

## ***Game-Based Learning untuk Numerasi Arab: Desain dan Implementasi Media Ular Tangga di Madrasah Tsanawiyah Negeri***

**Putri Eka May Zura Dani<sup>1</sup>, Muflihah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

mayzura591@gmail.com<sup>1</sup>

### **ABSTRACT**

*Arabic language learning at the madrasah level still faces challenges, particularly in mastering numerical material among students. The lack of interactive and engaging media causes learners to be less motivated and to struggle with memorizing and using numbers in Arabic. This study aims to describe the implementation of the Snakes and Ladders game as an instructional medium in teaching Arabic numerals and to measure its effectiveness on students' comprehension and learning motivation. The research subjects were 32 students of class 7B at MTs Negeri 2 Lamongan. The study employed a descriptive qualitative method with a participatory approach, involving stages of direct instruction, observation, documentation, and learning outcome evaluation. The Snakes and Ladders medium was contextually developed to include Arabic numbers from 1 to 100 and was played collaboratively in groups. The findings revealed that the application of this medium successfully created an active, enjoyable, and collaborative learning environment. Students showed improvements in recognizing and pronouncing Arabic numbers and demonstrated greater enthusiasm in class participation. The use of the Snakes and Ladders game in Arabic numeracy learning proved effective in enhancing students' motivation, active participation, and understanding compared to conventional methods.*

**Keywords:** *Arabic language learning, snakes and ladders media, learning motivation, innovative method*

### **ABSTRAK**

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat madrasah masih menghadapi tantangan, terutama pada penguasaan materi angka oleh peserta didik. Kurangnya media yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa kurang termotivasi dan kesulitan dalam menghafal serta menggunakan angka dalam Bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab materi angka dan mengukur efektivitasnya terhadap pemahaman serta motivasi belajar siswa. Objek penelitian adalah siswa kelas 7B MTs Negeri 2 Lamongan sebanyak 32 orang. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif melalui tahapan kegiatan pembelajaran langsung, observasi, dokumentasi, dan evaluasi hasil belajar. Media ular tangga dikembangkan secara kontekstual dengan memuat angka 1–100 dalam Bahasa Arab dan dimainkan secara kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Peserta didik menunjukkan peningkatan dalam memahami dan menyebut angka dalam Bahasa Arab, serta lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran angka bahasa Arab ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional.

**Kata Kunci:** pembelajaran bahasa Arab, media ular tangga, motivasi belajar, metode inovatif

## **PENDAHULUAN**

MTs Negeri 2 Lamongan adalah salah satu madrasah negeri di bawah naungan Kementerian Agama yang berlokasi di Kecamatan Glagah, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Madrasah ini telah terakreditasi A dan beralamat di Jl. Raya Glagah No. 12, Glagah Kulon, Glagah, Lamongan, Jawa Timur 62292. Visi dari MTsN 2 Lamongan adalah “*Mewujudkan Madrasah Islami, berprestasi, berteknologi yang berwawasan lingkungan dan ramah anak.*” Untuk mewujudkan visi tersebut, madrasah terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berbasis karakter.

Madrasah ini memiliki 76 tenaga pendidik dan kependidikan yang terdiri atas guru mata pelajaran, staf administrasi, pustakawan, serta tenaga penunjang lainnya yang berperan dalam mendukung terselenggaranya proses pendidikan secara optimal. Jumlah peserta didik mencapai 566 orang, yang terdistribusi dalam sejumlah rombongan belajar pada jenjang kelas VII hingga kelas IX. Distribusi tersebut memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara terstruktur dan proporsional sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Untuk menunjang efektivitas pembelajaran, madrasah dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendidikan, antara lain laboratorium Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai sarana praktikum dan eksperimen, laboratorium bahasa untuk pengembangan keterampilan berbahasa, perpustakaan sebagai pusat literasi dan sumber referensi, ruang multimedia yang mendukung pemanfaatan teknologi informasi, serta ruang-ruang khusus untuk kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan pembelajaran di madrasah ini dilaksanakan selama lima hari efektif dalam satu pekan. Pola ini memungkinkan keseimbangan antara aktivitas akademik yang bersifat intrakurikuler dan kegiatan pengembangan diri yang bersifat ekstrakurikuler.

Meskipun MTsN 2 Lamongan telah didukung oleh tenaga pendidik yang profesional dan fasilitas pembelajaran yang memadai, realitas di lapangan menunjukkan bahwa optimalisasi pembelajaran belum sepenuhnya tercapai pada semua mata pelajaran. Bahasa Arab adalah salah satunya. Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran wajib di madrasah yang memiliki peran penting dalam membekali peserta didik untuk memahami sumber-sumber ajaran Islam. Dalam pembelajarannya, peserta didik dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*maharah istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan menyimak menjadi tahap awal yang sangat penting karena menjadi dasar untuk keterampilan lainnya.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Arab di madrasah masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi dasar seperti angka (*al-arqām*). Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman dalam kegiatan Asistensi Mengajar di kelas 7B MTs Negeri 2 Lamongan, diketahui bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal dan menyebutkan angka dalam Bahasa Arab secara tepat. Mereka juga

belum mampu menggunakannya dalam konteks kalimat sederhana. Selain itu, motivasi belajar mereka cenderung rendah akibat metode pembelajaran yang masih monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran berupa permainan edukatif ular tangga berbasis angka dalam Bahasa Arab. Media ini dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai pendukung proses pembelajaran yang komunikatif, menyenangkan, dan bermakna. Adapun tujuan pengembangan media ini adalah: (1) meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta didik dalam mempelajari Bahasa Arab; (2) mempermudah peserta didik dalam mengingat serta memahami angka dalam Bahasa Arab; dan (3) menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting, yaitu: (1) memperjelas penyajian informasi serta memperlancar proses belajar; (2) meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik sekaligus menciptakan interaksi langsung antara peserta didik dengan materi; (3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan bahasa dalam pembelajaran; serta (4) memberikan kesamaan pengalaman belajar di antara peserta didik.

Media pembelajaran berbasis permainan juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman sekaligus motivasi belajar peserta didik. Permainan edukatif seperti ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Pentingnya pemanfaatan media ini diperkuat oleh teori kognitif Bruner yang menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung dalam tiga tahap, yaitu tahap enaktif (pengalaman langsung), tahap ikonik (representasi visual melalui gambar), dan tahap simbolik (abstraksi melalui bahasa). Media permainan ular tangga dapat dikategorikan dalam tahap enaktif dan ikonik, sehingga sangat relevan untuk membantu peserta didik memahami konsep dasar angka dalam Bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan mudah diakses.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Shofiyani, dkk mengenai implementasi media pembelajaran Bahasa Arab berbasis permainan *ular tangga* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Pondok Pesantren An-Nashriyah Tambak Beras Jombang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *ular tangga* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata Bahasa Arab. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, temuan tersebut mendukung penggunaan media serupa dalam konteks pembelajaran angka Bahasa Arab di MTsN 2 Lamongan, karena memiliki potensi yang sama untuk mempermudah pemahaman materi sekaligus meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Namun, penelitian ini berbeda dengan penelitian Nuha, dkk yang berfokus pada penguasaan

kosakata secara umum. Penelitian ini secara khusus diarahkan pada pembelajaran angka dalam Bahasa Arab, dengan memodifikasi permainan *ular tangga* agar lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas VII. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pada peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta penciptaan suasana pembelajaran yang komunikatif dan menyenangkan dalam konteks madrasah formal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci proses penerapan media ular tangga dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan di MTs Negeri 2 Lamongan, dengan peserta didik yang menjadi sasaran utama adalah siswa kelas 7B yang berjumlah 32 orang. Metode deskriptif kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mendokumentasikan aktivitas pembelajaran secara langsung, serta memahami respon siswa terhadap media pembelajaran secara mendalam melalui observasi partisipatif dan refleksi.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam suasana pembelajaran aktif dan partisipatif dengan tahapan: persiapan media pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dengan permainan ular tangga, dan evaluasi hasil belajar. Aktivitas pembelajaran dibagi ke dalam tiga sesi utama, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti (meliputi presentasi, diskusi kelompok, dan permainan), serta kegiatan penutup yang diakhiri dengan refleksi dan penugasan. Kegiatan ini merupakan bagian dari upaya penerapan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap materi angka dalam Bahasa Arab. Secara rinci, metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi:

### **Persiapan Awal**

#### **a. Analisis Kebutuhan Sasaran**

Tim pelaksana melakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi peserta didik kelas 7B MTsN 2 Lamongan, antara lain:

- 1) Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari angka dalam Bahasa Arab.
- 2) Kesulitan peserta didik dalam menghafal dan menyebutkan angka-angka Bahasa Arab secara tepat.
- 3) Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan kondisi tersebut, solusi yang ditawarkan adalah penerapan media pembelajaran ular tangga interaktif yang dimodifikasi sesuai dengan materi angka dalam Bahasa Arab.

### **Pengembangan Media Pembelajaran “Ular Tangga Bahasa Arab”**

Media ini dirancang untuk menyajikan angka-angka Bahasa Arab (١ - ١٠٠) dalam format permainan edukatif yang kompetitif dan kolaboratif. Komponen media meliputi:

- a. Papan Ular Tangga: Dirancang dengan angka Arab dan kotak berisi instruksi atau tantangan berbahasa Arab. Papan dicetak menggunakan kertas A3 dan dirakit di atas manila besar serta dilapisi isolasi bening.



**Gambar Papan Ular Tangga**

- b. Dadu Kertas: Dibuat dari karton/gabus dan dilapisi kertas dengan titik-titik angka 1-6.



**Gambar Dadu Kertas**

- c. Kartu Soal: Berisi soal atau instruksi berbahasa Arab yang relevan dengan angka, dicetak di kertas buffalo dan digunting menjadi kartu.



## Penulisan Laporan

Laporan kegiatan disusun setelah seluruh tahapan pelaksanaan selesai. Laporan mencakup: latar belakang, tujuan, metode, hasil observasi, dokumentasi, serta refleksi pembelajaran yang diperoleh oleh peserta didik dan guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai implementasi media ular tangga dalam pembelajaran angka Bahasa Arab, berikut disajikan rincian kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan di kelas 7B MTs Negeri 2 Lamongan. Tabel ini mencakup seluruh tahapan dari kegiatan awal hingga penutup, beserta aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

**Table Penerapan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Bahasa Arab**

No.	Tahapan Kegiatan	Rincian Kegiatan
1	Kegiatan Awal (10 menit)	<p>Orientasi: Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan membaca Al-Qur'an. Mengecek kehadiran dan kebersihan kelas. Memberikan motivasi untuk karakter Pelajar Pancasila dan Rahmatan Lil 'Alamin.</p> <p>Apersepsi: Mengulas materi sebelumnya. Memberikan pertanyaan pemantik.</p> <p>Motivasi: Menyampaikan tujuan pembelajaran. Menjelaskan pentingnya materi angka dalam kehidupan sehari-hari.</p>
2	Kegiatan Inti (50 menit)	<p>Tahap 1: <i>Class Presentation</i> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, model pembelajaran yang akan digunakan, dan materi yang akan dipelajari. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru. Guru menjelaskan materi mengenai angka Guru memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Peserta didik bertanya kepada guru tentang bagian yang belum dipahami Guru membahas contoh soal dan pembahasan soal tentang angka. Peserta didik dengan aktif dan tanggung jawab memperhatikan penjelasan dari guru</p> <p>Tahap 2: <i>Team Study</i></p>

		<p>Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok</p> <p>Peserta didik langsung membentuk kelompok yang sudah dibagi oleh guru dan peserta didik diarahkan untuk membuat jargon kelompok. (collaboration)</p> <p>Guru memberitahu bahwa akan diadakan game dengan kelompok yang sudah dibagi.</p> <p>Tahap 3 : <i>Game</i></p> <p>Setiap kelompok berdiri berbanjar atau baris kebelakang sesuai dengan nama kelompok yang sudah dituliskan pada kertas yang ada di depan. Setiap kelompok memilih satu siswa untuk bergerak pertama di papan ular tangga, dan di setiap giliran, pemain yang telah bergerak mundur akan digantikan oleh pemain berikutnya dalam kelompok.</p> <p>Pada setiap giliran, siswa yang melemparkan dadu akan bergerak ke kotak yang sesuai dan menjawab soal dari guru.</p> <p>Jika jawaban benar akan memberi 5 poin tambahan bagi kelompok dan jawaban salah akan diberi nilai 0.</p> <p>Setiap kali giliran selesai, peserta didik tersebut harus kembali ke barisannya yaitu pada posisi yang paling belakang, sehingga setiap siswa mendapat kesempatan untuk bermain.</p> <p>Kelompok yang mencapai kotak 100 pertama kali dengan poin terbanyak akan menang dan mendapatkan reward.</p> <p>Tahap 4: <i>Tournament</i></p> <p>Guru memberikan pertanyaan singkat kepada siswa untuk menekankan materi yang telah dipelajari.</p> <p>Setiap peserta didik bisa langsung menjawab soal dari guru sesuai dengan angka yang muncul. Waktu yang diberikan untuk menjawab adalah 1 menit. Setiap peserta didik harus menjawab soal dengan cepat dan tepat. (critical thinking)</p> <p>Guru memberi umpan balik langsung kepada siswa jika ada jawaban yang kurang tepat. Guru juga memberikan klarifikasi atau bimbingan</p>
--	--	--

		<p>jika ada siswa yang kesulitan dalam menjawab soal.</p> <p>Guru memberikan penjelasan tentang siapa yang menang pada permainan kali ini.</p> <p>Tahap 5: <i>Team Recognition</i></p> <p>Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang.</p> <p>Kelompok yang menang maju untuk mendapatkan reward dari guru.</p>
3	Kegiatan Penutup (10 menit)	<p>Guru dan peserta didik menarik pembahasan yang telah dipelajari (communication)</p> <p>Guru melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>Guru memberikan penugasan terkait angka dalam bahasa arab berupa asesmen sumatif</p> <p>Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar kemudian diakhiri dengan berdoa dan salam.</p>

Keterangan:

Submateri:

- Angka 1-10 (الأَعْدَادُ مِنْ وَاحِدٍ إِلَى عَشْرَةٍ)
- Pelafalan Muzakkar dan Muannats pada Angka 1 dan 2 (تَذَكُّيرٌ وَ تَأْنِيثٌ الْعَدَدَيْنِ وَاحِدٍ وَ ائْتَان)

Rincian Kegiatan dan Materi Terkait:

### Kegiatan Awal (10 menit)

a. Orientasi:

- Guru membuka pembelajaran dengan salam:
  - Guru: السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ (Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh)
  - Siswa menjawab: وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ (Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh)
  - Dilanjutkan doa bersama dan membaca beberapa ayat Al-Qur'an yang pendek.
- Guru mengecek kehadiran siswa dan kondisi kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi yang dikaitkan dengan karakter Pelajar Pancasila (misalnya, pentingnya gotong royong dalam belajar) dan Rahmatan Lil 'Alamin (misalnya, berbahasa yang baik dan santun).

b. Apersepsi:

- Guru mengulas materi sebelumnya (jika ada kaitan, misalnya tentang

perkenalan yang mungkin menyebutkan jumlah anggota keluarga).

2. Guru memberikan pertanyaan pemantik:
  - 1) Guru: كَمْ عَدَدُ أَصَابِعِ يَدِكَ الْيُمْنَى؟ (Kam 'adadu asābi'i yadikal yumnā?) - Berapa jumlah jari tangan kananmu?
  - 2) Guru: مَا هُوَ الرَّقْمُ الَّذِي يَأْتِي بَعْدَ ثَلَاثَةٍ؟ (Mā huwar raqmul ladzī ya'tī ba'da tsalātsatin?) - Angka berapa yang datang setelah tiga?

### c. Motivasi:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: "Pada hari ini, kita akan belajar tentang angka-angka dalam Bahasa Arab dari satu sampai sepuluh, dan bagaimana cara menggunakannya dengan benar."
2. Guru menjelaskan pentingnya materi angka dalam kehidupan sehari-hari: "Angka sangat penting dalam kehidupan kita sehari-hari, misalnya saat menyebutkan jumlah benda, umur, nomor telepon, dan lain-lain. Memahami angka dalam Bahasa Arab akan sangat berguna jika kalian ingin berkomunikasi atau memahami teks berbahasa Arab."

## **Kegiatan Inti (50 menit)**

### a. Tahap 1: Class Presentation

1. Guru menyampaikan kembali tujuan pembelajaran, menjelaskan bahwa model pembelajaran yang digunakan adalah TGT dengan fokus pada permainan ular tangga, dan menginformasikan materi tentang angka 1-10 serta perbedaan muzakkar dan muannats untuk angka 1 dan 2.
2. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.
3. Guru menjelaskan materi mengenai angka 1-10 dalam Bahasa Arab:
  - 1) Satu: وَاحِدٌ (wāḥidun) - untuk muzakkar (laki-laki)
  - 2) Satu: وَاحِدَةٌ (wāḥidatun) - untuk muannats (perempuan)
  - 3) Dua: اِثْنَانٍ (itsnāni) - untuk muzakkar
  - 4) Dua: اِثْنَتَانٍ (itsnatāni) - untuk muannats
  - 5) Tiga: ثَلَاثَةٌ (tsalātsatun)
  - 6) Empat: أَرْبَعَةٌ (arba'atun)
  - 7) Lima: خَمْسَةٌ (khamsatun)
  - 8) Enam: سِتَّةٌ (sittatun)
  - 9) Tujuh: سَبْعَةٌ (sab'atun)
  - 10) Delapan: ثَمَانِيَةٌ (tsamāniyatun)<sup>1</sup>
  - 11) Sembilan: تِسْعَةٌ (tis'atun)
  - 12) Sepuluh: عَشْرَةٌ ('asyaratun)
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.
5. Siswa bertanya kepada guru mengenai pelafalan, perbedaan muzakkar dan muannats, atau contoh penggunaan angka.
6. Guru membahas contoh soal dan pembahasan soal tentang angka, misalnya:
  - 1) Guru: كَمْ قَلَمًا عَلَى الْمَكْتَبِ؟ (Kam qalaman 'alal maktabi?) - Berapa pena di atas

meja? (Guru menunjukkan 3 pena dan menjawab: عَلَى الْمَكْتَبِ ثَلَاثَةُ أَقْلَامٍ (Alal maktabi tsalātsatu aqlāmin) - Di atas meja ada tiga pena.)

- 2) Guru: كَمْ بِنْتًا فِي الْفَصْلِ؟ (Kam bintang fil faṣli?) - Berapa siswi di kelas? (Guru menunjukkan 2 siswi dan menjawab: فِي الْفَصْلِ اثْنَتَانِ بِنْتًا (Fil faṣli itsnatāni bintang) - Di kelas ada dua siswi.)
- 3) Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan aktif dan bertanggung jawab.

## b. Tahap 2: Team Study

1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok heterogen.
2. Siswa membentuk kelompok dan membuat jargon kelompok yang berkaitan dengan angka atau Bahasa Arab (collaboration).
3. Guru memberitahu bahwa akan ada permainan ular tangga yang akan dimainkan oleh setiap kelompok.

## c. Tahap 3: Game (Ular Tangga)

1. Setiap kelompok berdiri berbanjar menghadap papan ular tangga yang telah disiapkan. Di depan setiap barisan terdapat kertas bertuliskan nama kelompok.
2. Setiap kelompok menunjuk satu siswa sebagai pemain pertama. Setiap kali pemain selesai bergerak, ia akan kembali ke belakang barisan dan pemain berikutnya maju.
3. Pemain pertama dari setiap kelompok secara bergilir melempar dadu. Setelah dadu berhenti, pemain menggerakkan pionnya sesuai angka yang muncul.
4. Siswa yang pionnya berhenti di suatu kotak harus menjawab soal yang dibacakan oleh guru yang berkaitan dengan angka Bahasa Arab. Contoh soal:
  - 1) Guru (untuk kotak angka): مَا هُوَ الرَّقْمُ بِاللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ؟ (Mā huwar raqmu bil lughatil ‘arabiyyah?) - Apa angka ini dalam Bahasa Arab? (Guru menunjuk angka 5). Jawaban: خَمْسَةٌ (khamsatun).
  - 2) Guru (untuk kotak tangga): مَا هُوَ الرَّقْمُ الَّذِي يَسْبِقُ سَبْعَةً؟ (Mā huwar raqmul ladzī yasbiq sab’atan?) - Angka berapa yang sebelum tujuh? Jawaban: سِتَّةٌ (sittatun).
  - 3) Guru (untuk kotak ular): اذْكُرْ مِثَالَيْنِ لِلْعَدَدِ الْمُؤَنَّثِ! (Uzkur misālaini lil ‘adadil mu’annaṣi!) - Sebutkan dua contoh angka muannats! Jawaban: وَاحِدَةٌ، اثْنَتَانِ (wāḥidatun, itsnatāni).

Jika siswa mendarat di kotak خذ البطاقة maka siswa harus mengambil kartu yang berisi pertanyaan yang harus dijawab. Dan jika mendarat di حرّ maka siswa bebas tanpa soal.
5. Jika jawaban benar, kelompok mendapatkan 5 poin. Jika jawaban salah atau tidak menjawab, kelompok tidak mendapatkan poin.
6. Setelah menjawab soal, siswa kembali ke belakang barisannya, dan giliran bermain diberikan kepada pemain pertama dari kelompok berikutnya.
7. Kelompok yang pertama kali mencapai kotak 100 dengan total poin terbanyak

akan dinyatakan sebagai pemenang dan mendapatkan reward.

#### d. Tahap 4: Tournament

1. Guru memberikan pertanyaan singkat secara acak kepada siswa dari semua kelompok untuk menekankan pemahaman materi secara individu. Contoh pertanyaan:
  - 1) Guru: مَا مَعْنَى أَرْبَعَةَ؟ (Mā ma'nā arba'atun?)
  - 2) Guru (menunjukkan jari): كَمْ هَذَا؟ (Kam hāzā?) - Berapa ini? (menunjukkan 8 jari). Jawaban: ثَمَانِيَةَ (tsamāniyatun).
  - 3) Guru: كَيْفَ نَقُولُ "Satu buku" بِاللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ؟ (Kaifa naqūlu "satu buku" bil lughatil 'arabiyyah?) - Bagaimana kita mengatakan "satu buku" dalam Bahasa Arab? Jawaban: كِتَابٌ وَاحِدٌ (kitābun wāḥidun).
2. Setiap siswa yang ditunjuk harus menjawab dengan cepat dan tepat dalam waktu 1 menit (critical thinking).
3. Guru memberikan umpan balik langsung jika ada jawaban yang kurang tepat dan memberikan klarifikasi atau bimbingan jika siswa kesulitan.
4. Guru mengumumkan pemenang permainan ular tangga berdasarkan poin yang telah dikumpulkan.

#### e. Tahap 5: Team Recognition

1. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang (misalnya, pujian, stiker, atau hadiah sederhana lainnya).
2. Anggota kelompok pemenang maju untuk menerima reward dari guru.

#### **Kegiatan Penutup (10 menit)**

- a. Kesimpulan: Guru dan siswa bersama-sama menarik kesimpulan tentang materi angka 1-10 dalam Bahasa Arab serta penggunaan muzakkar dan muannats untuk angka 1 dan 2 (communication).
- b. Refleksi: Guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan seperti:
  - a. Apa yang kalian pelajari hari ini?
  - b. Bagian mana yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini?
  - c. Apakah ada kesulitan dalam memahami materi angka?
  - d. Bagaimana permainan ular tangga membantu kalian dalam belajar angka?
- c. Penugasan: Guru memberikan penugasan berupa asesmen sumatif sederhana, misalnya menuliskan angka 1-10 dalam Bahasa Arab dan memberikan contoh penggunaannya dalam kalimat sederhana.
- d. Penutup: Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi untuk tetap semangat belajar Bahasa Arab, kemudian menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam.
  - a. Guru: إِلَى اللِّقَاءِ (Ilal liqā') - Sampai jumpa
  - b. Siswa: إِلَى اللِّقَاءِ (Ilal liqā')
  - c. Guru: وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ (Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh)

- d. Siswa menjawab: وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ (Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh)

## **Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Angka Bahasa Arab**

Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran angka bahasa Arab umumnya disambut positif oleh siswa. Mereka seringkali melihat permainan ini sebagai alternatif yang menyenangkan dan menarik dibandingkan metode pembelajaran tradisional yang mungkin terasa monoton. Persepsi siswa terhadap media ini cenderung mengarah pada peningkatan motivasi belajar karena adanya unsur kompetisi dan interaksi sosial. Mereka merasa lebih tertantang untuk mengingat dan mengaplikasikan angka-angka bahasa Arab agar dapat memenangkan permainan. Selain itu, visualisasi angka pada papan permainan dan pergerakan bidak yang terkait dengan angka tersebut membantu mereka dalam memahami konsep angka secara lebih konkret dan tidak abstrak. Pengalaman belajar yang aktif dan partisipatif ini berkontribusi pada pembentukan sikap positif terhadap mata pelajaran bahasa Arab, khususnya pada materi angka.

Siswa mempersepsikan media ular tangga sebagai sarana pembelajaran yang tidak menekan dan menciptakan suasana belajar yang lebih santai. Tidak adanya tuntutan untuk terus-menerus menulis atau menghafal secara pasif mengurangi rasa bosan dan meningkatkan fokus mereka pada materi yang disajikan. Kesalahan yang terjadi selama permainan seringkali dianggap sebagai bagian dari proses belajar, bukan sebagai kegagalan yang harus dihindari. Interaksi dengan teman sekelompok juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling membantu dan belajar satu sama lain dalam suasana yang kolaboratif. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang terkadang terasa individualistis dan berpusat pada kinerja individu siswa.

## **Peran Guru dalam Memfasilitasi Pembelajaran Angka Bahasa Arab melalui Media Ular Tangga**

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran angka bahasa Arab melalui media ular tangga. Peran-peran tersebut meliputi:

1. Perancang dan Pengembang Media: Guru bertanggung jawab dalam merancang atau mengembangkan media ular tangga yang sesuai dengan tujuan pembelajaran angka bahasa Arab. Ini termasuk menentukan angka-angka yang akan digunakan, desain papan permainan yang menarik, serta aturan permainan yang jelas dan edukatif. Guru juga dapat memodifikasi media yang sudah ada agar lebih relevan dengan materi yang diajarkan dan karakteristik siswa.
2. Pengelola dan Organisator Pembelajaran: Sebelum permainan dimulai, guru perlu menjelaskan aturan permainan secara jelas dan memastikan semua siswa memahaminya. Guru juga bertugas mengorganisir siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil agar setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, guru memastikan suasana belajar tetap kondusif

dan terarah.

3. Fasilitator dan Pembimbing: Selama permainan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memantau interaksi siswa, memberikan arahan jika diperlukan, dan menjawab pertanyaan yang mungkin timbul terkait angka bahasa Arab. Guru tidak hanya menjadi pengawas, tetapi juga pembimbing yang membantu siswa memahami konsep angka melalui konteks permainan.
4. Motivator dan Pembangkit Antusiasme: Guru bertugas menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam permainan. Pujian dan dukungan positif dari guru dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan menumbuhkan minat mereka terhadap pembelajaran angka bahasa Arab. Guru juga dapat menggunakan elemen kompetisi yang sehat untuk meningkatkan antusiasme siswa.
5. Evaluator dan Pemberi Umpan Balik: Setelah permainan selesai, guru dapat melakukan evaluasi sederhana untuk mengukur pemahaman siswa terhadap angka bahasa Arab yang telah dipelajari melalui permainan. Guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa mengenai kemajuan mereka dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Umpan balik ini penting untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka lebih lanjut.

Dalam konteks tersebut, bahasa menjadi elemen fundamental dalam keberhasilan pembelajaran. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam komunikasi pendidikan mampu menjembatani pemahaman siswa. Berdasarkan paparan di atas, kiranya tenaga pendidik dapat memahami bahwa bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan moral dan pendidikan harus mempertimbangkan kemampuan bahasa peserta didik. Bahasa siswa mencerminkan kadar intelektual, kondisi psikis, dan perkembangan siswa baik dalam bentuk peningkatan maupun hambatan.

Oleh karena itu, guru hendaknya peka terhadap bahasa yang digunakan oleh peserta didik dan secara cermat memilih diksi atau gaya komunikasi yang sesuai agar pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik. Dengan demikian, proses pembelajaran menggunakan media seperti permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan kemampuan kognitif dan pemahaman angka Bahasa Arab, tetapi juga menjadi wadah pengembangan bahasa, karakter, dan empati. Pendekatan ini menjadikan kegiatan belajar lebih manusiawi, kontekstual, serta mendukung pembentukan pribadi siswa yang komunikatif dan kolaboratif.

## **Analisa Efektivitas Pembelajaran Angka Bahasa Arab Menggunakan Media Ular Tangga dibandingkan metode konvensional**

Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran angka bahasa Arab memiliki pendekatan yang berbeda dibandingkan metode konvensional yang seringkali berfokus pada hafalan dan latihan tertulis. Efektivitas media ular tangga terletak pada kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui elemen permainan, siswa tidak hanya terpapar pada angka-angka bahasa Arab secara berulang, tetapi juga terlibat secara aktif dalam

mengidentifikasi, mengucapkan, dan mengaitkan angka tersebut dengan pergerakan dalam permainan. Hal ini dapat meningkatkan retensi memori jangka panjang karena pembelajaran terjadi melalui pengalaman yang lebih berkesan dan kontekstual. Selain itu, aspek kompetitif dalam permainan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi lebih aktif dibandingkan dengan metode ceramah atau penugasan individu yang terkadang terasa monoton.

Dibandingkan dengan metode konvensional, media ular tangga berpotensi meningkatkan pemahaman konsep angka bahasa Arab secara lebih mendalam. Metode konvensional seringkali menekankan pada kemampuan siswa untuk menulis dan melafalkan angka, namun kurang memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pemahaman tersebut dalam konteks yang nyata. Melalui permainan ular tangga, siswa secara tidak langsung melatih kemampuan mereka dalam mengasosiasikan simbol angka dengan nilai kuantitas dan urutan. Setiap langkah dalam permainan menuntut siswa untuk mengenali angka dan mengaplikasikannya dalam konteks pergerakan, sehingga memperkuat pemahaman konseptual mereka. Interaksi sosial antar siswa selama permainan juga memberikan kesempatan untuk saling belajar dan mengoreksi pemahaman, yang mungkin kurang terjadi dalam pembelajaran individual menggunakan metode konvensional.

Meskipun demikian, efektivitas media ular tangga juga bergantung pada implementasinya oleh guru. Integrasi media ini ke dalam kurikulum dan strategi pengajaran yang tepat sangat krusial. Guru perlu memastikan bahwa tujuan pembelajaran tetap tercapai dan permainan tidak hanya menjadi hiburan semata. Sementara metode konvensional memiliki keunggulan dalam penyampaian materi yang terstruktur dan sistematis, media ular tangga menawarkan alternatif yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman konsep, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif. Oleh karena itu, kombinasi yang tepat antara penggunaan media ular tangga dan metode konvensional, dengan penyesuaian terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa, kemungkinan besar akan menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih optimal dalam pengajaran angka bahasa Arab.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulannya, penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran angka bahasa Arab terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional. Persepsi positif siswa terhadap media ini, yang dianggap menyenangkan, interaktif, dan tidak menekan, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Namun, peran guru sebagai perancang, fasilitator, dan evaluator tetap krusial untuk mengoptimalkan potensi media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan integrasi yang tepat dan pengelolaan yang efektif, media ular tangga dapat menjadi alternatif yang berharga untuk membuat pembelajaran angka bahasa Arab lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arif, Muh., and Eby Waskito Makalalag. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Insan Cendekia Mandiri*.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja grafindo persada
- Asyrofi, Syamsuddin. (2014). Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Aura Pustaka*.
- Buchari, Agustini. (2018). Peran Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12, 106–24.
- Fauzi, Saski Anggreta., and Dea Mustika. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 2492–2500.
- Furoidah, Asni. (2020). Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2, 63–77.
- Haq, Muhammad A'inul., Slamet Mulyani., and Ahmad Sholeh. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab (Analisis Kontrastif Metode Pembelajaran Konvensional dan Kontemporer). *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 2, 63–75.
- Hijriyah, Umi. (2016). Menyimak Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa.
- Mahbubi, Abdillah. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional dan Kontemporer (Analisis Komparatif). *Jurnal Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 9, 107–32.
- Muflihah. (2014). Pentingnya Peran Bahasa dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 2, 333–47.
- Mukarromah, Aenullael., and Meyyana Andriana. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1, 43–50.
- Nuha, Nazahah Ulin., and Itsna Mayfatul Chasanah. (2022). Penerapan Media Pembelajaran “Ular Tangga” dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3, 47–60.
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Edisi*, 2, 77–95
- Nurzannah, Siti. (2022). Peran Guru dalam Pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*, 26–34.
- Pranata, Alvira. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Arab bagi Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPP)*, II, 205–12.
- Sari, Eka Rosmitha., Muhammad Yusnan., and Irman Matje. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9, 583–91.
- Shofiyani, Amrini., and Erma Muti'ah. (2021). Implementasi Media Pembelajaran

# ***EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies***

Vol 5 No 3 (2025) 1470–1486 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v5i3.10196

Bahasa Arab Berbasis Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Pondok Pesantren An-Nashriyah Tambak Beras Jombang. *Jurnal Education and Development*, 9, 229–32.

Ulya, Nur Maziyah. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Tipe Kepribadian terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada MAN 1 Semarang). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10, 1–25.

Waruwu, Marinu. (2024). Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5, 198–211.