

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN “SNAKES
LADDERS” DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA
BAHASA ARAB PADA KUTTAB DARUSSUNNAH
PURWAKARTA**

Taufik Luhfi¹, Lia Somalia², Hanina Randi³

STAI DR. KH EZ. Muttaqien Purwakarta, Purwakarta, Indonesia¹²³

teelstaiqiendosen@gmail.com¹, lia.somalia88.ls@gmail.com²,

haninarandi9500@gmail.com³

Abstract

Arabic learning in Kuttab Darussunnah has become part of the curriculum in the learning process, but not a few obstacles felt by a teacher in delivering learning materials, including learning Mufrodat or Arabic Vocabulary. The lack of enthusiasm in students or students in learning Arabic is one of the reasons for research to conduct research in Kuttab Darussunnah. When looking at the innovation of the learning process carried out by teachers by integrating the Snakes Ladder game media (Snakes and ladders), there are several differences in the enthusiasm of students or students in participating in Arabic learning with Mufrodat Material. The method used in this is Descriptive Quantitative. And the purpose of this study is to test the accuracy of the snake and ladder method in Arabic language learning, the data in this study was obtained from observations. The results of observations state that the snake and ladder method is very appropriate to be used in the process of learning Arabic, especially in Arabic vocabulary material. In addition to improving student learning outcomes, it can also create a more pleasant and lively learning atmosphere and students are more responsive to Arabic language learning, so that students can be more active and understand more about the material taught, besides students, teachers also feel the positive impact that teachers are easier to deliver material and teachers do not feel confused by a more active atmosphere.

Keyword: Methode, snake ladders, vocabulary, Arabic learning

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab di Kuttab Darussunnah sudah menjadi bagian Kurikulum dalam proses pembelajarannya, namun tidak sedikit hambatan yang di rasakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, di antaranya adalah pembelajaran Mufrodat atau Kosakata Bahasa Arab. Kurangnya antusiasme pada siswa atau santri dalam mempelajari bahasa Arab menjadi salah satu alasan penelitian melakukan penelitian di Kuttab Darussunnah. Ketika melihat inovasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan mengintegrasikan media permainan Snakes Ladder (Ular tangga) ada beberapa perbedaan antusiasme para siswa atau santri dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab dengan Materi Mufrodat. Metode yang digunakan dalam ini adalah Kuantitatif deskriptif. Dan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji akurasi metode ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab, data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan. Hasil pengamatan menyatakan bahwa metode ular tangga sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam materi kosakata bahasa Arab. Selain peningkatan hasil belajar siswa, juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan hidup serta siswa lebih responsif terhadap pembelajaran bahasa Arab, sehingga siswa dapat lebih aktif dan lebih memahami tentang materi yang diajarkan, selain itu siswa, guru juga merasakan dampak positifnya yaitu guru semakin mudah menyampaikan materi dan guru tidak merasa bingung dengan suasana yang lebih aktif.

Kata Kunci: Metode, Snake Ladders, Kosakata, pembelajaran Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab pada Lembaga pendidikan terdapat beberapa problematika terkait proses pembelajarannya. Problematika pembelajaran bahasa arab secara umum dibedakan menjadi dua yaitu problematika linguistik dan problematika non linguistik.¹ Di antara problematika tersebut yang sering kali terjadi yaitu aspek non linguistik di antaranya metode penyampaian materi yang dilakukan guru, pembelajaran yang hanya menuntut siswa untuk menerima dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Kemampuan siswa yang berkembang hanya pada aspek kognitif, sedangkan pada

¹ Aziz Fachrurrazi dan Erta Mahyudin, *Pembelajaran Bahasa Asing Metode Tradisional & Kontemporer* (Jakarta Timur: Bania Publishing, 2010).

aspek afektif dan psikomotor siswa sangat jarang diperhatikan, padahal dua aspek tersebut sangat penting dikembangkan agar dapat mencapai hasil yang diinginkan Bersama. Pelajaran Bahasa Arab berpengaruh besar dalam menciptakan generasi manusia yang unggul dan berkualitas. Namun, kenyataannya pembelajaran Bahasa Arab dianggap suatu pembelajaran yang sulit dipahami dan membosankan, siswa cenderung tidak fokus dan terkadang mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga materi tidak di terima dengan baik oleh siswa. Kondisi tersebut dialami oleh siswa kelas IV Kuttab Darussunnah Purwakarta pada mata pelajaran Bahasa Arab mengenai materi Kosa kata Bahasa Arab. Setelah dilakukannya pengamatan pada siswa kelas IV Kuttab Darussunnah pada tanggal 22 April 2022. Ada beberapa yang menarik dari hasil pengamatan dan observasi di Kuttab Darussunnah terkait pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab, ada kelas yang santrinya saat mengikuti pembelajaran Mufrodat tidak aktif dan bahkan cenderung tidak ingin mengikuti pembelajaran tersebut, tetapi pada kelas lain kondisinya terbalik, yaitu para santri tersebut sangat antusias dan berminat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Bahasa Arab di Kuttab Darussunnah di antaranya adalah: pertama bahwa pembelajaran kosa kata Bahasa arab di Kuttab Darussunnah ada dua keadaan yang berbeda yaitu santri yang antusias dan santri yang tidak antusias mengikuti pembelajaran bahasa Arab, kedua, guru menggunakan metode unik dalam menyampaikan pembelajaran Mufrodat bahasa arab, di antaranya dengan menggunakan media pembelajaran *Snakes Ladder* (yang dapat menghidupkan suasana kelas dan ketiga, nilai akhir pada mata Pelajaran bahasa antara kelas satu dengan kelas lainnya rata-rata masih belum mencapai nilai maksimal dengan rata-rata nilai di bawah KKM 70.

Melihat permasalahan tersebut, sangat diperlukan adanya peran guru yang lebih aktif yang dapat menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik, sehingga materi mudah diterima oleh siswa dan terciptalah suasana pembelajaran yang aktif dan tepat sasaran. sesungguhnya Ketepatan metode, strategi dan Teknik yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi Pelajaran merupakan kunci utama supaya peserta didik atau siswa dapat tertarik dan bahkan memahami materi apa yang disampaikan oleh seorang guru, terlebih media yang digunakan dalam pembelajaran sangat disukai oleh siswa sehingga tujuan-tujuan pembelajaran tersampaikan dengan

baik, oleh karena pemahaman pemilihan metode, strategi, Teknik dan juga media pembelajaran yang tepat merupakan syarat seorang guru dalam suatu proses pembelajaran.²

Penggunaan media pembelajaran sangat beragam, ada yang mudah di dapat, ada yang sulit di dapat, ada yang mahal dan ada yang murah, alangkah baiknya guru menggunakan bahan-bahan media pembelajaran yang mudah di dapat dan harga terjangkau, yang diutamakan adalah variasinya, bukan mahalnnya metode tersebut. Guru dapat menggunakan macam-macam media dalam pembelajaran dari memanfaatkan media sekitar sampai media teknologi yang modern.

Manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai dalam mengenai manfaat media pembelajaran sebagai berikut

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.³

Penggunaan Media dalam pembelajaran bahasa sangat penting dan dianjurkan kepada guru dan pengajar bahasa di samping dapat membatu guru dalam mengajar media juga dapat mendorong semangat siswa dalam proses belajar. Media dalam pembelajaran bahasa Arab sangat banyak dan tidak perlu mahal, terlebih materi pembelajaran Mufrodat atau kosakata media merupakan mengganti bahasa verbal yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajarkan kosakata bahasa asing. Salah kelemahan siswa belum maksimal dalam pembelajaran bahasa Arab di antaranya adalah kurangnya Mufrodat atau kosakata yang dimiliki oleh siswa, terlebih untuk mencapai tujuan bahasa sebagai bahasa komunikasi tidak akan tercapai Ketika pada pembelajar bahasa tidak mempunyai kosakata yang memadai. Salah satu media yang digunakan

² Ahmad Fajar, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Media Flashcard Pada Materi An-Nazah Di DTA Manaarul Huda Kelas IV," *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 SE-Articles (2021): 24–36, <https://doi.org/10.52593/klm.02.1.02>.

³ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013).

pada tempat penelitian yang peneliti lihat di Kuttab Darussunnah Adalah permainan *snakes ladders*, media ini digunakan dalam pembelajaran Mufrodat mata Pelajaran bahasa Arab.⁴

Dalam pembelajaran Bahasa Arab Mufrodat atau kosakata merupakan salah satu Kemahiran yang penting dimiliki dan di fahami oleh seorang peserta didik, (*Maharah Al 'arba'*) empat Kemahiran Bahasa *Istima, Kalam, Qiraah* dan *Kitabah* tidak akan tercapai kecuali peserta didik atau pembelajar Bahasa Arab menguasai dan memahami Mufrodat.⁵ dalam bahasa Inggris istilah Mufrodat disebut dengan *Vocabulary* dan dalam bahasa Indonesia disebut Kosakata, merupakan himpunan kata yang dimiliki dalam suatu bahasa. Kosakata akan membuat pengertian suatu Kumpulan dari seluruh kata-kata dan akan menjadi definisi yang akan dimengerti oleh orang lain yang menjadi subjek bahasa tersebut atau menjadi objeknya, untuk membuat kalimat dan Menyusun kalimat-kalimat yang baru. Bahasa lisan dan bahasa tulisan atau disebut juga bahasa verbal dan non verbal adalah alat untuk mencapai tujuan Kemahiran atau kemampuan bahasa asing khususnya bahasa Arab.⁶ Pembelajaran Mufrodat dalam ruang lingkup pembelajaran Bahasa Arab tentunya harus dipelajari sejak dini sehingga peserta didik atau santri yang mempelajari Bahasa arab akan mudah pada tahap pembelajaran Bahasa selanjutnya. Pentingnya pembelajaran Mufrodat menurut Muhibb Mufrodat sangat penting sekali dipahami para pembelajar bahasa arab karena untuk membentuk ungkapan, kalimat dan ungkapan Bahasa asing dibutuhkan kemampuan menguasai Mufrodat atau kosakata, dan pembelajaran Mufrodat bisa menggunakan model-model yang bervariasi, seperti model klasik yang mengajarkan Mufrodat dengan cara Menghafal atau dengan cara inovasi dan kreativitas lainnya untuk mengajarkan Mufrodat.⁷

dalam konteks penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab penguasaan Mufrodat, Penelitian ini berfokus pada penggunaan media permainan Ular tangga atau

⁴ Muhammad Holimi and M I Pd, "PEMBELAJARAN MUFRODAT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR," n.d.

⁵ Dede Rizal Munir and Siti Nurlatifah, "Efektivitas "Metode Tebak Kata "Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT* 1, no. 2 (2023): 1–13.

⁶ Sholihah IAIN Purwokerto, "PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT," *Sholihah 62 Jurnal Tarling*, vol. 1, n.d.

⁷ Muhibb Abdul Wahab, *Pemikiran Linguistik Tammam Hassan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2009).

Snakes and Ladders pada pembelajaran Mufrodat di Kuttab Darussunnah Kab. Purwakarta. Istilah *Snakes and ladders* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti *Snakes* adalah ular sedangkan *Ladder* adalah tangga, kemudian istilah ini dijadikan sebagai media permainan tradisional yang menjadi permainan ular tangga yang secara teknis menggunakan papan sirkuit dan bidak yang dilakukan oleh dua orang atau lebih.⁸ biasanya media permainan ini digunakan dalam pembelajaran Kosakata (*Vocabulary*) dalam pembelajaran Bahasa Inggris, beberapa penelitian tentang pembelajaran Bahasa menggunakan media permainan *Snakes Ladders* itu sangat efektif dalam pembelajaran Bahasa, di antaranya penelitiannya Haura Asadi, dengan judul penelitian “studi Deskriptif Pengaruh Permainan *Snakes and Ladders* Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini” menyatakan bahwa penggunaan media ini sangat berpengaruh dalam pembelajaran Kosakata bahasa Inggris, sehingga para siswa sangat tertarik dan pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini sangat cocok digunakan. (Asadi & Suryana, 2020) penelitian lain yang menguji keefektifan *Snakes Ladders* dalam peningkatan kemampuan Mufrodat juga pernah dilakukan oleh Zainuri dengan Judul “Implementasi Media *Snakes Ladders* dalam Penguasaan *Mufradāt* di MTs Assunniyyah Jember”, dalam penelitiannya zainuri menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan dibantu media pembelajaran *Snakes Ladders* siswa lebih mudah memahami dan mempelajari Mufrodat dengan baik, dari aspek minat dan ketertarikan juga siswa lebih antusias dalam mempelajari kosakata Bahasa Arab yang selama ini menjadi problematika pembelajaran Bahasa Arab.⁹

Meskipun ada variasi dalam tingkat antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab di Kuttab Darussunnah, dengan beberapa siswa sangat antusias dan lainnya kurang berminat, belum ada penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penyebab dan dampak dari ketidaksetaraan ini dalam konteks penggunaan metode pengajaran yang unik, seperti media pembelajaran *Snakes and Ladders*. Penelitian sebelumnya yang mengenai penggunaan media *Snakes and Ladders* fokus pada bahasa Inggris, adapun

⁸ Haura Asadi and Dadan Suryana, “Studi Deskriptif Pengaruh Permainan *Snakes and Ladders* Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 3 (2020): 2993–3006.

⁹ Zainuri and N K Hafidah, “Implementasi Media *Snakes-Ladders* Dalam Penguasaan Mufradat Di MTs Assunniyyah Jember,” *An-Nuqthah* 1, no. 3 (2022): 90–96, <http://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/An-Nuqthah/article/view/886%0Ahttps://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/An-Nuqthah/article/download/886/477>.

dalam pembelajaran bahasa arab sudah digunakan penelitian sebelumnya pada lembaga formal. Sehingga ada celah penelitian yang signifikan untuk memahami bagaimana penggunaan media *Snakes and Ladders* dapat memengaruhi pembelajaran Bahasa Arab, terutama dalam mengatasi perbedaan tingkat antusiasme siswa dan mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah penelitian ini dengan fokus pada penggunaan *Snakes and Ladders* dalam pembelajaran Bahasa Arab di lembaga non-Formal, dan bagaimana hal ini dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dan pencapaian hasil pembelajaran. Mengacu pada latar belakang di atas peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah penelitian di antaranya: 1) Bagaimana Perencanaan penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran Bahasa Arab di Kuttab Darussunnah Purwakarta? 2) Bagaimana peningkatan aktivitas siswa setelah penerapan media permainan ular tangga? 3) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media permainan ular tangga?

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut peneliti mempunyai Tujuan dari penelitiannya yaitu: ingin mengetahui perencanaan yang dilakukan oleh guru tentang pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media permainan ular tangga (*Snakes Ladders*), ingin mengetahui tingkat aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, dan ingin mengetahui nilai hasil pembelajaran bahasa arab setelah penerapan media permainan ular tangga yang dilakukan oleh guru.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi nilai dari satu atau lebih variabel independen tanpa membuat perbandingan atau korelasi dengan variabel lain.¹⁰ Menurut Sudjana dan Ibrahim, penelitian deskriptif berusaha untuk menggambarkan gejala, peristiwa, atau kejadian yang terjadi pada saat sekarang.¹¹ Adapun Pendekatan kuantitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto, menggunakan data berbentuk angka mulai dari pengumpulan

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*, 10th ed. (Bandung: Alfabeta, 2018).

¹¹ Nana Sudjana, *Penilaian Dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru, 1989).

data, interpretasi data, hingga presentasi hasil.¹²

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif dilakukan dengan mencari informasi terkait gejala yang sedang berlangsung, dengan tujuan yang jelas, perencanaan pendekatan yang sesuai, serta pengumpulan data yang beragam untuk menyusun laporan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai aktivitas belajar selama kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Skanes Ladders*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena seluruh proses penelitian, mulai dari pengumpulan data, interpretasi, hingga presentasi hasil, melibatkan angka. Pendekatan ini juga berfokus pada variabel penelitian yang terkait dengan masalah-masalah terkini dan fenomena yang sedang berlangsung saat ini, dengan hasil penelitian berupa data berangka yang memiliki makna.

Populasi penelitian terdiri dari 74 santri yang terdiri dari kelas I, II, III, IV dan V tahun Pelajaran 2021-2022, dan sampel yang digunakan sebanyak 14 santri dengan metode simple random sampling. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, dan untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya, peneliti melakukan penilaian oleh pakar dalam bidang tersebut.

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan fakta bahwa sebenarnya kemampuan siswa siswi kelas 4 Kuttab Darussunnah dalam memahami materi menghafal dan mengucapkan kosa kata Bahasa arab masuk dalam kategori cukup baik, apabila guru menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dan mampu membangkitkan semangat dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mungkin tidak hanya metode snakes ladders saja yang dapat guru gunakan, namun sejauh ini, peneliti baru menemukan metode *Snakes Ladders* saja yang mampu menggugah semangat belajar anak, karena jenis permainan ini menyenangkan dan mampu dimainkan oleh segala jenis usia. Dari hasil penelitian yang di peroleh tentang penguasaan Mufrodlat santri Kuttab darussunnah sebelum penggunaan media *Snakes ladders*.

¹² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 15th ed. (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).

Tabel 1
Data Nilai Hasil Sebelum Penggunaan Media *Snakes Ladders*

NO	Kode Santri	Nilai
1	Santri 1	60
2	Santri 2	40
3	Santri 3	40
4	Santri 4	55
5	Santri 5	50
6	Santri 6	50
7	Santri 7	55
8	Santri 8	60
9	Santri 9	60
10	Santri 10	60
11	Santri 11	45
12	Santri 12	40
13	Santri 13	55
14	Santri 14	45

Berdasarkan table di atas diketahui bahwa banyak santri yang mempunyai nilai dibawah KKM atau standar minimal kelulusan. Dengan data nilai sebelum penerapan media snakes berikut hasil table hasil prosentase kemampuan santri Kelas IV Kuttah Darussunah.

Tabel 2
Tabel Prosentase Nilai Santri
Sebelum Penggunaan Media *Snakes Ladders*

Range Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presentase	Kriteria
81-100	-	-	Sangat baik
61-80			Baik
41-60	11 Orang	79 %	Cukup

21-40	3 Orang	21 %	Kurang
0-20	-		Sangat Kurang
Jumlah		100 %	

Dari tabel prosentase diatas kita dapat melihat belum ada siswa yang bisa mencapai predikat baik atau baik sekali tentang kemampuan memahami kosakata bahasa Arab pada santri Kuttab Darussunnah, masih ada 79% santri yang sudah cukup menguasai dan 21 % santri kurang menguasai.

Sementara pada sumber data yang diperoleh peneliti Setelah di terapkanya metode *Snakes Ladders*, kemampuan terkait memahami dan mengucapkan kosa kata Bahasa arab meningkat cukup pesat dan sesuai dengan yang diharapkan. Berikut adalah data tabel nilai mata Pelajaran bahasa Arab santri kelas IV setelah menggunakan media snakes ladder pada pembelajarannya.

Tabel 3
Data Nilai Hasil Setelah Penggunaan Media *Snakes Ladders*

NO	Kode Santri	Nilai
1	Santri 1	80
2	Santri 2	75
3	Santri 3	75
4	Santri 4	60
5	Santri 5	80
6	Santri 6	85
7	Santri 7	78
8	Santri 8	90
9	Santri 9	90
10	Santri 10	80
11	Santri 11	60
12	Santri 12	60
13	Santri 13	78
14	Santri 14	78

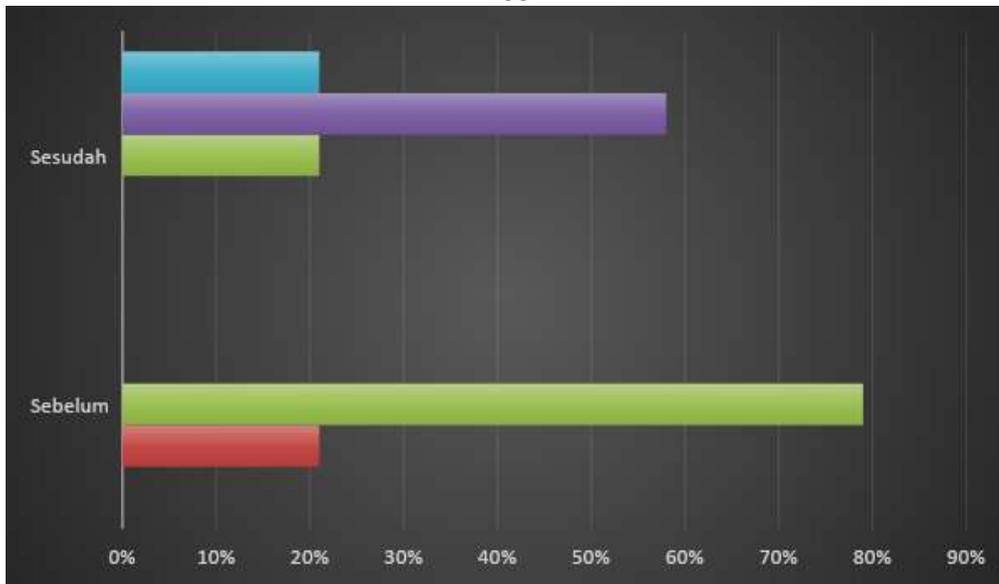
Peneliti melihat ada banyak perubahan pada hasil nilai siswa dalam penguasaan materi Mufrodat dalam pembelajaran bahasa Arab setelah menggunakan media *Snakes Ladders*. Jika dibuatkan tabel prosentase sebagaimana nilai diatas adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Tabel Prosentase Nilai Santri
Setelah Penggunaan Media *Snakes Ladders*

Range Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presentase	Kriteria
81-100	3	21%	Sangat baik
61-80	8	58 %	Baik
41-60	3 Orang	21 %	Cukup
21-40			Kurang
0-20	-		Sangat Kurang
Jumlah		100 %	

Berdasarkan tabel Nilai Santri Setelah Penggunaan Media Snakes Ladders, bahwa santri yang menguasai Mufrodat setelah penggunaan media Snakes Ladders dalam pembelajaran bahasa Arab mendapatkan sangat baik dan 21% mendapatkan predikat baik 58 % dan yang mendapatkan predikat cukup hanya 21%.

Tabel 5
 Chart Hasil Kemampuan Mufrodat
 Sebelum dan sesudah Menggunakan Media *Snakes Ladder*



Data menunjukkan hasil dari penerapan media permainan "*Snakes and Ladders*" dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab di Kelas 4 Kuttub Darussunnah Purwakarta. Sebelum penerapan, sebagian besar siswa berada pada tingkat "Cukup" (79%) dengan sebagian kecil di tingkat "Kurang" (21%). Tidak ada siswa yang mencapai tingkat "Sangat Baik" atau "Sangat Kurang." Namun, setelah penerapan media permainan, terjadi peningkatan yang signifikan. Mayoritas siswa mencapai tingkat "Baik" (58%) dan ada juga yang mencapai "Sangat Baik" (21%), sementara tidak ada siswa yang berada pada tingkat "Sangat Kurang" atau "Baik." Meskipun masih ada siswa yang berada pada tingkat "Kurang," data ini mengindikasikan bahwa penerapan media permainan ini berhasil meningkatkan pemahaman kosa kata Bahasa Arab di antara siswa.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah ada beberapa temuan yang peneliti temukan, di antaranya adalah persiapan dan Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru yang menggunakan media permainan *Snakes and Ladders* dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah sebagai berikut: *Pertama:* Guru membuat media Snake Ladders sesuai dengan tema materi pembelajaran bahasa Arab, contohnya tema tentang profesi, jadi guru membuat media dengan macam-macam gambar profesi seperti dokter guru dan lain-lain. *Kedua:* Kemudian guru memilih satu murid dan melempar dadu, kemudian murid tersebut berjalan sesuai dengan jumlah dadu, jika berhenti di Salah satu gambar profesi tersebut maka murid diharuskan menjawab dengan bahasa arab profesi tersebut. *Ketiga:* Kemudian dilanjutkan dengan murid yangg lain, media di sesuai kan dengan tema dan juga permainan ular tangga seperti pada umumnya Ada buntut ular Ada tangganya juga. Dan *Keempat:* Selanjutnya Apabila murid dapat menjawab dengan tepat dan mencapai atas paling awal maka murid tersebut berhak mendapat nilai bagus.

Berkaitan dengan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Mufrodad dengan media pembelajaran ini dari hasill pengamatan peneliti terlihat antusiasme

semakin meningkat dibandingkan pembelajaran yang sebelumnya tidak menggunakan media ini, dan perbedaan yang sangat jauh dengan kelas lainnya yang belum menggunakan media permainan *snakes and ladder* atau pembelajaran Mufrodad menggunakan media permainan ular tangga.

Selanjutnya Sebagaimana hasil penelitian dengan rumus prosentase yang menyatakan bahwa hasil pembelajaran sebelum menggunakan media Permainan *Snakes and Ladders* dengan kategori Sangat baik (0%), Baik (0%), Cukup (79%), Kurang (21%), Sangat Kurang (0%) dan hasil dari pembelajaran setelah menggunakan Permainan *Snakes and Ladders* dengan kategori Sangat baik (21%), Baik (58%), Cukup (21%), Kurang (0%), Sangat Kurang (0%).

Melihat dari hasil penelitian diatas Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan efektivitas penerapan media permainan "*Snakes and Ladders*" dalam pembelajaran Bahasa Arab. Meskipun masih ada ruang untuk perbaikan bagi beberapa siswa, sebagian besar telah mencapai tingkat pemahaman yang baik atau sangat baik setelah penerapan media ini. Hal ini menggambarkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan permainan dapat memberikan manfaat signifikan dalam proses pembelajaran kosa kata Bahasa Arab di kelas 4 Kuttab Darussunnah Purwakarta.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan Hasil dan Pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa sebelum penggunaan media *Snakes and Ladders* dalam pembelajaran Bahasa Arab di Kuttab Darussunnah, tidak ada siswa yang mencapai predikat "baik" atau "baik sekali" dalam kemampuan memahami kosakata Bahasa Arab. Mayoritas siswa (79%) telah mencapai tingkat pemahaman yang "cukup," sedangkan 21% siswa lainnya masih menghadapi kesulitan dalam memahami kosakata. Namun, setelah penerapan media *Snakes and Ladders* dalam pembelajaran, terjadi perubahan yang signifikan. Sebagian besar siswa (58%) telah mencapai predikat "baik," sementara siswa yang mencapai predikat "sangat baik" sebesar 21%. Meskipun masih ada 21% siswa yang mendapatkan predikat "cukup," hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dalam pemahaman kosakata Bahasa Arab setelah penggunaan media *Snakes and Ladders*.

Dengan demikian, penggunaan media *Snakes and Ladders* dalam pembelajaran Bahasa

Arab di Kuttab Darussunnah telah membawa perubahan positif dalam pemahaman kosakata siswa, dengan sebagian besar siswa mencapai predikat "baik" atau "sangat baik," yang sebelumnya tidak tercapai. Ini menunjukkan efektivitas media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal pemahaman kosakata Bahasa Arab.

Saran

Dari hasil penelitian ini peneliti memberikan saran kepada seluruh stakeholder lembaga pendidikan di Kuttab Darussunnah untuk melanjutkan penggunaan Media-media pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif, karena pengaruh terdapat hasil pembelajaran sangat baik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran bahasa Arab. Adapun untuk peneliti yang akan melaksanakan penelitian, tema terkait teknik atau media pembelajaran bahasa Arab masih layak untuk diteliti karena dalam perkembangan dunia pendidikan tentunya akan selalu dinamis mengikuti zaman dan kebutuhan.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. 15th ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.
- Asadi, Haura, and Dadan Suryana. "Studi Deskriptif Pengaruh Permainan Snakes and Ladders Terhadap Perkenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 3 (2020): 2993–3006.
- Fajar, Ahmad. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Media Flashcard Pada Materi An-Nazah Di DTA Manaarul Huda Kelas IV." *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 SE-Articles (2021): 24–36. <https://doi.org/10.52593/klm.02.1.02>.
- Holimi, Muhammad, and M I Pd. "PEMBELAJARAN MUFRODAT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR," n.d.
- IAIN Purwokerto, Sholihah. "PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MUFRODAT." *Sholihah 62 Jurnal Tarling*. Vol. 1, n.d.
- Mahyudin, Aziz Fachrurrazi dan Erta. *Pembelajaran Bahasa Asing Metode Tradisional & Kontemporer*. Jakarta Timur: Bania Publishing, 2010.
- Munir, Dede Rizal, and Siti Nurlatifah. "Efektivitas "Metode Tebak Kata "Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT* 1, no. 2 (2023): 1–13.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru, 1989.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. 10th ed. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Wahab, Muhib Abdul. *Pemikiran Linguistik Tammam Hassan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: UIN Jakarta Press, 2009.
- Zainuri, and N K Hafidah. "Implementasi Media Snakes-Ladders Dalam Penguasaan Mufrodat Di MTs Assunniyyah Jember." *An-Nuqthah* 1, no. 3 (2022): 90–96. <http://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/An-Nuqthah/article/view/886%0Ahttps://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/An-Nuqthah/article/download/886/477>.