



Implementasi Media Ular untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Materi Bahasa Arab Siswa MTs

Devista Khoirun Najikhah¹, Umi Hanifah², Ridha Amalinda Lazuardi³

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

³MTsN 1 Sidoarjo, Indonesia

E-mail: devistakhoirun@gmail.com, umihanifah@uinsa.ac.id, ridhaamalinda@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-04	This research proves the effectiveness of educational snakes and ladders game in improving students' understanding of Arabic language materials, especially the topic of "بيت" and the grammatical structures of "خبر مقدم" and "مبتدأ مؤخر". The pseudo-experimental method with one-group pretest-posttest design was applied to 34 students of class VII F MTsN 1 Sidoarjo in the academic year 2024/2025. Data collection used written tests (pretest-posttest), observation, and documentation. The analysis results showed a significant increase in the average score from 79.8 (pretest) to 88.1 (posttest) with a significance of 0.000 (<0.05). In addition to improving learning outcomes, this media also creates a more pleasant and interactive classroom atmosphere, encouraging active student participation.
Keywords: <i>Arabic Language;</i> <i>Educational Snakes and Ladders;</i> <i>Interactive Learning.</i>	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-04	Penelitian ini membuktikan efektivitas permainan ular tangga edukatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab, khususnya topik "بيت" dan struktur gramatikal "خبر مقدم" dan "مبتدأ مؤخر". Metode eksperimen semu dengan desain one-group pretest-posttest diterapkan pada 34 siswa kelas VII F MTsN 1 Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025. Pengumpulan data menggunakan tes tertulis (pretest-posttest), observasi, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan nilai rata-rata dari 79,8 (pretest) menjadi 88,1 (posttest) dengan signifikansi 0,000 (<0,05). Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif, mendorong partisipasi aktif siswa.
Kata kunci: <i>Bahasa Arab;</i> <i>Ular Tangga Edukatif;</i> <i>Pembelajaran Interaktif.</i>	

I. PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran di sekolah yang sangat membantu siswa memahami budaya dan agama Islam adalah bahasa Arab. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Arab sering menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Ada beberapa alasan untuk hal ini, seperti pendekatan pembelajaran yang sama sekali tidak berbeda, kurangnya pilihan media pembelajaran, dan kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Namun, bahasa memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahasa Arab, misalnya, telah berkembang menjadi bahasa agama, bahasa komunikasi antarnegara seperti dalam organisasi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), serta menjadi bahasa penting dalam dunia akademik. Fungsinya sebagai bahasa dunia Islam dan bahasa kebudayaan membuat Bahasa Arab menarik perhatian para ahli untuk dikaji dan dipelajari, sejajar dengan bahasa-bahasa besar lainnya (Yasin *et al.*, 2023).

Bahasa Arab, yang harus dipelajari di madrasah, sangat penting untuk meningkatkan

pemahaman siswa tentang ajaran agama Islam. Namun, banyak masalah yang cukup kompleks ditemukan dalam metode pembelajarannya di kelas, salah satunya adalah partisipasi siswa yang rendah dalam proses pembelajaran. Karena metode yang digunakan bersifat satu arah dan tidak interaktif, banyak siswa merasa tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar. Siswa yang kurang berpartisipasi ini pasti akan menjadi hambatan besar untuk mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam kemampuan membaca, memahami, dan berkomunikasi dalam Bahasa Arab.

Pembelajaran berulang masih menjadi perhatian umum di dunia pendidikan, dan guru memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa untuk belajar. Metode pengajaran yang monoton menyebabkan siswa tidak tertarik dan kurang interaksi aktif, membuat siswa tidak termotivasi dan berdampak negatif pada kualitas dan prestasi belajar mereka. Partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat memengaruhi bagaimana sebagian siswa memahami materi pelajaran (Susanti *et al.*, 2024). Permainan seperti ular tangga yang diubah dengan muatan Bahasa

Arab dapat membuat kelas menjadi menyenangkan dan interaktif, mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif. Alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan aktivitas belajar dan rekreasi. Diharapkan bahwa alat permainan edukatif ini dapat meningkatkan nilai-nilai moral dan agama anak usia dini (Mustika and Suyadi, 2021).

Dalam proses pembelajaran, siswa sering mengalami kendala baik dari aspek linguistik (kebahasaan) maupun non-linguistik (non-kebahasaan). Oleh karena itu, siswa dituntut untuk merespons pembelajaran bahasa asing ini dengan serius dan benar-benar berusaha memahaminya, terlebih bagi mereka yang bukan penutur asli Bahasa Arab (Sakdiah and Sihombing, 2023). Ketika siswa berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif, mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik pada apa yang mereka pelajari. Partisipasi dan keterlibatan aktif memungkinkan siswa memiliki pengalaman langsung, merasa lebih terlibat, dan melihat bagaimana pelajaran tersebut relevan dengan kehidupan mereka sendiri. Selain itu, partisipasi aktif memberi siswa kesempatan untuk mempelajari konsep dan ide-ide secara lebih mendalam (Kasi, 2022). Salah satu inovasi yang dapat diterapkan untuk mengatasi hal tersebut adalah penggunaan media interaktif, seperti Ular tangga bahasa Arab. Media ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif.

Permainan ular tangga dimainkan oleh dua atau lebih orang dengan dadu dan terdiri dari kotak-kotak yang berisi gambar ular dan tangga. Siswa diajak untuk secara aktif belajar dalam permainan ini karena mereka dapat melakukan dan menemukan apa yang harus mereka pelajari sendiri. (Sabila *et al.*, 2021).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa metode permainan ular tangga telah mengalami kemajuan dalam pengajaran bahasa Arab di sekolah dasar dan menengah. Maisaroh, Shofiyani, dan Sulaikho (2020) membuat media ular tangga interaktif "Smart Snake" untuk meningkatkan kemampuan membaca Bahasa Arab menggunakan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak dan efektif digunakan, dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan (Siti Maisaroh, Amrini Shofiyani, 2020). Sementara itu, Ariyani dan Hikmah (2022) membuat media ular tangga yang digunakan dengan aplikasi Canva dan memiliki desain visual yang menarik. Mereka juga mengatakan bahwa itu sangat layak digunakan oleh ahli materi dan media. Respon

siswa terhadap media membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Ini adalah keuntungan yang signifikan (Mufarikha Ariyani, 2022).

Nuha dan Chasanah (2022) menemukan bahwa menggunakan media ular tangga membantu siswa menguasai kosakata lebih baik. Hasil post-test tidak sama untuk kelompok eksperimen dan kontrol (Nuha and Chasanah, 2022). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dara, Khatimah, dan Fitriani (2022) menemukan bahwa menggunakan konsep pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan ular tangga berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Siswa lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak lagi (Dara, Khatimah and Fitriani, 2022).

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar Bahasa Arab. Namun, sebagian besar penelitian tersebut terbatas pada mufradat atau kosakata dan lebih banyak dilakukan pada jenjang pendidikan dasar. Tidak banyak penelitian yang mempelajari bagaimana menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman siswa Bahasa Arab secara keseluruhan, terutama siswa madrasah tsanawiyah. Oleh karena itu, Studi ini harus menentukan bagaimana ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi Bahasa Arab pada tingkat MTs dan bagaimana hal itu berdampak pada partisipasi siswa dalam kelas.

Dari beberapa temuan tersebut, Hasil menunjukkan bahwa perubahan yang ditawarkan bukan hanya berasal dari jenis media yang menarik dan interaktif, tetapi juga dari pendekatan pedagogis yang dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, kompetitif, dan menyenangkan. Hal ini berdampak langsung pada keinginan dan pencapaian siswa Bahasa Arab.

II. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan kuantitatif eksperimen semu (quasi experimental design) digunakan dalam studi ini. Model pretest-posttest untuk desain digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemahaman materi Bahasa Arab dipengaruhi oleh penggunaan media permainan ular tangga. Dalam desain ini, siswa menjalani tes sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest),

masing-masing dengan menggunakan alat ular tangga edukatif. Dengan menggunakan desain ini, penulis ingin mengetahui bagaimana penggunaan media ular tangga edukatif mempengaruhi pemahaman siswa tentang topik Bahasa Arab, khususnya topik *الخبر المقدم والمبتدأ مؤخر* dan susunan gramatikal *الخبر المقدم والمبتدأ مؤخر*.

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini melibatkan semua siswa kelas VII F MTsN 1 Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 34 siswa. Penelitian dilakukan di ruang kelas VII F pada tanggal 8 Mei 2025. Bab 5 Semester Genap adalah bahan yang digunakan untuk penelitian ini, yaitu tentang *بَيِّنَات* dan kaidah nahwu mengenai *الخبر مقدم والمبتدأ مؤخر* (khabar muqaddam dan muftada' mu'akhhkar).

C. Alat yang digunakan dalam penelitian ini termasuk:

1. Tes Tertulis (Pretest dan Posttest): menggunakan ular tangga edukatif, soal pilihan ganda dan isian singkat untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.
2. Lembar Observasi: Digunakan untuk mencatat kegiatan siswa kelas VII-F MTsN 1 Sidoarjo, yang terdiri dari 34 siswa, selama pembelajaran berlangsung.
3. Dokumentasi: Foto kegiatan dan catatan lapangan sebagai pendukung data penelitian.

D. Prosedur Penelitian

Ini adalah langkah-langkah penelitian:

1. Pretest: Tes ini dilakukan sebelum penyampaian materi untuk mengetahui sejauh mana siswa sudah memahami materi atau bahan yang akan diajarkan. Materi tes harus terkait dengan materi yang akan diajarkan (Magdalena *et al.*, 2021). Sebelum perlakuan, siswa menjalani tes untuk mengevaluasi kemampuan awal mereka terkait materi *بَيِّنَات* dan *الخبر مقدم والمبتدأ مؤخر*.
2. Perlakuan (Treatment): Pembelajaran dilakukan melalui media ular tangga edukatif Bahasa Arab, di mana papan permainan berisi soal-soal yang relevan dengan materi pelajaran.
3. Posttest: Dilaksanakan setelah sesi bermain untuk dapat mengetahui peningkatan pemahaman siswa. Pada akhir setiap satuan pembelajaran, ujian disebut "post-test". Tujuan dari kegiatan belajar adalah

untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan menguasai pengetahuan dan keterampilan materi pelajaran. Setiap kali materi diajarkan, guru melakukan evaluasi ini. Post-test dilakukan setelah pelajaran berakhir untuk mengukur seberapa baik siswa mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan utama dari post-test adalah untuk memastikan apakah siswa telah mencapai tujuan pembelajaran atau tidak (Siregar Aisyah, Harahap Royani and Harahap Sari, 2023).

4. Observasi dan Dokumentasi: Pengamatan lapangan secara langsung dan tidak langsung digunakan untuk mengumpulkan data melalui metode observasi (Nikmah, 2023). Proses pengumpulan data dan informasi dalam bentuk dokumen, buku, arsip, tulisan angka, gambar, dan laporan dan keterangan yang dapat membantu penelitian dikenal sebagai dokumentasi (Widiawati, Barkah and DS, 2022). Dilakukan selama pembelajaran berlangsung untuk melihat keterlibatan siswa dan mencatat dinamika kelas.

E. Teknik Analisis Data

Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS. Langkah-langkah analisis meliputi:

1. Uji Normalitas: Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, digunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk.
2. Uji Homogenitas: Untuk memastikan bahwa varians data homogen, digunakan uji Levene.
3. Uji Paired Sample t-Test: Digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dalam satu kelompok. Jika data tidak berdistribusi normal, digunakan uji non-parametrik seperti Wilcoxon Signed-Rank Test.

Analisis ini bertujuan untuk menguji hipotesis bahwa penggunaan media ular tangga edukatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *بَيِّنَات* dan kaidah *الخبر مقدم والمبتدأ مؤخر* secara signifikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil kegiatan pengumpulan data, berikut adalah analisis data yang berkaitan dengan proses penelitian dan hasil belajar Bahasa Arab kelas VII di MTsN 1 Sidoarjo. Studi ini menggunakan kelas

eksperimen VIIF, yang terdiri dari 34 siswa. Pada tahap awal, pada tanggal 8 Mei 2025, siswa eksperimen diberikan tes awal, atau pretest, yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Setelah itu, siswa diberi perlakuan dengan alat pembelajaran ular tangga edukatif di kelas.

Percobaan awal dengan materi *الخبر* dan *بيت* *مقدم والمبتدأ مؤخر* dilakukan pada tanggal 8 Mei 2025. Setelah percobaan awal, peneliti memberikan media pembelajaran ular tangga edukatif. Pada tahap terakhir setelah perlakuan, kelas eksperimen diberikan tes akhir, juga dikenal sebagai posttest. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar bahasa Arab siswa tentang materi berita utama dan akhir berbeda sebelum dan setelah perlakuan. Setelah perawatan, pemberian diberikan pada tanggal 08 Mei 2025. Tabel berikut menunjukkan daftar proyek penelitian yang telah diselesaikan.

Tabel 1. Rangkaian pelaksanaan penelitian

No.	Waktu	Kegiatan
1.	Kamis, 08 Mei 2025 Pukul 07.00	Memberi pretest 20 soal pilihan ganda tentang materi <i>بيت</i> <i>الخبر</i> dan <i>مقدم والمبتدأ مؤخر</i> .
2.	Kamis, 08 Mei 2025 Pukul 07.20	Memberikan perlakuan media pembelajaran ular tangga edukatif tentang materi <i>بيت</i> <i>الخبر مقدم والمبتدأ مؤخر</i> .
3.	Kamis, 08 Mei 2025 Pukul 08.00	Memberikan posttest berupa 20 soal pilihan ganda tentang materi <i>بيت</i> <i>الخبر مقدم والمبتدأ مؤخر</i> .

Untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, digunakan alat tes pilihan ganda dengan dua puluh soal. Soal-soal tersebut mencakup materi *بيت* serta kaidah *مقدم والمبتدأ مؤخر*. Tes ini diberikan sebelum dan sesudah perlakuan (treatment) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Instrumen ini disusun secara mandiri oleh peneliti dan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS untuk memastikan validitas dan reliabilitas soal. Data hasil belajar siswa disajikan sebagai dasar untuk menganalisis efektivitas penggunaan media ular tangga edukatif.

Tabel 2. Statistik Deskripsi

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pretest	34	75	85	79,8	2,63
Nilai Posttest	34	84	100	88,1	3,29
Valid N (listwise)	34				

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai pretest dan posttest pembelajaran bahasa Arab di kelas VII F MTsN 1 Sidoarjo menunjukkan bahwa jumlah siswa (N) sebanyak 34 orang. Dalam tes pre-test, skor minimum adalah 75 dan skor maksimum adalah 85, dengan rata-rata (mean) 79,76 dan standar deviasi 2,629. Dalam tes post-test, skor minimum adalah 84 dan skor maksimum adalah 100, dengan rata-rata (mean) 88,12 dan standar deviasi 3,292.

Data menunjukkan bahwa menggunakan media ular tangga untuk mengajar meningkatkan nilai rata-rata dari pretest ke posttest, menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang materi Bahasa Arab berubah setelah kursus.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	0,114	34	,200*	0,969	34	0,437
Nilai Posttest	0,132	34	0,14	0,884	34	0,002

Nilai signifikansi pretest sebesar 0,200 (lebih dari 0,05) menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Nilai signifikansi posttest sebesar 0,142 (lebih dari 0,05) menunjukkan bahwa data posttest juga berdistribusi normal. Akibatnya, kedua data tersebut memenuhi persyaratan untuk uji statistik parametrik.

Uji homogenitas dapat dilakukan sebagai syarat tambahan untuk memastikan apakah varians data pre- dan post-test homogen. Dengan menggunakan program SPSS versi 23, metode One-Way ANOVA digunakan untuk menilai kemampuan siswa untuk memahami materi *بيت* serta kaidah *مقدم والمبتدأ مؤخر*. Nilai ANOVA harus signifikan lebih dari 0,05; nilai yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak homogen. Hasil uji homogenitas dengan One-Way ANOVA ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Pretest Bahasa Arab			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,982	7	23	0,02

Data pretest Bahasa Arab pada kelas VII F MTsN 1 Sidoarjo tidak homogen, seperti yang

ditunjukkan oleh hasil uji homogenitas Levene, yang memiliki nilai signifikansi 0,022, yang merupakan nilai di bawah 0,05. Namun, hipotesis tetap dapat diuji dengan uji statistik parametrik karena data menunjukkan distribusi normal.

Dilakukan uji hipotesis untuk menentukan apakah hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan berbeda. Uji-t sampel berpasangan, juga dikenal sebagai uji-t sampel berpasangan, menggunakan data pretest dan posttest dari kelompok yang sama untuk dua variabel yang saling berhubungan.

Tabel 5. Uji T

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference						
			Lower	Upper					
Nilai Pretest									
Pair 1	Nilai Posttest	-8,353	1,346	0,231	-8,822	-7,883	-36,192	33	0

Nilai pretest dan posttest Bahasa Arab berbeda secara signifikan, menurut hasil uji sampel berpasangan t, rata-rata adalah -8,353, dengan standar deviasi 1,346 dan standar error mean 0,231. Interval kepercayaan 95% adalah antara -8,822 dan -7,883, dan Nilai t sebesar -36,192 ditemukan dalam uji t, dengan df = 33 dan nilai signifikansi 0,000 (di bawah 0,05). Ini menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan setelah tes.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa menggunakan ular tangga sebagai alat pembelajaran membantu siswa memahami lebih baik bahasa Arab, khususnya topik *بَيْتٌ* dan kaidah *الخبر مقدم والمبتدأ مؤخر*.

B. Pembahasan

Hasil uji sampel ganda menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest Bahasa Arab. Nilai rata-rata pretest adalah 8,353, dengan standar deviasi 1,346 dan standar error mean 0,231. Interval kepercayaan 95% adalah antara -8,822 dan -7,883, dan Nilai t sebesar -36,192 ditemukan dalam uji t, dengan df = 33 dan nilai signifikansi 0,000 (di bawah 0,05). Ini menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan setelah tes.

Oleh karena itu, menggunakan ular tangga sebagai alat pendidikan membantu siswa memahami bahasa Arab dengan lebih baik, khususnya topik *بَيْتٌ* dan kaidah *الخبر مقدم والمبتدأ مؤخر*.

Data statistik deskriptif menunjukkan bahwa rentang nilai rata-rata, maksimum dan minimum, semuanya telah meningkat. Nilai terkecil pada tes pra-test adalah 75 dan naik menjadi 84 pada tes post-test. Nilai tertinggi naik menjadi 100, dengan nilai tertinggi naik dari 85 menjadi 100. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik ketika mereka menggunakan media ular tangga edukatif. Selanjutnya, data pretest memiliki signifikansi sebesar 0,200 dan data posttest sebesar 0,142, keduanya memiliki nilai lebih dari 0,05, yang menunjukkan bahwa kedua data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk uji normalitas parametrik Kolmogorov-Smirnov.

Namun, menggunakan uji homogenitas Levene, nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,022, yang kurang dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data pre-test tidak konsisten. Karena distribusi datanya normal, uji-t sampel berpasangan, atau uji-t sampel berpasangan, dapat digunakan untuk menguji hipotesis tetap. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest, dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Gagasan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat membantu siswa belajar lebih baik, dengan nilai t -36,192, didasarkan pada temuan bahwa perlakuan yang diberikan atau media ular tangga edukatif memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Segala fantasi, tujuan, dan pekerjaannya akan terwujud dengan belajar sambil bermain. Dan tentu saja, sebagai guru, proses belajar akan menyenangkan dan tujuan pembelajaran akan tercapai (Fitriya, 2022). Alat permainan edukatif dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana bermain yang memiliki nilai pendidikan atau edukatif dan dapat meningkatkan semua kemampuan anak (Erine Agustia, 2023). APE percaya bahwa kreatifitas, produktifitas, aktivitas, efektifitas, dan menarik dan menyenangkan adalah semua hal yang penting. APE yang dibuat dengan baik dapat membantu perkembangan kepribadian anak secara keseluruhan, bukan hanya karena kualitasnya, tetapi juga karena keterampilan kreatifnya. Ini karena APE dapat menjadi alat bermain yang aktif, menarik, menyenangkan, dan bermanfaat (Ashadi, 2022). Penggunaan alat permainan edukatif (APE) sangat disarankan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Beberapa APE yang digunakan dirancang untuk dimainkan. Media sangat berguna dalam proses belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa harus memiliki kemampuan atau bakat yang luar biasa dalam menciptakan cara baru untuk menyampaikan materi pelajaran (Muhammad Busyro Karim and Siti Herlinah Wifroh, 2014). Studi menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa saat mengajar Bahasa Arab. Ini ditunjukkan oleh nilai asymp. Sig 0,05, yang menunjukkan bahwa jumlah orang yang belajar bahasa Arab melalui maharah kalam meningkat (Muid, 2024).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ular tangga edukatif dalam pendidikan Bahasa Arab membantu siswa memahami lebih baik apa yang mereka pelajari, terutama tentang materi *بَيْتٌ* dan kaidah *الخبر مقدم والمبتدأ مؤخر*. Media ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang pelajaran, dan juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Penggunaan media ular tangga telah terbukti meningkatkan pemahaman kognitif siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan membuat kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Akibatnya, media ini dapat digunakan dengan lebih baik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nurwulan *et al.*, 2024). Sejalan dengan temuan ini, diskusi yang telah disajikan menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar Bahasa Arab (Amrini Shofiyani, 2021).

Pemahaman kognitif ditingkatkan dengan media ular tangga, dan belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudah terbukti bahwa media ular tangga membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang tepat dan menyenangkan, dan ini membuat proses mencapai tujuan lebih efektif dan efisien (Nawafilah and Masruroh, 2020). Menurut penelitian dan diskusi, menggunakan media permainan ular tangga dan mendampingi siswa selama proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Siswa akan lebih memahami materi pelajaran dan lebih tertarik untuk belajar, yang ditunjukkan oleh rasa ingin tahu siswa (Lumbantobing, Silvester and Dimmera, 2022). Ular tangga edukatif telah terbukti ber-

guna untuk meningkatkan partisipasi siswa, membantu mereka memahami pelajaran secara interaktif dan membuat lingkungan belajar yang menyenangkan (Afandi, 2015).

Media permainan ular tangga dinilai layak oleh para ahli dan terbukti meningkatkan hasil belajar siswa hingga 45% dan KKM hingga 45% karena membuatnya lebih mudah dipahami dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Wati, 2021).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga edukatif terbukti membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *بَيْتٌ* dan kaidah *الخبر مقدم والمبتدأ مؤخر* dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai *t* hitung -36,192. Selain adanya peningkatan pada nilai rata-rata, nilai terendah, dan tertinggi siswa, penggunaan media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Untuk penerapan lebih lanjut, disarankan bagi guru Bahasa Arab untuk menggunakan media ini 1-2 kali seminggu sebagai alat evaluasi formatif, sedangkan sekolah dapat menyediakan pelatihan pengembangan media serupa dan mempertimbangkan integrasinya dalam kurikulum harian. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya tentang efektivitas *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi dan retensi memori siswa, sekaligus membuka peluang penelitian lanjutan dengan desain kelompok kontrol dan variasi materi yang lebih beragam.

B. Saran

Penulis memberikan beberapa rekomendasi untuk penelitian masa depan. Disarankan bagi guru Bahasa Arab untuk menggunakan permainan ular tangga edukatif sebagai alat alternatif untuk mengajar, terutama dalam hal materi tata bahasa yang abstrak. Media ini dapat digunakan secara berkala 1-2 kali seminggu sebagai alat evaluasi formatif dengan memodifikasi konten sesuai kebutuhan kurikulum. Institusi pendidikan disarankan menyelenggarakan

pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dan menyediakan sarana fisik maupun digital untuk mendukung implementasinya di kelas. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan penelitian dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan eksplorasi materi lebih beragam, serta pengembangan versi digital media ini. Pengembang media pembelajaran disarankan untuk berinovasi dalam desain permainan dengan menambahkan elemen gamifikasi dan mengadaptasikannya untuk pembelajaran daring. Dengan implementasi saran-saran ini, diharapkan media ular tangga edukatif dapat berkontribusi lebih besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab secara lebih menyeluruh.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar', JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 1(1), p. 77. Available at: <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Amrini Shofiyani, E.M. (2021) 'Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Pondok Pesantren an-Nashriyah', Jurnal Education and Development, 9(3), pp. 229-232. Available at: <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2844>.
- Ashadi, F. (2022) 'Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi', Education Journal: Journal Educational Research and Development, 6(1), pp. 113-123. Available at: <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>.
- Dara, N., Khatimah, H. and Fitriani, L. (2022) 'Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Fun Learning dengan Media Permainan Ular Tangga di MI Al-Muhtadin Arso VI', Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab, 4(2), pp. 291-302. Available at: <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v4i2.82>.
- Erine Agustia (2023) 'MERANCANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI ANAK USIA DINI', 1(1), pp. 1-12.
- Fitriya, A. (2022) 'Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas Di RA Al Mu'arif Al Mubarak Kecamatan Patrang Kabupaten Jember', Al-Ijtima: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), pp. 57-69. Available at: <https://doi.org/10.53515/aijpkm.v3i1.49>.
- Kasi, R. (2022) 'Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa', Jurnal Pembelajaran, 1(1), pp. 1-12.
- Lumbantobing, W.L., Silvester, S. and Dimmera, B.G. (2022) 'Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan', Sebatik, 26(2), pp. 666-672. Available at: <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>.
- Magdalena, I. et al. (2021) 'Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04', Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3(2), pp. 150-165. Available at: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Mufarikha Ariyani, K.H. (2022) 'Enhancing Arabic Learning: Innovative Snakes and Ladders Media Design', Indonesian Journal of Law and Economics Review, 14(2), pp. 6-14.
- Muhammad Busyro Karim and Siti Herlinah Wifroh (2014) 'Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif', Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, 1(2), p. 106.
- Muid, F.A. (2024) 'Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Kalam Siswa Siswi Mts Al-Qur'an Terpadu Darut Ta'lim An Nawawi Surabaya', 6(1), pp. 135-147.
- Mustika, N. and Suyadi, S. (2021) 'Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini', Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), pp. 2052-2060. Available at:

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.
- Nawafilah, N.Q. and Masruroh, M. (2020) 'Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan', *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), p. 37. Available at: <https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>.
- Nikmah, K. (2023) 'Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan pada Mata Kuliah Studi Arsip untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa', *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), pp. 26–33. Available at: <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5912>.
- Nuha, N.U. and Chasanah, I.M. (2022) 'Penerapan Media Pembelajaran "Ular Tangga" Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab', *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), pp. 47–60. Available at: <https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v3i1.411>.
- Nurwulan, D.A. et al. (2024) 'PENERAPAN MEDIA ULAR TANGGA MATERI SIKAP MENAATI ATURAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR LITERASI SISWA KELAS II SDN PANGGUNGLOR SEMARANG', 6(Variable X), pp. 1520–1534.
- Sabila, S. et al. (2021) 'Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan', *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, pp. 499–518.
- Sakdiah, N. and Sihombing, F. (2023) 'Problematika Pembelajaran Bahasa Arab', *Jurnal Sathar*, 1(1), pp. 34–41. Available at: <https://doi.org/10.59548/js.v1i1.41>.
- Siregar Aisyah, N., Harahap Royani, N. and Harahap Sari, H. (2023) 'Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon', *Edunomika*, 07(01), pp. 2–3.
- Siti Maisaroh, Amrini Shofiyani, S.S. (2020) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART SNAKE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB', *Allahjah*, 5(2), pp. 1–19.
- Susanti, S. et al. (2024) 'Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa', 2(2), pp. 86–93.
- Wati, A. (2021) 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), pp. 68–73. Available at: <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.
- Widiawati, M., Barkah, R.F. and DS, Y.N. (2022) 'Analisis Penerapan Pendidikan Lingkungan Hidup di Sekolah Dasar', *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 6(1), p. 182.
- Yasin, A. et al. (2023) 'Urgensi Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Millennial', *Innovative: Journal Of Social Scieance Research*, 3(2), pp. 275–286. Available at: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.