

Snake and Ladder Game to Improve Students' Mastery of Arabic Vocabulary: Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa

Wiku Pulangsih

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Moch. Bahak Udin By Arifin

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

General background: Vocabulary mastery is a key element in learning Arabic, as it supports students' overall language skills and comprehension. **Specific background:** In many schools, including SMP Muhammadiyah 6 Krian, Arabic vocabulary learning is still dominated by conventional media such as textbooks and whiteboards, which often fail to stimulate student interest. **Knowledge gap:** Limited research has explored the integration of traditional games as structured learning media for Arabic vocabulary at the junior high school level. **Aims:** This study aims to develop a snake and ladder game as a learning medium to improve students' mastery of Arabic vocabulary (mufrodat). **Results:** Using the Borg and Gall R&D model (9 stages), data were collected via observation, interviews, and questionnaires. The media validation score was 84.4%, language validation 100%, and material validation 85.7%, all categorized as highly feasible. Student response reached 90.4%, also in the highly feasible category. **Novelty:** The study transforms a familiar traditional game into a structured, curriculum-based Arabic learning medium. **Implications:** This media can be an engaging alternative to foster active learning and motivation in Arabic classes.

Highlights :

- Combines traditional games with curriculum-based Arabic learning
- Achieves high validation scores from experts and students
- Offers engaging media to support active vocabulary learning

Keywords : Arabic Vocabulary, Snake and Ladder, Learning Media, Junior High School, R&D Model

Pendahuluan

Definisi "bahasa arab" dapat dilihat dari segi bahasa dan istilah. Kata arab menurut bahasa adalah gurun sahara atau tanah tandus yang mana tidak ada air didalamnya. Sedangkan, bahasa adalah alat interaksi untuk komunikasi antar manusia.[1] Secara istilah bahasa arab adalah bahasa yang berasal, tumbuh, dan dikembangkan di Jazirah Arab dan sekitarnya. Bahasa arab menjadi nilai unggul karena termasuk bahasa internasional yang digunakan lebih dari 270 juta penutur di dunia. Jangkauan yang begitu luas bahwa negara yang menggunakan bahasa arab adalah : Arab Saudi, Maroko, Aljazair, Tunisia, Libya, Mesir, Sudan, Libanon, Suriah, Yordania, Irak, dan Uni Emirat Arab.[2] Wajib bagi kita untuk belajar bahasa arab karena merupakan bahasa peribadatan dalam

agama Islam yang ada di al-qur'an dan hadist serta menjadi bahasa keseharian untuk doa dan sholat.[3] Bahasa Arab di Indonesia ini menjadi bahasa tambahan yang harus dipelajari sehingga seperti yang kita ketahui kefasihan dalam berbahasa arab dilihat dari 4 aspek yaitu : mendengar (istima'), membaca (qiro'ah) ,berbicara (kalam) , dan menulis (kitabah). Untuk mengasah 4 aspek ini perlu adanya pembelajaran dasar bahasa arab yaitu pembelajaran mufrodat. Pembelajaran mufrodat ini tidak hanya untuk menghafal kosa kata yang diberikan saja, melainkan dengan memahami isi dari kosa kata agar siswa dapat berbicara bahasa arab sesuai dengan situasi dan kondisi.[4]

Dilihat dari unsur kebahasaan, kosa kata adalah unsur terpenting dalam susunan kalimat disemua bahasa dunia terlebih pada bahasa arab yang istilah kosa katanya disebut dengan mufrodat. Mufrodat merupakan susunan kata yang berbentuk kata benda (isim) dan kata kerja (fiil).[5] Mufrodat (kosa kata) juga merupakan unsur terpenting dalam bahasa arab. Susunan kata dan frasa inilah yang dapat membuat susunan kalimat bahasa Arab menjadi sempurna. Untuk menyusun sebuah kalimat perlu adanya pembendaharaan mufrodat yang mencukupi karena bisa membantu kita untuk memahami makna bahasa arab sesuai konteks yang tepat dan berkomunikasi bahasa arab dengan fasih dan jelas.[6] Dengan demikian, faktor terpenting dalam bahasa arab adalah penguasaan bahasa arab dan pengolahan kata yang baik. Hal ini dapat menciptakan kalimat - kalimat bahasa arab yang indah dan berkualitas sehingga, memberi nilai keterampilan unik terhadap gaya bahasanya. Adapun fungsi mufrodat adalah memperkenalkan bahasa asing kepada siswa, melatih siswa agar mampu melafalkan kosa kata yang baik dan benar, memiliki kemampuan membaca dan mengucap, mampu menggunakan kosa kata bahasa arab dengan konteks yang tepat. Akan tetapi, perlu diketahui bahwa pembelajaran bahasa arab dikalangan masyarakat dan peserta didik sangat kurang dan diminati.[7] Untuk meningkat semangat dan keterampilan siswa dalam belajar mufrodat bisa kita gunakan dengan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses pembelajaran agar lebih menarik, efektif, dan interaktif. Media pembelajaran juga berfungsi untuk salah satu sumber belajar yang memberikan pengetahuan ilmu atau pesan dengan penyajian yang baru, serta untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar.[8] Akan tetapi, pada proses pembelajaran banyak pendidik yang memiliki alasan tidak menggunakan media pembelajaran, dikarenakan keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran[9] Adapun jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan sebagai berikut: Pertama, media digital yang berupa video, animasi, multimedia, aplikasi interaktif, komik, foto[10]. Kedua, benda fisik yang berupa buku, alat peraga, permainan, model-model yang lain. Dari media pembelajaran ini membantu guru agar tidak terlihat monoton terhadap materi dan teori saja, sehingga munculah inovasi - inovasi baru yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Contohnya penggunaan media pembelajaran inoatif untuk menambah mufrodat, hal ini merupakan cara alternatif untuk membuat sisi paham anak terhadap kosa kata asing yang diberikan. Pemakaian media pembelajaran inilah yang harus dikembangkan oleh guru untuk memotivasi minat belajar anak, rangsangan cepat tanggap anak terhadap bahasa arab.

Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan wawancara pada guru mata pelajaran bahasa Arab kelas VII di SMP Muhammadiyah 6 Krian yang menyatakan bahwa pembelajaran di bahasa arab kurang efektif. Terdapat problem yang serius pada mata pelajaran ini karena kurang minatnya belajar terhadap bahasa asing seperti bahasa arab dan inggris. Kesulitan yang dialami disini adalah mereka mengalami kesulitan menghafal dan mengingat kosa kata. Untuk mempermudah menghafal mufrodat bahasa arab bisa kita aplikasikan dengan media pembelajaran ular tangga. Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang diambil dari permainan sederhana yang dikembangkan untuk penunjang belajar anak, sehingga menjadi media yang menyenangkan serta menarik perhatian peserta didik untuk menghafal mufrodat.[11] Kelebihan permainan ular tangga ini adalah bermain sambil belajar yang melibatkan siswa sehingga cenderung lebih efektif, dan siswa dengan mudah memahami apa yang disampaikan guru.[12]

Ada beberapa penelitian yang membahas tentang media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran bahasa arab. Pertama, Dinda Ayu Manggar yang melakukan penelitian tentang pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran bahasa arab. Siswa diminta untuk menjawab soal yang ada didalam papan ular tangga yang berguna untuk melatih siswa dalam berbicara, melatih siswa dalam melafalkan kata, melatih siswa menulis bahasa Arab, dan melatih siswa dalam menghafal kosakata bahasa. [13] Kedua, Aisyam dan R. umi menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran bahasa arab terkait materi "filmaqshof".[14] Ketiga, Nazaha Ulinuha, Istna Mayfatul Chasanah menerapkan media ular tangga sebagai pembelajaran visual yang meningkatkan daya tarik terhadap pembelajaran bahasa arab.[15]

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan mengaplikasikan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan kosa kata di sekolah SMP Muhammadiyah 6 Krian. Siswa diminta untuk menjawab kosa kata yang sudah diajarkan dalam tabel ular tangga. Di SMP Muhammadiyah 6 Krian ini belum pernah menggunakan media permainan dalam metode pembelajaran sehingga, menjadi hal baru yang dapat di tuangkan dalam pembelajaran siswa. Dengan adanya penelitian ini berharap agar siswa dapat tertarik terhadap pelajaran bahasa Arab, memperbanyak kosa kata, serta dapat mengatasi kesulitan dalam mengenal bahasa Arab. Oleh karena itu, tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan penguasaan mufrodat kelas VII di SMP Muhammadiyah 6 Krian.

Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian yang menggunakan *Reseach & Development*. Metode R & D merupakan sebuah penelitian yang menghasilkan suatu produk dengan mengembangkan produk yang sudah ada sehingga menjadi sempurna.[16]] Proses R&D biasanya melibatkan eksplorasi, investigasi, eksperimen, analisis, dan desain untuk menciptakan konsep yang tidak jelas, mengembangkan ide-ide dasar, dan meningkatkan produk, layanan, proses, dan metode yang sudah ada. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model Borg and Gall.[17] Borg and gall mendefinisikan penelitian dan pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk dalam penelitian,serta memberikan solusi dan inovasi baru terhadap pembelajaran sebelumnya.[18] Langkah - langkah penggunaan dalam metode Borg and Gall ini dapat diliat sesuai gambar di bawah ini;

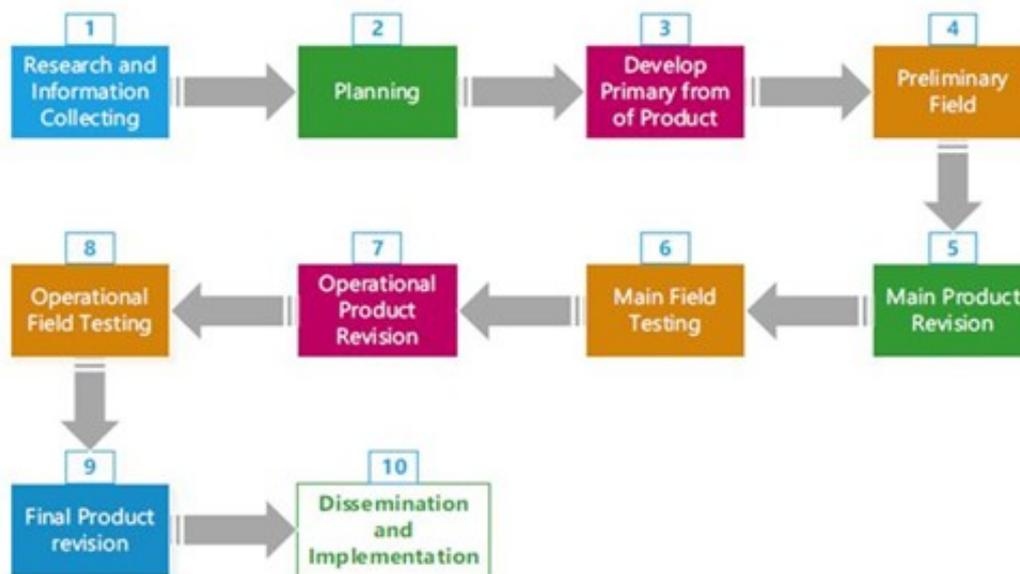


Figure 1. Model Borg & Gall

Muhardi, dkk. (2017:171)

1) Penelitian dan Pengumpulan data

Langkah pertama dalam proses pengembangan ini meliputi; analisis kebutuhan, studi literatur, dan riset skala kecil. Analisis kebutuhan yaitu menganalisis kebutuhan yang diperlukan oleh siswa dan guru. Studi literatur yaitu mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan perkembangan produk yang direncanakan. Riset skala kecil dilakukan agar peneliti mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan. Analisis Penelitian ini menggunakan observasi wawancara yang dilakukan pada kelas VII peserta didik SMP Muhammadiyah.

2) Planing (Perencanaan)

Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan - kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah - langkah penelitian. Dalam fase perencanaan ini bertujuan untuk menghindari banyak pemborosan kerja

3) Pengembangan Bentuk Awal Produk

Meliputi; penentuan desain produk, penentuan sarana dan prasarana, penentuan tahap - tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, penentuan deskripsi tugas pihak - pihak yang terlibat dalam penelitian.

4) Uji Coba Lapangan Awal

Merupakan uji produk secara terbatas yaitu melakukan uji coba lapangan awal terhadap desain produk yang bersifat terbatas (dalam skala kecil). Misal uji ini dilakukan pada 1 sampai 3 kelompok menggunakan 6-12 subjek uji coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan pengedaran angket. Pengumpulan data dengan kuisioner dan observasi yang selanjutnya akan dianalisis.

5) Revisi Hasil Uji Coba Awal

Langkah ini merupakan perbaikan dari model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah uji coba terbatas dan data yang digunakan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan dalam langkah ini lebih pada evaluasi proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat internal.

6) Uji Lapangan Produk Utama

Merupakan uji produk secara lebih meliputi; uji efektivitas desain produk, uji efektivitas desain yang pada umumnya menggunakan teknik eksperimen dengan model pengulangan.

Misal uji coba ini dilakukan dengan 5-15 sekolah dengan 30-100 subyek. Pengumpuln data dampak sebelum dan sesudah implementasi produk dengan kelas khusus / menggunakan pretes dan postes yaitu data kuantitatif.

7) Revisi Hasil Coba Utama.

Penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji coba utama.

Revisi ini merupakan hasil revisi dari uji coba produk lapangan utama dengan skala yang lebih luas dari pada uji coba produk awal. Desain yang digunakan ini menggunakan pretes dan post tes, yang

mana penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi dengan pedekatan kuantitatif.

8) Uji Coba Lapangan Skala Luas / uji kelayakan (operational field testing)

Langkah ini sebaiknya dilakukan dengan skala besar yang meliputi; uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk. Uji efektivitas dan adaptabilitas ini melibatkan calon pemakai produk, karena hasil uji lapangan ini berupa model desain yang sudah siap diterapkan baik dari sisi substansi maupun metodologi. Misal: uji ini dilakukan dengan 10 sampai 30 sekolah dengan 40-200 subyek. Pengujian ini dilakukan melalui angket wawancara, dan observasi yang mana hasilnya ini akan dianalisis. Hal ini merupakan uji coba skala luas yang melibatkan orang banyak untuk menguji kelayakan dan efektivitas produk.

9) Revisi Produk Final

Revisi produk final merupakan revisi akhir produk atau penyempurnaan produk yang dikembangkan serta sebagai tinjauan keakuratan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sebuah produk harus bisa mendapatkan tingkat keefektifannya dan dapat dipertanggungjawabkan. Yang mana hasil dari penyempurnaan produk akhir ini memiliki nilai generalisasi yang dapat diandalkan.

10) Destiminasi dan Implementasi

Destiminasi dan Implenetasi tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan waktu.

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah ; 1) observasi, peneliti mengamati situasi dan kondisi proses pembelajaran serta, mengumpulkan informasi terkait kebutuhan yang dibutuhkan. 2) angket, yang digunakan untuk mengukur bukti uji validitas dan uji efektivitas media pembelajaran.[19]. 3) dokumentasi digunakan sebagai bukti riil atau nyata sebuah penelitian.

Teknik analisis data ini dilihat dari kelayakan dari pengembangan media ular tangga yang diketahui dari analisis hasil ahli yakni ; Validasi ahli materi, validasi ahli bidang desain, dan respon siswa menggunakan angket berskala rikert.[20] Hasil analisis data yang terkumpul melalui angket yang dianalisis dengan analisis statistik kuantitatif.

Rumus yang menentukan kelayakan produk adalah :

Keterangan :

P = Persentase

Dari hasil skor penilaian menggunakan skala likert langkah selanjutnya mencari rata - rata yang menggunakan rumus.

$$p = x \ 100\%$$

Keterangan :

f = frekuensi yang akan dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi

p = angka persentase

Interval	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Table 1. Skala Interpretasi Kriteria

Hasil Dan Pembahasan

Hasil utama penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga yang bertujuan untuk meningkatkan kosa kata siswa. Prosedur bahan ajar ini adalah model Borg and Gall yang sudah disesuaikan dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Model yang digunakan bertujuan untuk menciptakan dan menguji validitas produk yang diterapkan dalam pendidikan. Penelitian ini menggunakan 9 tahap dari 10 tahap model *Borg and Gally* yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono.

A. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap awal yang dilakukan adalah melakukan penelitian dan pengumpulan data. Penelitian yang didapat dapat dilihat dari adanya potensi atau masalah yang ada di SMP MUHAMMADIYAH 6 Krian. Dari potensi dan permasalahan yang didapat dijadikan sebuah acuan sebagai pengembangan produk penelitian. Pengumpulan data berupa observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa arab untuk dijadikan bahan analisis kebutuhan. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menyimpulkan beberapahal sebagai berikut: 1) Pembelajaran bahasa asing yang ada di SMP MUHAMMADIYAH 6 KRIAN kurang diminati oleh siswa. 2) Media yang digunakan hanya buku dan papan tulis. 3) minim nya SDM / tenaga didik yang mengampu mata pelajaran bahasa Arab.

B. Planning (Perencanaan)

Dari hasil analisis yang telah diperoleh, peneliti menyusun rancangan pengembangan media yang mendukung untuk pembelajaran mufrodat bagi siswa. Merdia pembelajaran berbasis ular tangga dikembangkan sebagai alternatif belajar mufrodat. Media dirancang sebaik mungkin agar peserta didik tidak bosan terhadap mata pelajaran Bahasa Arab. Hal - hal yang perlu disiapkan peneliti adalah: 1) Materi yang akan di terapkan dalam isi ular tangga. Materi yang digunakan adalah materi dari buku FOSKAM kelas VII. Permainan ular tangga yang disajikan dengan materi BAB I hinggg BAB IV ini mempunyai tujuan guna untuk memurojaa'ah pembelajaran akhir yang mendekati UAS 2) Merancang desain ular tangga 3) Menentukan bahan yang layak untuk ketahanan media. 4. Aturan bermain ular tangga.

C. Development (Pengembangan)

Pada tahap ketiga peneliti mulai membuat media pembelajaran sesuai tahap yang terdapat pada perencanaan. Pengembangan produk diawali dengan membuat Desain, materi. Aplikasi yang dipakai yaitu Corel Draw X7 yang merupakan aplikasi desain berbasis *vector*.

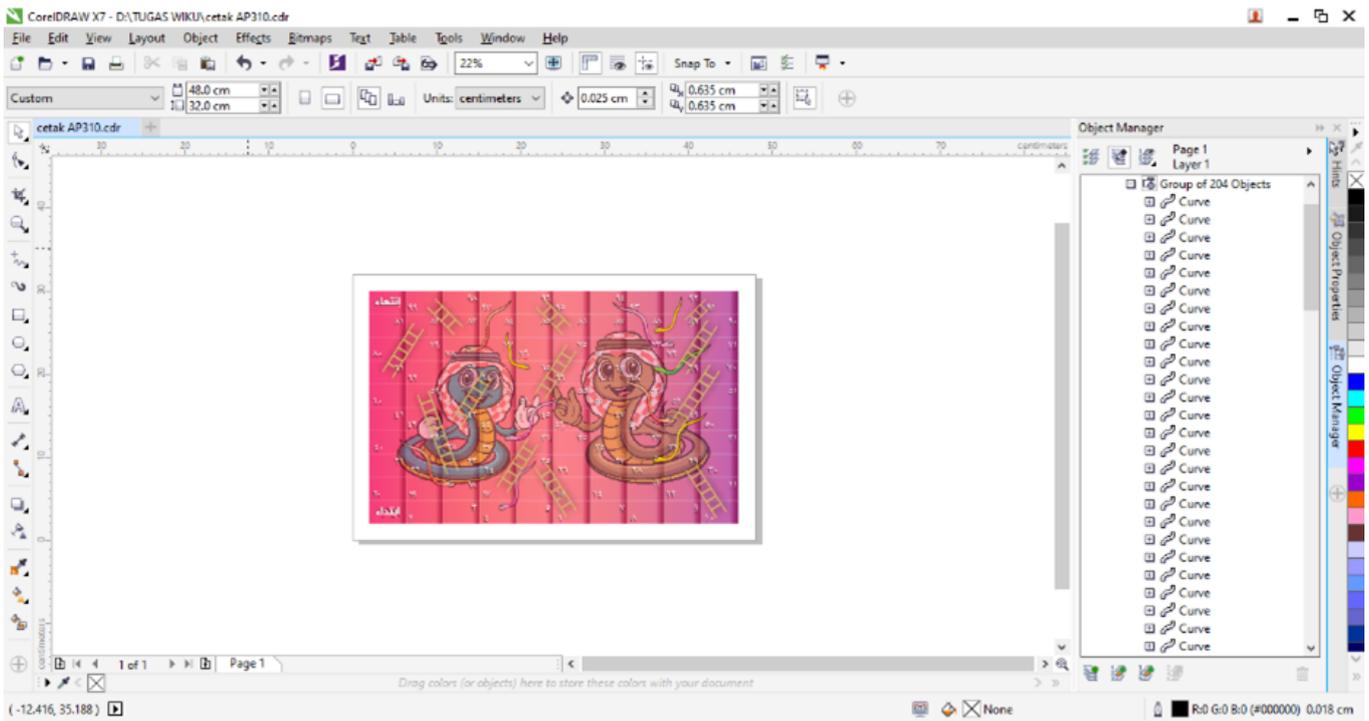


Figure 2. Desain Ular Tangga

Selanjutnya, membuat matei yang diambil dari bab 1 sampai bab 4. Materi yang disajikan berbentuk gambar supaya murid dapat menyebutkan mufrodat dengan melihat gambar saja.



Figure 3. Produk Ular Tangga

D. Uji Coba Lapangan Awal

Setelah membuat media, peneliti melakukan uji coba lapangan awal dengan memvalidasi kelayakan media yang akan diterapkan kepada siswa. Kelayakan media diuji oleh kepala ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi. Validasi media meliputi modul, ukuran teks, kejelasan serta pilihan warna. Adapun validasi materi yang mencakup kesesuaian gambar dengan kompetensi dasar.

Uji coba awal ini dilakukan oleh tenaga ahli media, materi, dan bahasa. Ibu Ida Rindaningsih M.Pd., yaitu tenaga ahli media yang memberikan nilai 38 .

Tabel Hasil Validasi Media

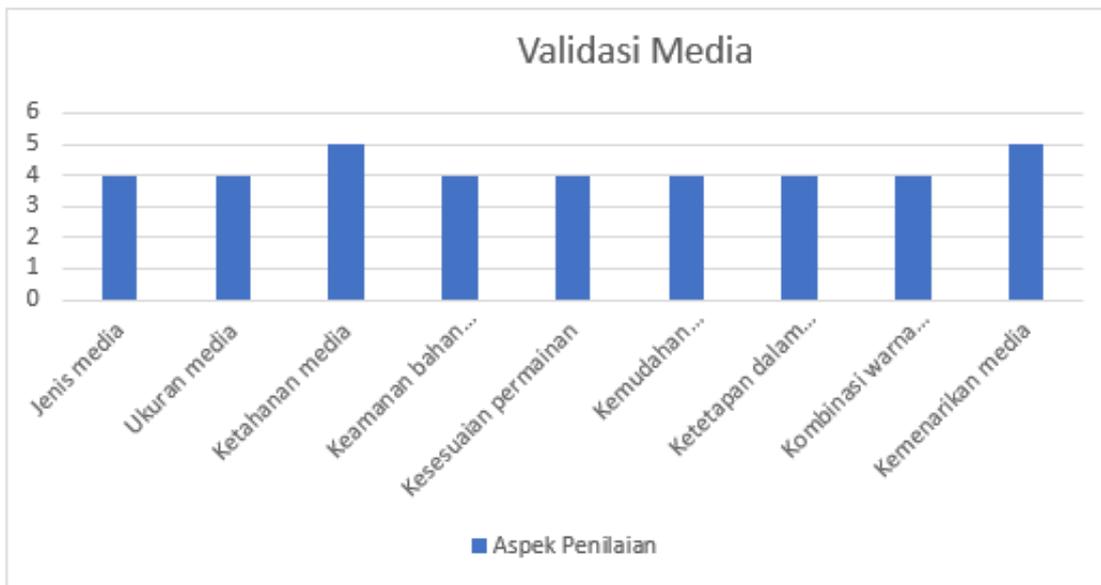


Figure 4. Hasil Validasi Media

Merujuk pada gambar 3 hasil validasi ahli media yaitu oleh Ibu Dr. Ida Rindaningsih M.Pd. mendapatkan jumlah 38 dengan rata-rata 4,2 dan presentasi 84,4% sehingga masuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu ada perbaikan.

Penilaian ahli bahasa oleh Bapak Dr. Imam Fauzi,Lc.,M.Pd., memberikan nilai 35 berikut adalah hasil penilaian validasi bahasa

Tabel Hasil Validasi Bahasa

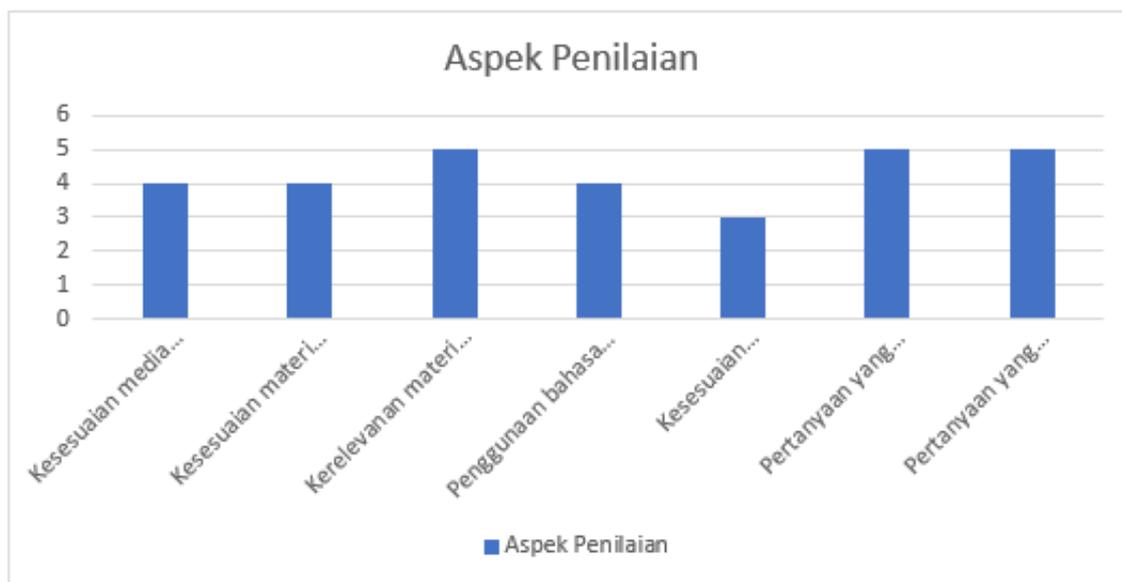


Figure 5. Hasil Validasi Bahasa

Merujuk pada gambar 4 hasil validasi ahli bahasa yaitu oleh Bapak Dr. Imam Fauzi,Lc.,M.Pd. mendapatkan jumlah 35 dengan rata-rata 5 dan presentasi 100% sehingga masuk dalam kategori sangat layak.

Adapun penilaian yang ketiga oleh validasi ahli materi oleh bapak Awwaludin Ghani S.Pd., yang memberikan nilai 30. Ahli materi menyebutkan bahwa materi dalam ular tangga sesuai dengan kondisi siswa yang akan menghadapi Ujian Akhir Sekolah untuk mereview materi yang telah diajarkan.

Tabel Hasil Validasi Materi

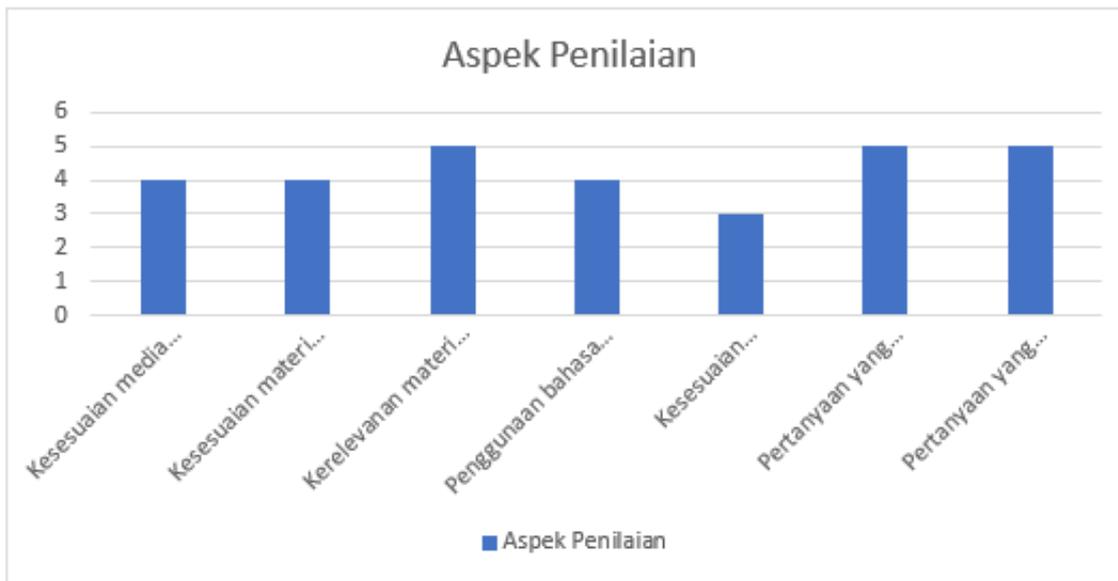


Figure 6. Hasil Validasi Materi

Merujuk pada gambar 5 hasil validasi ahli materi yaitu oleh Bapak Awwaludin Ghani S.Pd mendapatkan jumlah 30 dengan rata-rata 4,2 dan presentasi 85,7% sehingga uji ahli materi dianggap sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar.

Revisi dari hasil uji coba pertama adalah pengecekan media pembelajaran kepada validasi ahli yang mampu dalam bidangnya. Validator ahli media ibu Ida Rindaningsih S.Pd, mengungkapkan bahwa bahan media yang digunakan kurang kuat sehingga ketahanan media tidak bisa dijangkau lebih lama. Maka, peneliti harus mengganti bahan media. Selanjutnya, Validator ahli bahasa bapak Dr. Imam Fauzi,Lc,M.Pd, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah tepat serta ditunjang dengan gambar – gambar pendamping untuk mengetahui makna kata yang akan diucapkan.

Yang terakhir, validator Ahli Materi bapak Awwaludin Ghani,S.Pd, mengungkapkan bahwa materi yang disampaikan sudah sesuai dengan apa yang diajarkan, sehingga media ini cocok untuk penunjang belajar anak di akhir semester.

Untuk menguji kepraktisan media ular tangga maka dilakukanlah uji kelompok kecil dengan melibatkan 4 orang siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah pada siswa kelas VII SMP MUHAMMADIYAH 6 KRIAN. Berdasarkan hasil penelitian uji lapangan produk utama dalam uji kecil yang terdiri dari 4 siswa terhadap materi mufrodad yang diterapkan dalam permainan ular tangga, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media ajar sebagai berikut :

Data Angket Uji Kelompok Kecil

Jumlah Peserta Didik	Jumlah Skor Peserta Didik Setiap indikator	Total Keseluruhan
4	344	400

Table 2.

$$NP = x \cdot 100\%$$

$$= x \cdot 100\%$$

$$= 86\%$$

Dalam uji lapangannya ada beberapa siswa yang tidak mengerti tentang mufrodat yang disampaikan, tetapi pendidik menjelaskan dengan secara verbal untuk menyampaikan materi mufrodat dalam media permainan ular tangga. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, presentase tingkat pencapaian 86% berada pada kualifikasi **sangat layak** dan sesuai sehingga media pembelajaran dapat dilanjutkan dalam uji coba kelompok besar. Komentar dan saran dari siswa dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi media pembelajaran.

Revisi di lapangan produk utama adalah hanya membenahi aturan bermain karna akan di uji coba pada kelompok besar agar terlihat kondusif. Pada uji coba lapangan produk utama dilakukan pada 4 peserta didik di SMP Muhammadiyah 6 Krian Sidoarjo. Media pembelajaran yang digunakan sudah baik, sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut. Dengan adanya media pembelajaran ular tangga membuat peserta didik lebih terbantu karena memudahkan peserta didik dalam mendalami dan memahami materi tentang mufrodat baha arab.

Pada awal kegiatan pembelajaran dilaksanakan, kedua kelompok sampel tersebut akan diberikan angket sejumlah 20 pernyataan yang sudah divalidasi oleh ahlinya dengan tujuan untuk mengukur penguasaan mufrodat terhadap siswa setelah diberikan perlakuan tertentu pada kelompok sampel yang hendak digunakan pada penelitian terkait materi mufrodat yang diterapkan pada permainan ular tangga . Berikut ini merupakan data hasil penelitian pada kelompok kelas *pretest* dan kelompok kelas *posttest*.

Data Rekapitulasi Jawaban Kelas Pretest dan Posttest

Pernyataan	Pretest					Posttest				
	SS	S	RR	TS	STS	SS	S	RR	TS	STS
1	0	1	7	1	1	2	8	0	0	0
2	0	0	4	4	2	2	8	0	0	0
3	0	2	5	2	1	5	5	0	0	0
4	0	2	5	1	2	5	5	0	0	0
5	0	0	6	3	1	7	3	0	0	0
6	1	0	4	3	2	5	5	0	0	0
7	0	0	6	3	1	5	5	0	0	0
8	0	0	4	4	2	2	8	0	0	0
9	0	0	5	4	1	5	5	0	0	0
10	0	0	3	4	3	7	3	0	0	0
11	0	0	5	3	2	8	2	0	0	0
12	0	1	7	1	1	8	2	0	0	0
13	1	0	6	1	2	7	3	0	0	0
14	0	2	4	4	0	8	2	0	0	0
15	0	2	4	3	1	8	2	0	0	0

16	0	0	4	5	1	3	7	0	0	0
17	0	0	3	4	3	1	9	0	0	0
18	0	1	4	3	2	4	6	0	0	0
19	0	0	2	5	3	6	4	0	0	0
20	0	0	2	4	4	6	4	0	0	0
Jumlah	2	11	90	62	35	104	96	0	0	0

Table 3.

Dari tabel diatas untuk mengetahui penguasaan mufrodat siswa pada kelas *pretest* maka tiap alternatif jawaban dikalikan dengan skor. Adapun hasil yang diperoleh adalah :

Sangat Setuju: $2 \times 5 = 10$

Setuju: $11 \times 4 = 44$

Kurang Setuju: $90 \times 3 = 270$

Tidak Setuju: $62 \times 2 = 124$

Sangat Tidak Setuju : $35 \times 1 = 35$

F: 483

Sedangkan N : $(2+11+90+62+35) \times 5$

: 200×5

: 1.000

Setelah F dan N diketahui maka dicari angka persentase dengan rumus :

$$P = F/N \times 100 \%$$

$$P = (483)/(1.000) \times 100 \%$$

$$= 48,3\% \text{ (Cukup Layak)}$$

Dari tabel diatas untuk mengetahui penguasaan mufrodat siswa pada kelas *posttest* maka tiap alternatif jawaban dikalikan dengan skor. Adapun hasil yang diperoleh adalah :

Sangat Setuju: $104 \times 5 = 520$

Setuju: $96 \times 4 = 384$

Kurang Setuju: $0 \times 3 = 0$

Tidak Setuju: $0 \times 2 = 0$

Sangat Tidak Setuju : $0 \times 1 = 0$

F: 904

Sedangkan N : $(104+96+0+0+0) \times 5$

: 200 x 5

: 1.000

Setelah F dan N diketahui maka dicari angka persentase dengan rumus :

$$P = F/N \times 100 \%$$

$$P = (904)/(1.000) \times 100 \%$$

$$= 90,4\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Adapun hasil evaluasi sebagaimana tabel diatas senada dengan perolehan hasil pretest dan posttest sebagaimana pada gambar 6 berikut:

Hasil Pretest dan Posttest

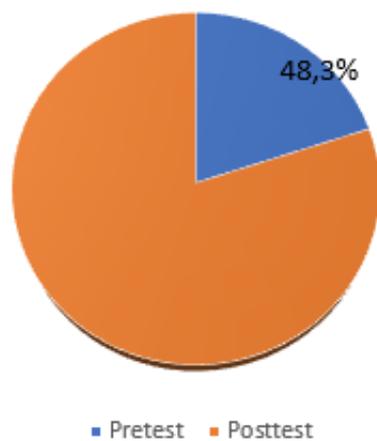


Figure 7.

Berdasarkan gambar 6 di atas, nilai rerata kenaikan hasil belajar yang diperoleh dari hasil perbandingan pre-test dan post-test mengalami kenaikan yang cukup signifikan yaitu 42,1% yaitu dari 48,3% menjadi 90,4%. Hal ini berarti siswa mengalami peningkatan pemahaman melalui media ular tangga untuk penguasaan mufrodad dalam pembelajaran bahasa arab

Revisi produk final adalah bentuk penyempurnaan media pembelajaran dan aturan bermain. Pada uji coba skala luas dilakukan terhadap 10 orang peserta didik. Media ular tangga sudah baik, sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan. Berdasarkan nilai yang diperoleh angket yang di isi oleh peserta didik produk ini sangat menarik minat belajar dan membantu peserta didik untuk menghafal mufrodad yg diberikan.

Kesimpulan

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa pada penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan mufrodad bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 6 Krian. Hasil uji kelayakan pada tiga ahli diantaranya ahli media, bahasa dan materi dengan rata-rata layak untuk dipraktikkan kepada peserta didik. Ahli media memberikan penilaian kriteria sangat layak, ahli bahasa dengan kriteria sangat layak, dan ahli materi juga

dengan kriteria sangat layak. Dan uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 86% yang menunjukkan sangat layak dan uji kelompok besar 90,4% yang menunjukkan bahwa kriteria sangat layak juga. Media ini dibuat sebagai penunjang belajar anak agar lebih semangat dan kreatif untuk berfiki

Ucapan Terima Kasih

Kami ucapkan terima kasih kepada sekolah SMP Muhammadiyah 6 krian yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian. Sehingga, penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan memunculkan produk yang dapat membantu sistem belajar siswa agar lebih meningkatkan minat belajar bahasa Arab.

References

1. [1] T. Wiratno and R. Santosa, "Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial," Modul Pengantar Linguistik Umum, pp. 1-19, 2014. [Online]. Available: Pustaka Universitas Terbuka.
2. [2] A. Pane, "Urgensi Bahasa Arab: Bahasa Arab sebagai Alat Komunikasi Agama Islam," *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, vol. 2, no. 1, pp. 77-88, 2018.
3. [3] A. Andriani, "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam," *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 39-56, 2015, doi:10.21274/taalum.2015.3.1.39-56.
4. [4] H. Zuhdy, "Teknik Pengajaran Kosakata Bahasa Arab," *Workshop Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Bahasa Arab*, vol. 1, pp. 1-21, 2017. [Online]. Available: Universitas Pendidikan Indonesia repository.
5. [5] I. M. Tamsil, "Analisis Metode Card Sort dalam Pembelajaran Mufradat Berbasis Pendekatan Kognitif," *Lughawiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Linguistik*, vol. 2, no. 1, pp. 46-55, 2020, doi:10.31958/lughawiyah.v2i1.1783.
6. [6] S. M. A. N. Gowa, "Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufrodad) untuk Memahami Wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqot Ash-Shuroh) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Gowa," -, pp. 1-15, 2019. (missing journal—sumber lokal)
7. [7] M. Zaki and R. Linur, "Peningkatan Kemampuan Menghafal Mufradat Siswa Kelas VII SMP Nurul Huda Menemeng," *El-Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, vol. III, no. 1, pp. 32-46, 2022.
8. [8] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," -, 2018. (informasi jurnal tidak tersedia)
9. [9] N. Nurdyansyah, B. Udin, and M. Alfian Rosid, "Pengembangan Media Alat Peraga Edukatif Interaktif (APEI) Laboratorium Bengkel Belajar Berbasis Custom By User," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 1, pp. 54-71, 2021, doi:10.32832/educate.v6i1.4047.
10. [10] R. H. Hulqi and M. B. U. B. Arifin, "Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya Kelas VI untuk Meningkatkan Hasil Belajar di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng," *Didaktika: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, vol. 22, no. 2, p. 237, 2022, doi:10.30651/didaktis.v22i2.12873.
11. [11] R. Nugrahani and J. S. Rupa, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar," *Lembaran Ilmu Kependidikan*, vol. 36, no. 1, pp. 35-44, 2017.
12. [12] I. Arkadiantika et al., *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, vol. 3, no. 1, 2019. [Online]. Available: multiple institutional repositories.
13. [13] A. Tingkat and S. D. Mi, "Mahasiswi 1," pp. 1-10, 2020. (informasi jurnal tidak jelas)
14. [14] R. U. Baroroh and A. Mardiyah, "Development of the Ladder Snake Game Media in Arabic Learning / Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Ijaz Arab: Journal of Arabic Learning*, vol. 2, no. 1, pp. 64-76, 2019, doi:10.18860/ijazarabi.v2i1.5445.
15. E-Journal UIN Malang
16. [15] N. U. Nuha and I. M. Chasanah, "Penerapan Media Pembelajaran 'Ular Tangga' dalam

- Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab,” *Al Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 3, no. 1, pp. 47–60, 2022, doi:10.46773/ibtidaiyah.v3i1.411.
17. jurnal.staim-probolinggo.ac.id
 18. [16] A. Anyan, B. Ege, and H. Faisal, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint,” *JUTECH: Journal of Educational Technology*, vol. 1, no. 1, 2020, doi:10.31932/jutech.v1i1.690.
 19. [17] L. Rohmaini et al., “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall,” *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, vol. 5, no. 2, p. 176, 2020, doi:10.25157/teorema.v5i2.3649.
 20. [18] U. Nursehah, and D. R. P., “Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV,” vol. 2, no. 2, 2020.
 21. [19] A. Lisnawati, Y. F. Furnamasari, and D. A. Dewi, “Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD,” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, vol. 6, no. 1, pp. 652–656, 2022, doi:10.33487/edumaspul.v6i1.3206.
 22. [20] R. D. K. Sari and M. Arifin, “Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6,” *Modeling: Journal of Program ...*, vol. 9, pp. 281–291, 2022. [Online]. Available: *Modeling Jurnal*.