

Table Of Content

Journal Cover 2
Author[s] Statement 3
Editorial Team 4
Article information 5
 Check this article update (crossmark) 5
 Check this article impact 5
 Cite this article 5
Title page 6
 Article Title 6
 Author information 6
 Abstract 6
Article content 8



IJIS

INDONESIAN JOURNAL OF ISLAMIC STUDIES

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editor

Imam Fauji, Ph.D, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Editors

Dr Adi Bandonu, Sekolah Tinggi Teknologi Angkatan Laut, Indonesia ([Scopus](#))

Pro. Dr. Isa Anshori , Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya , Indonesia ([Scopus](#))

Wawan Herry Setyawan, Universitas Islam Kediri, Indonesia ([Scopus](#))

M. Bahak Udin By Arifin, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Sinta](#))

Dr. Nurdyansyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Sinta](#))

Dr. Istikomah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Enhancing Arabic Learning: Innovative Snakes and Ladders Media Design

Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab: Desain Media Ular Tangga yang Inovatif

Mufarikha Ariyani, khizanatul.hikmah@umsida.ac.id, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Khizanatul Hikmah, khizanatul.hikmah@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This study employs an R&D approach, utilizing the ADDIE model, to investigate the development of snakes and ladders learning media for Arabic instruction. Initial analysis revealed the exclusive use of lecture-based teaching without supplementary media. Subsequently, the researcher designed a snakes and ladders learning module using the Canva application. The designed module underwent validation, with material experts providing unanimous approval and media experts offering constructive feedback. Implementation in a classroom setting garnered positive responses, with 97.50% and 92.50% from small- and large-scale assessments, respectively. Formative evaluation based on student feedback led to further refinements, including an enlargement to A3 size. Both qualitative and quantitative techniques were employed for data analysis, drawing on methods such as observation, interviews, and questionnaires. The study's results demonstrate the efficacy and potential of the innovative snakes and ladders media in enhancing Arabic language learning.

Highlight:

- Utilizes R&D approach and ADDIE model for innovative Arabic learning media development.
- Validates the snakes and ladders module with expert input and implements it in a classroom setting.
- Demonstrates substantial improvement in Arabic language learning through formative evaluation and quantitative analysis.

Keyword: R&D Approach, Arabic Language Learning, Snakes and Ladders Media, ADDIE Model, Innovative Pedagogy

Indonesian Journal of Islamic Studies

Vol 12 No 2 (2024): May
Article type: (Islamic Education)

Published date: 2023-09-25 02:58:14

PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah bahasa yang diturunkan langsung oleh Allah sebagai pemersatu Umat Muslim di seluruh dunia[1]. Bahasa Arab juga berkembang pada dunia pendidikan yang menjadikan Bahasa Arab sebagai mata pelajaran atau bidang studi yang diajarkan diberbagai jenjang pendidikan dari tingkat madrasah hingga universitas[2] khususnya sekolah Islam, madrasah dan pesantren. Pembelajaran Bahasa Arab menjadi posisi yang strategis jika dibandingkan dengan bahasa lain karena Bahasa Arab adalah bahasa Al - Qur'an dan Hadits. Tujuan pokok dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu untuk memahami teks-teks dan isi dari ajaran Agama Islam[3].

Seperti bahasa asing lainnya, dalam mempelajari Bahasa Arab tidaklah mudah. Karena bukan termasuk bahasa ibu di Indonesia[4]. Agar materi pembelajaran yang disampaikan mudah diterima siswa, tidak cukup hanya dengan metode penyampaian verbal dan ceramah saja. Karena metode pembelajaran yang diterapkan terlalu serius dan kaku, hal tersebut menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap Bahasa Arab. Guru dituntut selalu inovatif agar terdapat adanya peningkatan atas proses belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah dengan adanya metode menggunakan media pembelajaran[5].

Penggunaan media pembelajaran tidak dapat dianggap remeh karena media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas serta kreativitas siswa[6]. Menurut H. Malik (1994) media pembelajaran merupakan segala hal yang bisa digunakan untuk menyalurkan bahan ajar. Sehingga dapat menarik minat, perhatian, perasaan dan pikiran. Media pembelajaran sendiri ada beberapa macam. Dapat berupa video, ilustrasi, flashcard, grafik serta permainan[7].

Media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan menyenangkan belum banyak ditemui di sekolah. Upaya dalam mewujudkan situasi belajar yang menyenangkan untuk siswa SMP salah satunya adalah dengan bermain sambil belajar. Dalam permainan, terjadi proses pembelajaran, sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, asyik[8].

Beberapa alasan yang mendukung pentingnya pembelajaran bahasa melalui media permainan, antara lain 1) Perhatian siswa dipusatkan pada permainan; 2) Permainan bermanfaat sebagai penguat, pengulangan dan pemantapan; 3) Permainan dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi masing-masing siswa; 4) Permainan dapat menimbulkan iklim yang sehat dalam persaingan; 5) Bisa digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran dan diberbagai kemahiran bahasa; 6) Permainan dapat aktif dan efektif dalam memberikan umpan balik; 7) Permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa secara maksimal. Mc Callum dalam asrori (2013)[9]

Permainan ular tangga dapat menjadi suatu media pembelajaran untuk siswa. Karena, ular tangga adalah media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, ular tangga juga mampu bersifat adaptif agar sesuai dengan kelompok usia, tingkat pembelajaran, dan digunakan diberbagai mata pelajaran khususnya Bahasa Arab[10].

Pada penelitian terdahulu, yang diteliti oleh Syafnida pada tahun 2020 dengan judul "Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Siswa Kelas VII Mts Swasta Ira Medan" Penelitian ini menggunakan metode (Research and Development) R&D dengan tiga rumusan masalah, yakni pada proses pembuatan desain media pembelajaran ular tangga, apakah sarana yang media pembelajaran mampu meningkatkan kemahiran berbicara, memaparkan hasil tes setelah mengimplementasikan media pembelajaran kepada siswa. Peneliti menggunakan metode ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi serta evaluasi) pada prosesnya. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa proses produksi desain media ular tangga yang dilakukan peneliti dapat efektif dalam meningkatkan kemahiran berbicara siswa, serta mendapat poin baik pada produk yang dihasilkan dengan poin selisih antara pre-test dan post-test sebesar 22 poin[11].

Juga yang diteliti oleh Aisyah Mardiyah dan R. Umi Baroroh (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab" peneliti menerapkan teknik analisis deskriptif dengan presentase pada teknik analisis data. Respon yang diperoleh dari pengembangan tersebut adalah positif dengan presentase 89.59% juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar sehingga bisa diterapkan dalam media pembelajaran Bahasa Arab[12].

Serta penelitian oleh Rifqi Fatihatul Karimah, Supurwoko, Daru Wahyuningsih yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa Smp/Mts Kelas VIII" mengembangkan penelitian tersebut menggunakan model 4D dan menerapkan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan sampel 12 siswa. Dari pengembangan media tersebut terbukti bahwasanya media yang dibuat sudah sangat baik dengan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru fisika serta dari uji coba terhadap sampel[13].

Sebagaimana penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga mampu mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Maka peneliti menggunakan media yang sama dengan harapan dapat memberikan variasi media pembelajaran Bahasa Arab siswa SMP Daarul Fikri Malang.

SMP Daarul Fikri Malang adalah sebuah sekolah berbasis pondok pesantren di bawah naungan Yayasan Daarul Fikri Malang yang mengedepankan kemampuan dalam berbahasa Arab sebagai media untuk mengkaji literasi Islam serta sebagai alat komunikasi utama yang mana siswa diarahkan untuk memahami serta mempraktikkan ilmu

Bahasa Arab yang didapat. Dengan harapan siswa mampu untuk memahami kitab-kitab agama Islam berbahasa Arab, terutama Al-Qur'an dan Hadits. Pesantren modern Daarul Fikri Malang berdiri sejak 17 Desember 1987. Namun, SMP Daarul Fikri Malang untuk putri baru berdiri pada tahun 2022 dengan membuka angkatan pertama. Dalam upaya menunjang kemampuan Bahasa Arab siswa, SMP Daarul Fikri Malang mengadakan mata pelajaran dengan basis Bahasa Arab seperti : Thamrin, muthala'ah, Shorof, dan mata pelajaran pengetahuan Islam yang lain.

Dari penjelasan di atas maka peneliti mengambil judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII SMP Daarul Fikri Malang" karena penggunaan media pembelajaran media cetak lebih memungkinkan daripada penggunaan media pembelajaran digital dikarenakan SMP Daarul Fikri adalah sekolah dengan sistem pesantren yang melarang siswanya untuk menggunakan gawai dan perangkat elektronik lain.

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalahnya adalah 1) Bagaimana proses pembuatan desain media pembelajaran ular tangga?. Dengan tujuan mengetahui proses pembuatan desain media pembelajaran ular tangga sebagai bentuk variasi media pembelajaran.

METODE

Penggunaan metode R&D (Research and Development) paling tepat digunakan dalam penelitian ini. R&D (*Research and Development*) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut ((Sugiyono. 2010: 297)[13]. Metode ini melibatkan beberapa tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap uji coba produk, dan tahap evaluasi produk[14]. Tujuan dari metode R&D adalah untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode R&D dapat digunakan dalam berbagai bidang keahlian, seperti pendidikan, teknologi, dan kesehatan[15]. Metode R&D juga dapat digunakan untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Karena peneliti akan menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab. Adapun model penelitiannya adalah menggunakan metode ADDIE 1) analyze (Tahap analisis) yakni proses menganalisis kebutuhan siswa pada guru Bahasa Arab dengan metode observasi dan wawancara terstruktur, yang hasil dari analisis tersebut digunakan untuk menyusun langkah dalam pembuatan media. 2) Design (Tahap desain) pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru Bahasa Arab dari sisi materi pelajaran dan karakteristik siswa dan hasil observasi terkait pembelajaran di kelas. 3) Development (Tahap pengembangan) setelah mengembangkan media pembelajaran, peneliti menguji kelayakan kepada ahli materi dan ahli media. 4) Implementation (Tahap implementasi) tahap berikutnya yaitu menerapkan desain media ular tangga kepada siswa dengan sistem tatap muka dan mengakumulasikan skor hasil respon siswa. 5) Evaluation (Tahap evaluasi) Peneliti menggunakan evaluasi secara formatif[16] kemudian peneliti melakukan revisi media pembelajaran ular tangga sesuai umpan balik dari siswa.

Sasaran uji coba adalah siswa kelas VII SMP Daarul Fikri Malang sejumlah 5 siswa. Peneliti memilih subyek untuk mengetahui respon dari desain media pembelajaran ular tangga tersebut karena sekolah SMP Daarul Fikri Malang baru membuka angkatan pertama, serta media ular tangga sesuai dengan subjek uji coba.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur, yakni menyusun terlebih dahulu pertanyaan wawancara sebelum kemudian diajukan kepada narasumber, dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas VII guna mengetahui metode pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dan karakteristik masing-masing siswa. Angket diberikan kepada ahli validasi guna memperoleh data kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media serta angket untuk siswa agar dapat mengetahui lebih jauh respon pada media pembelajaran yang dibuat.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif diperoleh dari skor setiap butir pernyataan pada angket yang diberikan. Hasil keseluruhan kemudian dipresentasikan untuk mengetahui respon siswa terhadap desain media pembelajaran ular tangga. Dan kualitatif yang berasal dari saran dan komentar yang diperoleh dari hasil pengisian angket ahli validasi yang digunakan sebagai penyempurnaan produk yang dibuat yaitu permainan ular tangga.

Adapun kriterianya adalah:

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sangat layak/sangat baik	4
Layak/baik	3
Kurang layak/kurang baik	2
Tidak layak/Tidak baik	1

Table 1. Kriteria Penilaian

Hasil penilaian dari ahli dan penyebaran angket kepada siswa kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut :

$$P (\sum x)/n \times 100\% \%$$

Keterangan :

P : Perolehan presentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor yang dipilih responden

N : Total skor

100% : Bilangan konstan

Klarifikasi validitas produk yang digunakan pada permainan ular tangga disajikan dalam 4 konversi tingkatan penilaian, yaitu : (Tabel 2)

No.	Presentase	Keterangan
1	80,01% - 100,00%	Sangat layak, dapat digunakan tanpa revisi
2	60,01% - 80,00%	Layak, diperlukan revisi kecil
3	40,01% - 60,00%	Cukup layak, diperlukan revisi besar
4	01,00% - 40,00%	Tidak layak

Table 2. Pedoman Kualifikasi Kevalidan Media

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

A. *Analyze* (Tahap Analisis)

Proses pada tahap ini menggunakan wawancara terstruktur kepada guru Bahasa Arab kelas VII dan observasi guna mengetahui metode yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, dan karakter masing-masing siswa. Dari hasil wawancara dan observasi tersebut ditemukan kesimpulan bahwa: 1) Guru menggunakan sistem pembelajaran Mubasyarah, yaitu guru menerangkan secara langsung di depan lalu siswa mendengarkan. 2) Buku yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku paket al-Arabiyyah Baina Yadaik Jilid 1. 3) Evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menyelesaikan satu materi adalah dengan membuat kolom mufradat berupa rangkuman mufradat yang ada pada bab tersebut dengan cara guru mengisi kolom terjemah, lalu siswa diharuskan mengisi mufradat menggunakan Bahasa Arab tanpa melihat buku. 4) Siswa antusias dalam mengikuti setiap pembelajaran. 5) Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran disebabkan oleh siswa yang tidak mengulang-ulang pelajaran yang diajarkan serta metode yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah. 6) SMP Daarul Fikri Malang tidak dilarang menggunakan media elektronik selama di pesantren.

Dari penemuan tersebut maka ditemukan permasalahan bahwasanya pembelajaran berlangsung secara monoton dan tidak interaktif lalu dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan variatif yang sesuai dengan keadaan tersebut. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Analisis tersebut digunakan untuk menyusun langkah dalam pembuatan materi media pembelajaran permainan ular tangga.

B. *Design* (Tahap Desain)

Desain dibuat berdasarkan proses wawancara yang telah dilaksanakan, yakni dibutuhkan media pembelajaran guna menunjang kegiatan belajar. Kemudian, rancangan yang akan dilakukan adalah pembuatan media ular tangga dari buku al-Arabiyyah Baina Yadaik Jilid I pada bab □□□□□□□□. Tahapan-tahapan yang dilakukan adalah dengan pembuatan papan permainan ular tangga dan pembuatan soal-soal berupa kartu pertanyaan. Berikut pemaparannya:

1. Pembuatan Papan Permainan Ular Tangga

a. Menyiapkan teks mahfudzat yang sesuai dengan bab yang digunakan dan akan ditampilkan di papan pada setiap kotak

b. Mendesain papan permainan secara keseluruhan dengan tata letak untuk ukuran papan A4 (210mm x 297mm) menggunakan aplikasi Canva dengan desain yang sesuai dengan siswi SMP kelas VII

2. Pembuatan Kartu Pertanyaan

a. Membuat daftar soal pada bab التَّعْبَانُ sebanyak 60 butir di aplikasi Microsoft Word

b. Mendesain tampilan kartu dengan ukuran 88 mm x 55mm dan meletakkan masing-masing soal pada desain kartu menggunakan aplikasi Canva.

3. Mencetak hasil desain yang sudah dibuat yakni menggunakan kertas artpaper 310 gram pada papan permainan ular tangga, dan kertas ivory 350 gram pada kartu soal.

4. Desain awal



Gambar. 1 Desain Papan Permainan Ular Tangga



Gambar. 2 Desain Kartu Soal

Figure 1. *Gambar. 1* Desain Papan Permainan Ular Tangga, *Gambar. 2* Desain Kartu Soal

C. *Development* (Tahap Pengembangan)

Setelah melakukan desain produk media pembelajaran, maka diserahkan kepada ahli validasi guna melakukan uji kelayakan pada produk yang dibuat, dalam penelitian ini kepada ahli materi oleh bapak Imam Fauji, Lc., M.Pd. dan ibu Ida Rindaningsih, M.Pd. selaku ahli media. Hasil validasi digunakan untuk mengembangkan produk yang telah dibuat. Data yang dihasilkan oleh ahli media dan ahli materi berupa komentar, saran, dan rekapitulasi skor angket. Dengan rincian sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Uji kelayakan dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran yang terdiri dari aspek rekayasa media dan aspek visual.

Secara keseluruhan hasil presentase dari uji kelayakan ahli media adalah 90.00% yang artinya bahwa media pembelajaran yang dibuat layak diujicobakan kepada siswa. Namun, dengan beberapa saran dan komentar yaitu: 1) Menyamakan edukasi antara tampilan materi yang ada pada papan permainan dengan materi yang dipakai seperti menggunakan mahfudzat sesuai dengan bab yang diangkat, dan menambahkan perintah ambil dua kartu pada kotak yang terdapat kepala ular. 2) Menambahkan deskripsi petunjuk penggunaan dan aturan main ular tangga. 3) Menambahkan deskripsi tujuan dari adanya media permainan ular tangga. 3) Menambahkan detail jumlah benda yang dipakai pada media pembelajaran ular tangga. Semua penambahan ditulis berbahasa Arab. 4) Merevisi interval penilaian instrumen angket dari 2 3 4 5 menjadi 1 2 3 4.

b. Validasi Ahli Materi

Uji kelayakan dilakukan oleh dosen ahli materi bidang Bahasa Arab yang terdiri dari aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Presentase yang diperoleh dari ahli validasi secara keseluruhan adalah 100%

menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat layak diujicobakan. Namun, dengan beberapa catatan yaitu:

1. Menambahkan kata اقتح هذا pada baris judul اقتح هذا اقتح هذا
 2. Mengganti tulisan pada kotak yang bertuliskan !اقتح هذا اقتح هذا menjadi اقتح هذا اقتح هذا Menghapus tanda seru pada kalimat اقتح هذا اقتح هذا ,اقتح هذا ,اقتح هذا اقتح هذا karena tidak sesuai dengan kaidah bahasa arab yang benar.
 3. Mengganti kalimat اقتح هذا menjadi اقتح هذا اقتح هذا
- c. Desain yang telah dikembangkan

Produk yang dibuat adalah media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Arab al-Arabiyyah Baina Yadaik jilid 1 bab اقتح هذا . Media pembelajaran yang dibuat berbentuk permainan ular tangga yang isi pada papan permainan terdiri dari 25 kotak yang setiap kotaknya terdapat kata-kata mutiara atau mahfuzat, perintah mundur dan maju dua langkah, kalimat penyemangat ketika turun kotak karena mengenai ekor ular. Dan terdapat 60 kartu berisi soal yang harus dijawab ketika berhenti pada setiap kotak.



Gambar 3. Desain Depan Ular Tangga



Gambar 4. Desain Depan Ular Tangga



Gambar 5. Desain Depan Kartu



Gambar 6. Desain Belakang Kartu

Figure 2. Gambar. 3 Desain Depan Ular Tangga, Gambar. 4 Desain Depan Ular Tangga, Gambar. 5 Desain Depan Kartu, Gambar. 6 Desain Belakang Kartu

D. Implementation (Tahap Implementasi)

Tahap berikutnya yakni mengujicobakan media pembelajaran yang dikembangkan kepada 5 orang siswi kelas VII SMP Daarul Fikri. Media pembelajaran diujicobakan pada Hari Kamis, 8 Juni 2023 dengan sistem tatap muka. Terdapat 2 uji coba yang dilakukan, yaitu uji coba skala kecil dengan 1 siswi yang menjadi sasaran dan uji skala besar dengan 5 siswi. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Peneliti membuka pelajaran dengan salam dan doa menggunakan Bahasa Arab
2. Kemudian, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan digunakannya media pembelajaran ular tangga dalam Bahasa Arab
3. Menjelaskan tata cara atau aturan bermain ular tangga dengan rincian sebagai berikut:
 - a. Siswa diminta untuk memilih bidak/pion masing-masing untuk dijalankan, lalu tentukan urutan pemain.
 - b. Masing-masing pemain melemparkan dadu dan menjalankan bidak/pion sesuai dengan angka yang ditunjukkan dadu, hitungan dimulai dari kotak nomor 1.
 - c. Pada saat berhenti pemain harus membunyikan tulisan yang tertera pada kotak. Lalu, mengambil kartu soal untuk dijawab.
 - d. Pemain diharuskan menjawab soal yang tertera, apabila tidak bisa menjawab atau jawaban salah maka pemain akan dilewati pada putaran berikutnya.
 - e. Setiap pemain yang berhenti di kotak yang memiliki tangga dapat naik ke kotak selanjutnya sesuai dengan arah tangga. Kemudian, mengambil 1 kartu untuk dijawab.
 - f. Setiap pemain yang berhenti di kotak yang memiliki ular maka harus turun ke kotak yang ada kepala ularnya. Lalu, diharuskan untuk mengambil 2 kartu untuk dijawab.
 - g. Fasilitator akan mengoreksi jawaban peserta disetiap pemberhentian bidak.
 - h. Pemenang adalah pemain yang sampai terlebih dahulu di kotak nomor 25.

Setelah mengimplementasikan media pembelajaran ular tangga. Siswa diminta untuk memberikan respon sesuai dengan angket yang diberikan. Pada skala kecil digunakan 1 orang siswa.

Berikut rangkuman dari data tersebut:

No.	Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kemudahan penggunaan media	0	0	0	1
2.	Keterbacaan teks pada media pembelajaran dapat terbaca dengan baik	0	0	0	1
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	0	0	0	1
4.	Pengemasan media	0	0	0	1
5.	Kemudahan dalam penyimpanan	0	0	0	1
6.	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	0	0	1	0
7.	Tampilan permainan	0	0	0	1

	menarik				
8.	Tampilan permainan sesuai dengan kebutuhan siswa	0	0	0	1
9.	Penyajian media dapat meningkatkan minat siswa	0	0	0	1
10.	Desain media sesuai dengan fungsi	0	0	0	1
Jumlah Frekuensi		0	0	1	9
Jumlah Skor		0	0	3	36
Total Jumlah Skor		39			
Presentase		97.50			
Keterangan		Sangat layak/sangat baik			

Table 3. Rangkuman Hasil Respon Skala Kecil

Tabel 3 menunjukkan bahwa 97.50% siswi kelas VII SMP Daarul Fikri menyatakan media pembelajaran yang dibuat berada pada presentase yang sangat layak/baik dan media pembelajaran dapat digunakan pada skala besar.

No.	Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kemudahan penggunaan media	0	0	1	4
2.	Keterbacaan teks pada media pembelajaran dapat terbaca dengan baik	0	0	3	2
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	0	0	2	3
4.	Pengemasan media	0	0	1	4
5.	Kemudahan dalam penyimpanan	0	0	1	4
6.	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	0	0	2	3
7.	Tampilan permainan menarik	0	0	0	5
8.	Tampilan permainan sesuai dengan kebutuhan siswa	0	0	1	4
9.	Penyajian media dapat meningkatkan minat siswa	0	0	1	4
10.	Desain media sesuai dengan fungsi	0	0	3	2
Jumlah Frekuensi		0	0	15	35

Jumlah Skor	0	0	45	140
Total Jumlah Skor	185			
Presentase	92.50%			
Keterangan	Sangat layak/sangat baik			

Table 4. Rangkuman Hasil Respon Skala Besar

Dari tabel di atas dengan 10 indikator yang ditujukan kepada 5 siswi dimana yang memilih kategori “sangat layak” ada 35, dan yang memilih “layak” ada 15. Maka setelah dikonversikan total seluruhnya mencapai presentase 92.50% yang artinya media pembelajaran direspon positif dengan nilai “sangat baik” pada media pembelajaran ular tangga.

E . Evaluation (Tahap Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif[16] yaitu siswa memberikan umpan balik terhadap media pembelajaran ular tangga secara langsung kepada peneliti. Dari hasil implementasi yang dilakukan siswa berpendapat bahwa media yang dibuat kurang besar, sehingga siswa kesulitan dalam membaca tulisan yang ada pada setiap kotak. Maka, dari umpan balik tersebut peneliti melakukan revisi berupa mencetak ulang papan permainan menggunakan kertas AP 310 berukuran A3. Berikut gambar dari hasil revisi media pembelajaran:



Figure 3. Hasil Cetak Ulang Papan Ular Tangga (Kiri: Hasil Sesudah Evaluasi, Kanan: Hasil Sebelum Evaluasi)

2. Pembahasan

Ular tangga merupakan media yang tepat digunakan dalam tingkat pendidikan. Ular tangga dinilai inovatif dan tepat karena penggunaannya yang mudah serta berbentuk cetak, di tengah keterbatasan media pembelajaran yang ada di sekolah berbasis pondok pesantren yang tidak memperbolehkan penggunaan gadget.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, desain media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab mendapat respon se nilai 92.50% yang berarti media pembelajaran yang dibuat menimbulkan respon positif dari sasaran penelitian yakni siswi kelas VII SMP Daarul Fikri Malang. Meskipun demikian, pada prosesnya desain media pembelajaran yang dibuat mendapat banyak saran dan masukan dari ahli validasi diantaranya adalah:

1. Menambahkan deskripsi tata cara bermain ular tangga serta tujuannya,
2. Menghubungkan materi yang ada pada papan permainan dengan materi yang terdapat pada kartu,
3. Merubah beberapa kata yang tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Arab yang benar. Adanya evaluasi tersebut memberi perbaikan untuk mengembangkan produk media pembelajaran ular tangga. Sehingga, produk yang dibuat dapat tepat guna dan inovatif bagi siswa.

Pada dasarnya, proses pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa aspek yakni

1. Sasaran pengguna, media pembelajaran yang dibuat harus memahami prinsip dan jenis media yang sesuai bagi anak[17]
2. Konten, konten media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai[18],
3. Interaktif, media pembelajaran harus melibatkan aspek interaksi yang menyenangkan dan memotivasi siswa[19]
4. Ketersediaan, media pembelajaran harus mudah didapatkan oleh siswa[20]
5. Validasi, sebelum digunakan, media pembelajaran harus diuji coba dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan keefektifannya

Berdasar penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Syafnida (2020) penelitian ini juga tentang desain media ular tangga untuk meningkatkan kemahiran berbicara. Media yang dibuat valid menurut ahli dan memberikan respon positif dari siswa dengan skor rata-rata 4,8%, dan adanya peningkatan ketrampilan dalam kemahiran berbicara.

Lalu pada penelitian yang dilakukan oleh Aisyam Mardiyah, R. Umi Baroroh tentang pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab juga memperoleh respon yang sangat baik dengan presentase 91,11% untuk ahli media, 84,67% untuk penilaian reviewer, dan 89,58% untuk respon siswa secara keseluruhan, sehingga media yang dikembangkan dapat menjadi media dalam pembelajaran di kelas.

Dengan adanya penelitian sebelumnya, peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga dengan desain yang lebih menarik serta konsep yang tidak hanya terfokus pada bermain dan menjawab soal saja, namun pada papan permainan terdapat mahfudzat yang dapat mengembangkan karakter siswa, serta menambahkan rintangan yang lebih menantang sesuai dengan siswa SMP kelas VII Daarul Fikri Malang.

Dengan demikian, hasil dari penelitian ini mempunyai variasi yang lebih dari sebelumnya. Namun, sebagaimana pembuatan media pada umumnya desain yang dibuat ini tentu memiliki kekurangan yaitu: 1) Permainan ular tangga belum bisa mengukur kemampuan siswa, karena permainan ini dipengaruhi faktor keberuntungan.

Produk akhir yang dibuat berupa ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab yang komponennya terdiri dari: 1) Papan permainan ular tangga berukuran A3 dengan kertas AP 310, 2) Kartu soal berukuran 88mm x 55mm, 3) 1 Buah dadu, 4) 5 Buah pion. Desain dibuat menggunakan aplikasi Canva, materi yang ada pada kartu soal sudah sesuai dengan KD. Desain media pembelajaran yang dibuat secara umum sudah sangat baik.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses desain media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap desain media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII SMP Daarul Fikri Malang, maka dapat disimpulkan bahwa, peneliti menggunakan R&D. Desain media ular tangga dibuat menggunakan model ADDIE dalam prosesnya dengan subjek uji coba siswa kelas VII SMP Daarul Fikri Malang. Adapun langkah-langkahnya adalah 1) *Analysis*, dari hasil observasi dan wawancara disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran lain. 2) *Design*, peneliti membuat desain media ular tangga sesuai dengan hasil analisis menggunakan aplikasi canva, 3) *Development*, hasil desain diberikan pada ahli validator, dengan hasil 100% dari ahli materi dan 90% dari ahli media dengan beberapa catatan. 4) *Implementation*, hasil media yang sudah jadi diimplementasikan di kelas, dan memperoleh hasil 97.50% dari respon skala kecil, dan 92.50% dari respon skala besar. 5) *Evaluation*, yaitu merevisi hasil media dari umpan balik siswa, dalam hal ini peneliti mencetak ulang dengan ukuran yang lebih besar dengan ukuran A3.

Begitupun dengan penelitian yang akan datang diharapkan media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab ini dapat dikembangkan dengan lebih kreatif, dan inovatif dan memberikan manfaat yang lebih bagi banyak pengguna.

References

1. S. S. Mukrimaa et al., "Tathwiir wasilah ta'limiyyah 'lu'bah assullam wa ats tsu'ban' litadriisi almufradaat al 'arabiyyah liday thalabah ash shaf al khaamis bil madrasati ibtdaiyyah," J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar, vol. 6, no. August, hal. 128, 2016.
2. N. Fadilah, "Istikhdaamu usluub lu'bah sulam ats tsu'baani fii ta'liim al mufradat wa atsaaruhu fii qudrati al talaamiidz 'alaa tarkiib aljumul al arabiyyah," *Energies*, vol. 6, no. 1, hal. 7, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://etheses.uinsgd.ac.id/id/eprint/21380>
3. A. Syagif, "Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0," *FiTUA J. Stud. Islam*, vol. 3, no. 2, hal. 134-144, 2023, doi: 10.47625/fitua.v3i2.407.
4. E. Rufaiqah, "Wasaail ta'liim al lughah al arabiyyah," *Lisan An Nathiq J. Bhs. dan Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 1, no. 1, hal. 31-38, 2019.
5. H. Fajrianiingsih, "Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Kalam)," hal. 1-10.
6. M. Supartini, P. Ilmu, P. Sosial, dan P. Sarjana, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo," J. Penelit. dan Pendidik. IPS, vol. 10, no. 2, hal. 1858-4985, 2016, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>
7. R. Samiharsono, *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi, Jember, 2017.
8. S. Rahmadiani, "Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang," hal. 19, 2019.
9. M. S. Alfarisi dan K. Hikmah, "Misterius (KOKAMI) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas V di Sekolah Kokami Game Effectivity within 5th Grader Students ' Aptitude Improvement of Arabic Writing at Chariyattham Wittaya Narathiwat," vol. C, no. xx, hal. 1-8, 2020.
10. "Atsar istikhdaami lu'bah assullamu wa ats tsu'baan fii ta'liimi mahaarati al kalaami," 2008.
11. Syafnida, *Tashmiim wasaail ta'liim al arabiyyah as sullam wa ats tsu'baan litarqiyyah mahaarah al kalaam*. 2020.
12. R. U. Baroroh dan A. Mardiyah, "Development of the Ladder Snake Game Media in Arabic Learning/ Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Ijaz Arab. J. Arab. Learn.*, vol. 2, no. 1, hal. 64-76, 2019, doi: 10.18860/ijazarabi.v2i1.5445.
13. D. Karimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII," J. Pendidik. Fis. Univ. Sebel. Maret, vol. 2, no. 1, hal. 120547, 2014.
14. S. Sumarni, "Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP)," J. Penelit. dan Pengemb., vol. 1, no. 1, hal. 1-33, 2019.
15. M. S. Prof. Dr. Budiyo, *Pengantar metodologi penelitian pendidikan*. Surakarta: Uns press, 2017.
16. R. A. H. Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, hal. 35-42, 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
17. M. Miftah, "Studi Kelayakan Pengembangan Layanan Media Pembelajaran Berbasis TIK Terintegrasi untuk PAUD," J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 7, no. 1, hal. 104-118, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.2527.
18. S. Teonata dan R. Iswanto, "Perancangan Media Pembelajaran Regulasi Emosi Melalui Jurnal Refleksi," *de-lite J. Vis. Commun. Des. Study Pract.*, vol. 1, no. 2, hal. 94, Nov 2021, doi: 10.37312/de-lite.v1i2.4788.
19. Hasriadi, "Pemanfaatan Teknologi dalam Membuat Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 11, no. 1, hal. 17-28, 2022, doi: 10.58230/27454312.121.
20. V. N. Afidah, "PRINSIP- PRINSIP TEORI BEBAN KOGNITIF DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA," *JP2M (Jurnal Pendidik. dan Pembelajaran Mat.)*, vol. 1, no. 2, hal. 72, Sep 2020, doi: 10.29100/jp2m.v1i2.195.