kartu, kemudian mereka diminta untuk mencari pasangan yang memiliki kartu dengan jawaban atau pertanyaan yang sesuai. Setelah menemukan pasangan kartu masing-masing, siswa berdiri berpasangan dan menyebutkan isi pertanyaan serta jawaban yang terdapat pada kartu mereka dengan lantang. Setelah semua siswa menyelesaikan aktivitas tersebut, mereka kembali ke tempat duduknya, dan guru memberikan apresiasi atas partisipasi mereka. Selanjutnya, guru menampilkan media puzzle yang telah disiapkan dan mengajak siswa untuk menyusun puzzle *mufradat* المَذَاكِرَة dan عُرْفَةُ الإِسْتِقْبَالِ Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap *mufradat* bahasa Arab dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

⁵ Zelviyah Nur Hajma, dkk, Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Mufradat (Kosakata) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Di Kabupaten Gowa, *Pinisi Journal Of art, Humanity & Social Studies*, Volume 4, Issue 4: 2024, 3.

Menerapkan strategi dan media tersebut, siswa dapat lebih mudah menghafal dan memahami *mufradat* bahasa Arab dalam konteks yang tepat. Selain itu, kegiatan ini juga berperan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, memperkuat kerja sama, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbahasa Arab. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶

Pada 26 Februari, peneliti melaksanakan *posttest* sebagai bentuk evaluasi akhir untuk menilai tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi setelah mendapatkan pembelajaran tambahan. *Posttest* ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi serta media pembelajaran yang digunakan. Melalui evaluasi ini, peneliti dapat mengukur sejauh mana keberhasilan pendekatan yang diterapkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil *posttest*, terjadi peningkatan nilai dibandingkan dengan hasil *pretest*. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa strategi dan media pembelajaran yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap *mufradat* bahasa Arab. Dari 21 siswa, sebanyak 16 siswa berhasil mencapai nilai tuntas (≥ 70). Selain itu, berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh adalah 81,81, dengan kategori tinggi yang menunjukkan keberhasilan secara klasikal. Hasil ini

⁶ Soni Yuda Ariyanto, *Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match Ssebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran PKN pada Siswa Kelas VIII B SMP Negei 1 Sambu, Nur El-Islam*, Volume 2 Nomor 2 Oktober 2015, 41.

membuktikan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan *mufradat* siswa pada mata pelajaran bahasa Arab setelah penerapan strategi *index card match* dengan bantuan media puzzle.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan strategi *index card match* berbantuan media puzzle terbukti membuat siswa lebih aktif serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap *mufradat* bahasa Arab. Selain itu, strategi ini juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, memperkuat kerja sama antar siswa, dan menumbuhkan motivasi belajar. Keberhasilan pembelajaran ini didukung oleh peningkatan hasil *posttest*, di mana mayoritas siswa mencapai nilai tuntas, serta rata-rata nilai kelas yang mengalami peningkatan signifikan.

3. Perbedaan kemampuan *mufradat* siswa pada mata pelajaran bahasa Arab kelas 5 MIN 20 Banjar sebelum dan sesudah diterapkan strategi *index card match* berbantuan media puzzle.

Strategi *index card match* yang didukung oleh media puzzle terbukti berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 50,14 dengan kriteria rendah dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,81, kriteria baik, dengan selisih sebesar 31,66. Data ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*, yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan *mufradat* siswa setelah penerapan strategi pembelajaran tersebut.

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai *pretest* sebesar $0,425 > 0,05$ dan nilai *posttest* sebesar

0,83 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,0490 > 0,05, yang mengindikasikan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Selain itu, hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang berarti strategi *index card match* efektif dalam meningkatkan kemampuan *mufradat* siswa. Selanjutnya, berdasarkan perhitungan uji *N-Gain Score*, diperoleh nilai sebesar 0,6442 dengan kategori sedang, serta nilai tafsiran efektivitas *N-Gain Score* sebesar 64,4162 yang masuk dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian, hasil analisis ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini membuktikan bahwa strategi *index card match* dengan bantuan media puzzle efektif dalam meningkatkan pemahaman *mufradat* siswa.

Hasil analisis lebih lanjut ditemukan adanya perbedaan antara pembelajaran tanpa menggunakan strategi *index card match* berbantuan media puzzle dan pembelajaran yang menerapkan strategi dan media tersebut terhadap kemampuan *mufradat* siswa pada mata pelajaran bahasa Arab kelas 5 di MIN 20 Banjar. Keberhasilan strategi ini disebabkan oleh keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka lebih terlibat secara langsung sehingga pemahaman terhadap *mufradat* bahasa Arab dapat meningkat secara signifikan.