

Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III E SDIT Raudhatul Jannah Cilegon

Khulasatul Muhliso¹, Yuyun Rohmatul Uyuni²

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten, Indonesia
khulasoh456@gmail.com

Submitted: 22nd March 2025 | **Edited:** 30th April 2025 | **Issued:** 01st May 2025

Cited on: Muhliso, K., & Uyuni, Y. R. (2025). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III E SDIT Raudhatul Jannah Cilegon. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 5(2), 1131-1143.

ABSTRACT

Vocabulary is a fundamental element in language learning. With a good command of vocabulary, a person can compose perfect sentences to interact between individuals. Vocabulary in the world of elementary school education is a lesson that must be obtained by students, especially in Islamic-based school institutions. Facts at school show the low mastery of Arabic vocabulary caused by several problems, including the use of conventional teaching methods, media, and strategies so that learning is not considered fresh and feels dull, pronouncing Arabic among elementary school students is also a problem. Therefore, the author applies a fun media in teaching Arabic vocabulary, namely through the snakes and ladders game with a pre-experimental one group design research method to determine whether or not there is an effect after applying the game media in one class without a control class. This game uses a numbered board with pictures of snakes and ladders and is equipped with dice to determine the forward or backward movements that players must make to reach the finish line through various challenges in the question cards. Based on the results of the study, the Arabic vocabulary value of students in class III E SDIT Raudhatul Jannah has increased after applying snakes and ladders game media. The increase is evidence of the effect of the application of snakes and ladders game on the percentage of value completeness. Before using the snakes and ladders game was 62% with an average of 73. As for after using the snakes and ladders game, the percentage of students' score completeness increased to 94% with an average of 95.

Keywords: Arabic Vocabulary, Media, Snakes, Ladders Game

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan proses kompleks yang tidak hanya mencakup transfer pengetahuan, tetapi juga interaksi antara guru, siswa, materi, dan lingkungan belajar. Dalam pembelajaran bahasa asing, guru dituntut memiliki kompetensi pedagogik dan profesional serta mampu menerapkan pendekatan yang kreatif dan kontekstual. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Verniati, Iranto, dan Suparno (2023) menekankan

pentingnya kompetensi dan kreativitas guru dalam inovasi pembelajaran. Kreativitas ini penting dalam membangun minat siswa, terutama dalam belajar bahasa Inggris (Ubaidillah, 2023). Strategi aktif seperti diskusi dan proyek kolaboratif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa (Nasir, 2023), sejalan dengan penerapan model Team Games Tournament yang juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa (Hermawan et al., 2023). Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru menyesuaikan pendekatan dengan kebutuhan siswa.

Dalam pembelajaran bahasa kedua, pemilihan media ajar yang tepat sangat penting untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mengatasi rasa bosan serta kejenuhan peserta didik. Media ajar berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan informasi, merangsang minat, dan mempermudah pemahaman materi oleh siswa. Menurut Hamalik (1986), media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menimbulkan gairah belajar siswa. Selain itu, media juga membantu memperagakan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, penggunaan media seperti gambar, video, dan audio dapat meningkatkan motivasi siswa dan mempercepat pemahaman materi yang dianggap sulit. Sebagai contoh, penelitian oleh Subiyantoro dan Mulyani (2020) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, pemilihan dan penggunaan media ajar yang tepat sangat berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam lembaga pendidikan Islam, penguasaan bahasa Arab menjadi hal fundamental, mengingat bahasa ini digunakan dalam berbagai aspek keagamaan dan kurikulum. Kosakata (mufradat) memegang peranan penting dalam berbahasa, karena merupakan unsur dasar dalam membentuk kalimat dan menyampaikan ide. Penguasaan kosakata yang luas memungkinkan siswa untuk berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam bahasa Arab. Penelitian oleh Cahyani (2021) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara penguasaan kosakata dengan keterampilan berbicara bahasa Arab, dengan nilai t hitung sebesar 0,51, yang lebih besar dari t tabel 0,39 pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, penelitian oleh Rasyied (2023) juga menemukan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara

siswa, dengan nilai signifikansi 0,000. Dengan demikian, penguasaan kosakata yang memadai dan sesuai konteks sangat penting untuk menunjang kecakapan berbahasa Arab secara menyeluruh.

Penulis menemukan fakta bahwa kemahiran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas III E SDIT Raudhatul Jannah tergolong lemah. Terbukti pada nilai rerata peserta didik pada materi kosakata bahasa Arab di bawah KKM. Adapun penyebabnya adalah pelajaran bahasa Arab dianggap sebagai pelajaran yang rumit, kosakata bahasa Arab dianggap asing dan sulit untuk diingat serta dilafalkan serta minimnya ketertarikan siswa pada pelajaran bahasa Arab, dan penerapan metode, strategi, dan media pembelajaran yang masih konvensional.

Bertolak dari kenyataan di atas, penulis menyadari perlunya penggunaan media belajar yang baru demi memantik daya tarik peserta didik, menghilangkan kesan sulit pada bahasa Arab khususnya bidang kosakata dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan media permainan. Ketika bermain, semangat seseorang akan meningkat, ia dapat memusatkan dirinya untuk mengatasi permasalahan dan menemukan sebuah solusi. Selain itu, suasana yang gembira juga ceria pun tercipta melalui permainan. Dengan permainan, informasi dan perubahan perilaku peserta didik diperoleh secara alami, tanpa tekanan dari orang lain. Permainan juga tidak selalu bersifat hiburan, tetapi juga terdapat unsur mendidik bahkan lebih efisien digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Permainan ular tangga merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Media ini menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam permainan ini, peserta didik bergerak maju atau mundur berdasarkan angka yang muncul pada dadu dan menjawab pertanyaan terkait kosakata bahasa Arab yang terdapat pada kotak tertentu. Penelitian oleh Ulfah et al. (2019) menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini di RA An-Nawaa I Cirebon, dengan peningkatan persentase dari 18,75% menjadi 81,25% setelah dua siklus. Selain itu, penelitian oleh Shofiyani dan Muti'ah (2021) juga mendukung temuan tersebut, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa di Pondok Pesantren An-Nashriyah Tambak Beras Jombang

setelah penerapan media permainan ular tangga. Dengan demikian, permainan ular tangga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Arab peserta didik.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran Bahasa Arab

Pengajaran bahasa Arab di Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting, terutama di kalangan umat Islam, karena bahasa ini merupakan medium utama dalam memahami ajaran agama. Namun, proses pembelajaran bahasa Arab menghadapi berbagai tantangan, baik dari aspek linguistik maupun non-linguistik. Aspek linguistik mencakup fonologi, tata bahasa (qawaid), dan leksikon (mufrodat), yang masing-masing memiliki peran vital dalam membentuk kemampuan berbahasa Arab secara menyeluruh. Di sisi lain, aspek non-linguistik melibatkan faktor-faktor seperti metode dan strategi pembelajaran, kualitas sumber daya manusia (SDM) pengajar, serta lingkungan pembelajaran yang mendukung. Kedua aspek ini saling berinteraksi dan mempengaruhi efektivitas pembelajaran bahasa Arab di Indonesia.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di tingkat pendidikan dasar, fokus utama adalah pada pengembangan keterampilan mendengar dan kosakata sebagai dasar berbahasa. Penerapan metode yang menyenangkan, seperti penggunaan media gambar atau permainan edukatif, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Namun, tantangan yang dihadapi termasuk kurangnya kesiapan mental dan intelektual siswa, serta keterbatasan dalam mengakses sumber belajar yang berkualitas. Penelitian oleh Jumadi et al. (2024) menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kurangnya motivasi belajar, penguasaan kosakata yang terbatas, dan minimnya lingkungan berbahasa Arab menjadi kendala utama dalam penguasaan bahasa Arab di kalangan mahasiswa Pendidikan Agama Islam di UNIMUDA Sorong.

Selain itu, era digital membawa tantangan dan peluang baru dalam pembelajaran bahasa Arab. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi dapat memperluas akses ke sumber belajar dan memungkinkan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, tantangan seperti kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi, keterbatasan infrastruktur, dan rendahnya literasi digital di kalangan siswa perlu diatasi. Menurut penelitian oleh Harahap et al. (2024), meskipun teknologi memberikan banyak manfaat,

perhatian terhadap tantangan yang ada sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kosakata Bahasa Arab

Penguasaan kosakata (mufradat) merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Arab, karena tanpa penguasaan kosakata yang memadai, kemampuan berbahasa seseorang akan terhambat. Kosakata memungkinkan siswa untuk merangkai kalimat yang benar dan efektif dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata harus dilakukan secara sistematis dan kontekstual agar siswa dapat mengaplikasikan kosakata tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Tahapan pembelajaran kosakata yang efektif meliputi: (1) mendengarkan kata yang diucapkan oleh guru; (2) menirukan pengucapan kata tersebut; (3) memahami makna kata melalui ilustrasi atau contoh; (4) membaca kata dengan pelafalan yang benar; (5) menulis kata untuk memperkuat ingatan; dan (6) membuat kalimat menggunakan kata tersebut. Metode seperti simulasi, permainan, dan penggunaan media visual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata. Misalnya, penelitian oleh Mawardi et al. (2022) menunjukkan bahwa metode simulasi membantu siswa dalam menghafal kosakata bahasa Arab dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Selain itu, penggunaan media yang menarik, seperti permainan edukatif, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab. Penelitian oleh Nursari dan Nurhidayati (2023) menunjukkan bahwa permainan berbasis LEGO efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di kalangan siswa Madrasah Ibtidaiyah. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran kosakata dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa.

Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran bahasa Arab telah terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Herniama (2023) menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab di MIS Nurul Falah Tangkulu. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab setelah penerapan media tersebut.

Selain itu, penelitian oleh Ulfah, Durtam, dan Maesaroh (2019) pada anak usia dini di RA An-Nawaa I Cirebon juga mendapati bahwa permainan ular tangga efektif dalam mengenalkan mufrodat (kosakata) bahasa Arab. Melalui dua siklus pembelajaran, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan anak-anak dalam mengenal dan menggunakan kosakata bahasa Arab.

Lebih lanjut, penelitian oleh Baroroh dan Mardliyyah (2020) mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memiliki kriteria "Sangat Baik" dengan persentase 84,61%, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berkilat pada filsafat positivisme yang menggunakan populasi atau sampel yang ditentukan dengan instrumen pengumpulan data dan pengolahan data yang bersifat kuantitatif statistik agar hipotesis yang ditetapkan dapat diuji.

Desain yang diterapkan dalam penelitian ini ialah pre-eksperimen (non-designs) yang disebut pula dengan eksperimen semi sungguh-sungguh. Hal ini disebabkan oleh adanya variabel luar yang turut mempengaruhi variabel terikat (dependen). Adapun bentuk desainnya yaitu pre-tets dan post-tets one group design yaitu kelas yang mendapatkan percobaan atau eksperimen dalam penelitian ini hanya satu tidak menggunakan kelas kontrol sebagai pembandingnya.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III E SDIT Raudhatul Jannah yang beralamat di PCI Blok D No.70 Cilegon pada tanggal 13 s/d 25 Januari 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas III E SDIT Raudhatul Jannah yang berjumlah 30. Sampel yang digunakan adalah 30 peserta didik tersebut dengan menerapkan teknik *non probability sampling* atau sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penggunaan sampel yaitu seluruh bagian populasi dinyatakan sebagai sampel.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Tes merupakan sekumpulan soal atau uji kompetensi yang berfungsi sebagai alat pengukur kecakapan, wawasan intelektual, kemampuan atau bakat individu maupun masyarakat. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini pre-test dan post-test.

Observasi merupakan suatu proses yang sistematis terkait dengan aspek biologis dan psikologis.

Observasi dilaksanakan sebagai panduan dalam melaksanakan penelitian. Adapun dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data dalam pelaksanaan pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan ular tangga, juga sebagai berkas sekolah yang diperlukan dan foto acara untuk kelengkapan data yang dibutuhkan.

HASIL PENELITIAN

Game ular tangga yang dimaksud dalam tulisan ini ialah game ular tangga yang telah dimodifikasi lengkap dengan kartu pertanyaan serta ada pula kartu tantangannya. Siswa dibagi ke dalam empat kelompok lalu masing-masing anggota akan mendapat giliran secara merata untuk melempar dadu dan menjalankan bidak serta mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan melalui kartu pertanyaan yang didapatkan setelah dadu dilempar, permainan berlanjut dan kelompok yang berhasil sampai garis finislah pemenangnya. Cara seperti ini merupakan jurus jitu untuk meningkatkan penguasaan kosakata tanpa perlu menghafalkannya.

Berikut merupakan langkah-langkah rinci permainan ular tangga yang peneliti terapkan selama penelitian berlangsung:

1. Peserta didik dikelompokkan menjadi 4 bagian. Masing-masing kelompok memiliki 6 anggota.
2. Masing-masing kelompok memiliki satu papan ular tangga dan dadu lengkap dengan kartu pertanyaan.
3. Pembuatan ular tangga dengan kartu pertanyaan terpisah tidak menyatu atau tidak langsung pada kolom-kolomnya bertujuan agar pertanyaan bisa diganti dan diganti sebanyak mungkin sesuai dengan materi yang hendak diajarkan.
4. Lemparan dadu ditentukan sebelum memulai permainan. Siswa telah mengatur urutan bermain dan memposisikan bidaknya di kotak yang bernomor satu.
5. Pemain yang mendapat urutan bermain pertama dipersilahkan melempar dadu dan mengambil kartu pertanyaan yang terdapat pada amplop “ular tangga” kemudian menjawabnya. Jika jawabannya benar maka ia boleh menjalankan bidaknya sesuai dengan mata dadu yang didapatkan. Jika tidak terjawab dengan benar maka tetap di tempat semula.

6. Masing-masing kelompok memiliki satu leader yang dipilih oleh guru yang bertanggung jawab memantau jawaban setiap anggotanya. Leader sudah diberi orientasi terlebih dahulu oleh guru. Jika masih ada yang tidak dimengerti oleh leader maka boleh bertanya pada guru.
7. Apabila ada jawaban yang salah guru tidak lantas memberi jawaban yang benar. Siswa diperkenankan untuk saling memberi koreksi dan mengungkapkan jawaban yang benar.
8. Pemain yang berhasil menyelesaikan permainan terlebih dahulu adalah sang juara di kelompoknya. Kelompok yang menyelesaikan permainan terlebih dahulu pun dinyatakan sebagai pemenang dari kelompok lainnya di kelas.

Berikut adalah uraian data yang merupakan sajian data pokok hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti terkait penerapan game ular tangga terhadap peningkatan penguasaan kosakata peserta didik kelas III E SDIT Raudhatul Jannah Cilegon melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Tabel 1. Observasi Penelitian

No	Aspek Penilaian	5	4	3	2	1
1	Kesemangatan peserta didik dalam belajar bahasa Arab			√		
2	Minat peserta didik sebelum penerapan game ular tangga dalam pembelajaran			√		
3	Penguasaan kosakata peserta didik sebelum dilakukan percobaan			√		
4	Minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan game ular tangga	√				
5	Penguasaan kosakata peserta didik setelah diberi percobaan	√				
6	Peserta didik termotivasi belajar bahasa Arab setelah penggunaan game ular tangga	√				

Sumber: Data penelitian, 2024

Berikut merupakan kriteria penilaiannya:

5: Baik Sekali

4: Baik

3: Cukup

2: Kurang

1: Kurang Sekali

Penghitungan hasil observasi dengan rumus berikut:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

$$x = \frac{24}{6} = 4$$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai perolehan akhir} = \frac{4}{5} \times 100$$

$$\text{Nilai perolehan akhir} = 80$$

Nilai perolehan akhir observasi adalah 80

Berikut adalah tabel ketuntasan kegiatan observasi

Tabel 2. Ketuntasan Kegiatan Observasi

Tingkat Ketuntasan	Nilai Huruf	Predikat
88-100%	A	Sangat Baik
77-87%	B	Baik
66-76%	C	Cukup
51-65%	D	Kurang
≤ 50%	E	Kurang Sekali

Sumber: Data penelitian, 2024

Data ini menjelaskan bahwa hasil observasi peserta didik ialah 80 yang termasuk dalam predikat baik.

Penggunaan game ular tangga dalam pengajaran kosakata bahasa Arab menjadikan siswa lebih antusias saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti memperhatikan proses terjadinya KBM. Setelah melakukan observasi kemudian peneliti melakukan pretest dan posttest serta menganalisis hasil tes guna memperoleh persentase keberhasilan belajar peserta didik saat sebelum diberi percobaan (pre-tets) dan setelah diberi percobaan (post-tets). Data yang didapatkan sebagai berikut:

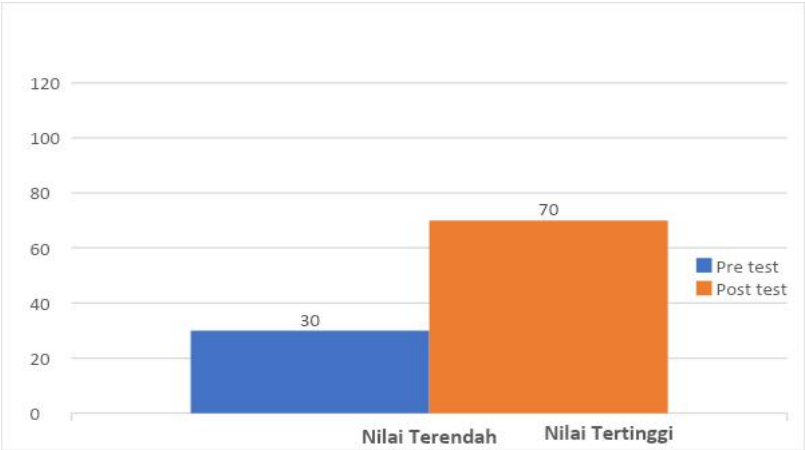
Tabel 3. Data Observasi Post dan Pre Test

Keterangan	Pre-tets	Post-tets
Skor terendah	30	70
Skor tertinggi	100	100
Rata-rata	71,667	95,333
Siswa tuntas	14	29

Sumber: Data penelitian, 2024

Berdasarkan tabel tersebut rerata pretest siswa kelas III E SDIT Raudhatul Jannah pada materi kosakata al-mihnah adalah 71,667 dengan perolehan skor tertinggi 100 dan skor terendah 30. Peserta didik yang memperoleh skor di atas KKM atau di atas 75 yaitu 14 orang dan yang tidak tuntas ada 16 orang. Setelah dilakukan percobaan dengan menerapkan game ular tangga rerata skor menjadi 95,333 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 70 yang artinya 29 siswa tuntas dan satu siswa belum tuntas. Siswa yang belum tuntas merupakan anak yang memiliki gangguan konsentrasi saat belajar.

Berdasarkan perbandingan analisis data pre-test dan post-test dapat diperoleh bahwa data post-test mengalami peningkatan yang signifikan dari pada hasil pre-test. Dari Tabel tersebut didapatkan diagram histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Observasi Post dan Pre Test

Gambar diagram perbandingan skor pre-test dan post-test tersaji perbedaan antara nilai pre-test yang dilaksanakan sebelum menerapkan game ular tangga dan adanya peningkatan pada nilai post-test yang diperoleh setelah menggunakan game ular tangga. Tampak jelas pada tabel bahwa skor post-test tertinggi yaitu 100, skor terendah 70. Nilai rerata 95,333 maka 29 siswa mencapai ketuntasan minimal berarti terdapat peningkatan hasil yang lebih dari pre-test. Penerapan game ular tangga secara faktual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Paired Samples Test

Paired Differences							T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum menggunakan permainan ular tangga - Setelah menggunakan permainan ular tangga	-2.36667E1	13.76736	2.51356	-28.80748	-18.52585	-9.416	29	.000

Sumber: Data penelitian, 2024

Setelah dilakukan analisis data nilai hasil belajar dengan rata-rata pretest 71,667 dan post-tets 95,333 diperoleh $\text{sig (2 tailed)} = 0,00$ dengan $n = 30$ maka $df = 30 - 1 = 29$ dan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut $\text{sig (2 tailed)} 0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka terdapat pengaruh media game ular tangga terhadap hasil belajar kosakata bahasa Arab siswa kelas III E SDIT Raudhatul Jannah.

Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan nilai signifikansi (sig) 0,00, yang lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar kosakata bahasa Arab siswa kelas III E SDIT Raudhatul Jannah. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Herniama (2023), yang juga menemukan bahwa penerapan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab pada peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu.

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (Nerita, et al., 2023; Yolanda, et al., 2024). Media permainan ular tangga menyediakan konteks interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman, diskusi, dan refleksi, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap kosakata bahasa Arab. Selain itu, penelitian oleh Shofiyani dan Muti'ah (2021) menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab di Pondok Pesantren An-Nashriyah Tambak Beras Jombang.

Lebih lanjut, penelitian oleh Baroroh dan Mardliyyah (2019) mengungkapkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab memperoleh respons positif dari siswa dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Arab yang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa. Temuan menunjukkan bahwa setelah penerapan media

ini, siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan memahami dan menggunakan kosakata bahasa Arab. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memicu partisipasi aktif siswa, sehingga mempercepat proses pemahaman materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan. Dengan melibatkan unsur visual, kinestetik, dan kognitif secara bersamaan, permainan ini mampu mendorong siswa belajar secara menyeluruh melalui pengalaman langsung.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat edukatif dan menyenangkan seperti ular tangga dapat menjadi strategi alternatif yang efektif dalam pengajaran bahasa Arab, khususnya dalam membangun keterampilan dasar berbahasa seperti kosakata. Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran agar proses belajar tidak hanya bersifat satu arah, tetapi dapat membangun interaksi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya berdampak pada hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga pada sikap siswa terhadap pembelajaran bahasa asing, menjadikannya lebih positif, percaya diri, dan aktif dalam kegiatan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Baroroh, R. U., & Mardliyyah, A. (2019). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning, 2(1), 1-15.
- Baroroh, R. U., & Mardliyyah, A. (2020). *Development of the Ladder Snake Game Media in Arabic Learning*. Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning, 4(2), 275-286.
- Cahyani, R. I. (2021). Hubungan antara penguasaan kosakata Bahasa Arab dengan keterampilan berbicara: Studi Kasus di Pondok Pesantren Daar El-Hasanah Jawilan Banten. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan: Suatu Pendekatan Baru*. Bumi Aksara.
- Harahap, N. Z., Nadiyyana, S., Zahara, M., & Nasution, S. (2024). Membangun keterampilan bahasa Arab di era digital: Peluang teknologi dan tantangan implementasi. *Tanfidziya: Journal of Arabic Education*, 3(03), 161–168.
- Hermawan, N. C., Wiryadisastra, A. A., & Damayanti, A. T. (2023). Strategi Peningkatan Kemampuan Berbahasa Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 2 Cijengkol. *Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*.
<https://rayyanjournal.com/index.php/MESIR/article/view/3074>
- Herniama. (2023). *Efektivitas Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu*. Skripsi, Universitas Islam Ahmad Dahlan.

- Jumadi, J., Karsani, K., Rama, B., & Saleh, S. (2024). Kendala penguasaan bahasa Arab pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam UNIMUDA Sorong semester 3 angkatan 2023/2024. *PAIDA: Jurnal Pendidikan Agama Islam UNIMUDA*, 3(2), 386–396.
- Mawardi, M., Mustafa, M., & Tamin, M. (2022). Metode Pembelajaran Mufradat dalam Menghafal Kosakata Bahasa Arab di Sekolah Menengah. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 5(1).
- Nasir, A. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Mengajar Keterampilan Bahasa Asing Siswa. *Journal Peqquruang: Conference Series*. <https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/peqquruang/article/view/573/0>
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran konstruktivisme dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Education and development*, 11(2), 292-297.
- Nursari, N. D., & Nurhidayati, N. (2023). Penerapan Strategi Berbasis Permainan Lego sebagai Media untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(2), 185–200.
- Rasyied, M. N. (2023). Pengaruh penguasaan kosakata Bahasa Arab terhadap kemampuan berbicara siswa SD Muhammadiyah 3 Ambarketang Sleman. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Shofiyani, A., & Muti'ah, E. (2021). Implementasi media pembelajaran bahasa Arab berbasis media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Pondok Pesantren An-Nashriyah Tambak Beras Jombang. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 229–232.
- Subiyantoro, S., & Mulyani, S. (2020). Kegunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 38–46.
- Ubaidillah, A. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris. *AL IBTIDA' : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 11(2).
- Ulfah, M., Durtam, D., & Maesaroh, I. (2019). Pengenalan mufrodat bahasa Arab melalui permainan ular tangga pada anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 5(2), 148–160.
- Verniati, F., Iranto, D., & Suparno, S. (2023). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru dan Kreativitas Guru terhadap Inovasi Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18521–18527.
- Yolanda, A., Sihotang, M., Zebua, J. A., Hutasoit, M., & Sinaga, Y. L. (2024). Strategi Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 301-308.