



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VII MTsN 4 SIDOARJO

Nur Sjamsuarini Pudji Astutik

MTsN 4 Sidoarjo

nurpudjiastutik10@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Arab sering kali dianggap sulit oleh siswa karena banyaknya kosakata yang harus dipahami dan dihafalkan. Kondisi tersebut menuntut penggunaan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran ular tangga serta perubahan hasil belajar dan respons siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas VII di MTsN 4 Sidoarjo tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen yang dilengkapi data deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas 32 siswa kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan 31 siswa kelas VII F sebagai kelas pembandingan. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas pembandingan, dengan peningkatan rata-rata yang lebih besar pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen terlibat aktif dalam kegiatan permainan, bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran. Hasil wawancara dan angket juga menunjukkan respons positif siswa terhadap penggunaan media ular tangga, terutama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami kosakata yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari keluarga. Kendala yang ditemukan dalam penerapan media ini adalah keterbatasan waktu sehingga tidak semua siswa memperoleh kesempatan bermain secara merata. Temuan penelitian memberikan gambaran bahwa media ular tangga berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Arab yang dapat mendukung keterlibatan siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Kata Kunci: media pembelajaran, ular tangga, bahasa Arab, kegiatan sehari-hari keluarga.



A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa sehingga mereka mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan di masa depan. Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai komponen pembelajaran, seperti guru, siswa, metode, media, dan lingkungan belajar. Di antara berbagai komponen tersebut, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus membantu siswa memahami konsep yang dipelajari dengan lebih mudah. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif (Hasan dkk., 2021).

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang madrasah dan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan Islam. Bahasa Arab tidak hanya dipelajari sebagai bahasa asing, tetapi juga sebagai bahasa yang digunakan dalam Al-Qur'an, hadis, dan berbagai sumber ajaran Islam lainnya. Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Arab menjadi salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa agar mereka mampu memahami nilai-nilai keislaman secara lebih mendalam. Selain itu, Bahasa Arab memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan peradaban dunia karena selama berabad-abad digunakan sebagai bahasa ilmu pengetahuan, politik, dan ekonomi, serta memberikan pengaruh yang luas terhadap berbagai bahasa, termasuk Bahasa Indonesia yang banyak menyerap kosakata dari Bahasa Arab (Pane, 2018).

Meskipun memiliki peranan yang penting, pembelajaran Bahasa Arab masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian siswa. Kesulitan tersebut muncul karena siswa harus mempelajari kosakata baru, memahami struktur bahasa yang berbeda dengan bahasa Indonesia, serta menguasai berbagai bentuk kata kerja yang digunakan dalam kalimat. Kondisi tersebut sering menyebabkan siswa merasa kurang percaya diri ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Arab. Akibatnya, tidak sedikit siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan hanya menjadi pendengar tanpa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Apabila kondisi tersebut terus berlangsung, maka tujuan pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru akan sulit tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VII E MTsN 4 Sidoarjo, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan



mengingat kosakata Bahasa Arab, khususnya pada materi kegiatan sehari-hari keluarga. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan melalui metode ceramah dan tanya jawab belum sepenuhnya mampu menarik perhatian seluruh siswa. Beberapa siswa terlihat kurang fokus selama pembelajaran berlangsung dan hanya sebagian kecil siswa yang aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat edukatif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa karena sesuai dengan karakteristik siswa pada jenjang sekolah menengah pertama yang masih menyukai aktivitas bermain. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berperan dalam mendukung perkembangan kognitif siswa melalui kegiatan eksplorasi, pengenalan lingkungan sekitar, serta latihan dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemui selama proses bermain (Khobir, 2009).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan cara memasukkan materi pelajaran ke dalam setiap kotak permainan. Dalam penelitian ini, media ular tangga dirancang menggunakan banner yang ditempelkan pada papan tulis dan berisi kosakata kegiatan sehari-hari keluarga dalam Bahasa Indonesia yang harus diterjemahkan siswa ke dalam Bahasa Arab menggunakan bentuk *fi'il mudhari'*. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga berlatih mengingat, memahami, dan menggunakan kosakata Bahasa Arab secara langsung. Selain mampu meningkatkan keaktifan siswa, media ular tangga juga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih tertarik mempelajari Bahasa Arab.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII E MTsN 4 Sidoarjo". Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab serta bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media tersebut selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen (quasi-experimental design) yang dilengkapi dengan data deskriptif kualitatif. Desain kuasi eksperimen digunakan karena penelitian melibatkan dua kelas yang telah terbentuk sebelumnya, yaitu kelas eksperimen dan kelas pembanding, tanpa melakukan pengacakan subjek secara individual. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai perubahan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran ular tangga serta mendeskripsikan aktivitas dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di MTsN 4 Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VII E sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa dan kelas VII F sebagai kelas pembanding yang berjumlah 31 siswa. Kelas VII E memperoleh pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media ular tangga, sedangkan kelas VII F mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga. Pemilihan kedua kelas dilakukan berdasarkan kelas yang telah tersedia di sekolah dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah kegiatan sehari-hari keluarga dengan fokus pada penguasaan kosakata dan penggunaan fi'il mudhari' dalam Bahasa Arab.

Desain penelitian menggunakan pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas pembanding. Pretest diberikan kepada kedua kelas sebelum pembelajaran dilaksanakan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelas VII E memperoleh pembelajaran menggunakan media ular tangga dalam dua kali pertemuan, sedangkan kelas VII F mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga. Setelah rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Perbandingan hasil pretest dan posttest pada kedua kelas digunakan untuk mendeskripsikan perubahan hasil belajar yang terjadi pada masing-masing kelas serta melihat kecenderungan perbedaan perubahan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas pembanding.

Selain data hasil belajar, penelitian juga mengumpulkan data mengenai aktivitas dan respons siswa selama penerapan media ular tangga. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, wawancara, dokumentasi, dan



angket. Tes berupa pretest dan posttest diberikan kepada siswa kelas VII E dan VII F untuk memperoleh data mengenai hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran. Pretest digunakan untuk memperoleh gambaran kemampuan awal siswa, sedangkan posttest digunakan untuk memperoleh gambaran hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilaksanakan.

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa, keterlibatan siswa dalam permainan, kerja sama kelompok, kemampuan menjawab pertanyaan, serta suasana kelas selama penerapan media ular tangga. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan dan pengalaman mereka terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pelaksanaan penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, media yang digunakan, serta berbagai dokumen pendukung lainnya. Sementara itu, angket diberikan kepada seluruh siswa kelas VII E setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga selesai dilaksanakan untuk mengetahui kesan dan respons siswa terhadap penggunaan media tersebut. Angket terdiri atas satu pertanyaan dengan lima pilihan jawaban. Setiap siswa diminta memilih satu jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Data hasil pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas pembanding. Perubahan hasil belajar dilihat berdasarkan perbedaan nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelas. Selanjutnya, hasil kedua kelas dibandingkan secara deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai kecenderungan perubahan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media ular tangga dan kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Analisis ini digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan hasil penerapan media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis data kualitatif menggunakan model analisis data Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh dari lapangan. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, dan dokumentasi agar lebih mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh selama



penelitian berlangsung.

Penggunaan data pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas pembandingan, yang dilengkapi dengan data observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai penerapan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab. Data pretest dan posttest memberikan gambaran mengenai perubahan hasil belajar siswa, sedangkan data observasi, wawancara, dan angket memberikan informasi mengenai aktivitas, keterlibatan, dan respons siswa selama pembelajaran menggunakan media ular tangga. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan media ular tangga serta potensi penggunaannya sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran Bahasa Arab.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 4 Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F sebagai kelas pembandingan. Kelas VII E terdiri atas 32 siswa, sedangkan kelas VII F terdiri atas 31 siswa. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah kegiatan sehari-hari keluarga dengan fokus pada penguasaan kosakata dan penggunaan fi'il mudhari' dalam Bahasa Arab. Pada kelas eksperimen, penerapan media pembelajaran ular tangga dilakukan dalam dua kali pertemuan, sedangkan kelas pembandingan mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga.

Media yang digunakan pada kelas eksperimen berupa banner permainan ular tangga yang dicetak dalam ukuran besar dan ditempelkan pada papan tulis sehingga dapat dilihat oleh seluruh siswa di dalam kelas. Setiap kotak pada permainan berisi kosakata kegiatan sehari-hari yang harus diterjemahkan oleh siswa ke dalam Bahasa Arab. Penggunaan media ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Pada pertemuan pertama, guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi kegiatan sehari-hari keluarga yang akan dipelajari. Setelah itu, guru memperkenalkan media ular tangga beserta tata cara penggunaannya. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok menunjuk satu orang perwakilan untuk bermain secara bergantian. Perwakilan kelompok melempar dadu kemudian memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh.



Ketika pion berhenti pada suatu kotak, pemain diminta membaca kata yang terdapat pada kotak tersebut dan menerjemahkannya ke dalam Bahasa Arab menggunakan bentuk fi'il mudhari'. Apabila jawaban yang diberikan benar maka pemain tetap berada pada kotak tersebut, sedangkan apabila jawaban salah maka pemain harus mundur satu langkah ke belakang sesuai aturan permainan yang telah ditentukan.

Selama pelaksanaan permainan pada pertemuan pertama, siswa terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketika salah satu kelompok memperoleh giliran bermain, anggota kelompok lainnya turut membantu memberikan jawaban dan berdiskusi mengenai kosakata yang muncul pada papan permainan. Situasi ini menyebabkan interaksi antarsiswa menjadi lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang biasanya berlangsung secara konvensional. Selain itu, suasana kelas terlihat lebih hidup karena siswa merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan benar agar kelompok mereka dapat memenangkan permainan.

Pada pertemuan kedua, siswa mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap mekanisme permainan maupun materi yang dipelajari. Sebagian besar siswa sudah mampu menyebutkan kosakata Bahasa Arab dengan lebih lancar dibandingkan saat pertemuan pertama. Mereka terlihat lebih percaya diri ketika menjawab pertanyaan yang diberikan dan tidak lagi ragu untuk menyampaikan jawabannya di depan kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Semangat berkompetisi yang muncul selama permainan juga mendorong siswa untuk memperhatikan materi dengan lebih serius agar dapat menjawab pertanyaan dengan tepat.

Untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran, penelitian ini menggunakan data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas pembandingan. Pretest diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah rangkaian pembelajaran selesai untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Kelas VII E sebagai kelas eksperimen terdiri atas 32 siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media ular tangga, sedangkan kelas VII F sebagai kelas pembandingan terdiri atas 31 siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga.

Hasil pretest dan posttest siswa kelas VII E sebagai kelas eksperimen disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Data Nilai Pretest dan Posttest Siswa pada Kelas Eksperimen**

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Abdullah Arya Wicaksono	52	78
2	Achmad Akbar Maulana	48	75
3	Affan Dwi Prasetyo	55	82
4	Akhmmad Arsyad Al-Arif	60	85
5	Alifatuz Zahra	45	72
6	Alvisyahrin Khoirotun Nisak	58	84
7	Amirah Ayu Oktafia	50	77
8	Angga Dwi Syaputra	62	88
9	Aqilla Cahya Azzarine	47	74
10	Astagina Anggarakasih Putri Arifianto	54	81
11	Cantika Irmadinah Al-Fatikh	51	79
12	Danis Mahardika Pratama	43	70
13	Gita Ayu Nawangsari	57	83
14	Lailatuz Zhafira	59	86
15	Melly Putri Agatha	49	76
16	Miftakhul Ilmi Wahyu Aprilyanti	53	80
17	Moch. Rangga Ramadhani	46	73
18	Mochammad An Naafi Al Khalis	61	87
19	Muhammad Arvin Arifuddin	56	82
20	Muhammad Brian Defta Prayuga	44	71
21	Muhammad Choirun Nizam Alfaris	63	89
22	Muhammad Fachri Firmansyah	50	78
23	Muhammad Raka Faadihilah	52	80
24	Mutajdida Fahmi Fitri	48	76
25	Naufal Akbar Zaky Az-Zauhari	55	84
26	Putri Dewi Aurora	41	69
27	Putri Nur Vebriatus Sholeha	58	85
28	Putricia Adriani	60	88
29	Rania Dwi Ambarwati	47	75
30	Siti Amiratul Inayah	54	81
31	Siti Najwa Aqilla Rahmadani	51	79
32	Zahira Amalya Qhendixa	57	83

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai siswa pada kelas VII E mengalami



peningkatan dari pretest ke posttest. Nilai pretest siswa berada pada rentang 41–63, sedangkan nilai posttest berada pada rentang 69–89. Secara deskriptif, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 52,75, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 79,81. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 27,06 poin setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga.

Sementara itu, hasil pretest dan posttest siswa kelas VII F sebagai kelas pembanding disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Nilai Pretest dan Posttest Siswa pada Kelas Pembanding

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Achmad Arief Wijaya Anoer	51	65
2	Achmad Nauval Zakariyah	47	62
3	Airin Ratna Permata Sari	54	68
4	Arya Cello Ramadhan	59	72
5	Carles Zona Setya	44	58
6	Cut Najwa Eliza	56	69
7	Deflora Gautama Putri	49	63
8	Dewi Teratai	61	74
9	Dian Ameilyawati Putri	46	60
10	Difta Banyu Anugrah Purnawan	53	67
11	Dwi Angga Hario Saputra	50	64
12	Failove Naraya Anugrah Ilham Yunus	42	56
13	Marshanaura Viandra	55	69
14	Mochammad Fatchur Roziqin	58	71
15	Moh. Raka Alcantara Sulistiyo	48	61
16	Muhammad Fadhil Abyan	52	66
17	Muhammad Fadli Efendi	45	59
18	Muhammad Jordan Saputra	60	73
19	Muhammad Niko Saputra	55	68
20	Muhammad Sofyan Maulidani	43	57
21	Nabilah Dwiyanti	62	75
22	Naufal Al Dafa Syahputra	49	63
23	Nindea Putri Efendi	51	65
24	Raisa Zulfa Annabila	47	61
25	Rayhan Alif Faturochman	54	68



26	Rizqillah Dewi Rahmawati	41	55
27	Shafira Nur Fadhila	57	70
28	Silvia Salsabila	59	72
29	Siti Intan Nuraini	46	60
30	Vania Apsari Nirwasita	53	67
31	Zahra Humaira	50	64

Berdasarkan Tabel 2, kelas VII F sebagai kelas pembanding juga mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Nilai pretest siswa berada pada rentang 41–62, sedangkan nilai posttest berada pada rentang 55–75. Secara deskriptif, rata-rata nilai pretest kelas pembanding adalah 50,97 dan meningkat menjadi 65,23 pada posttest. Dengan demikian, rata-rata peningkatan nilai pada kelas pembanding adalah sebesar 14,26 poin.

Perbandingan hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen maupun kelas pembanding. Namun, peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas pembanding. Kelas VII E mengalami peningkatan rata-rata sebesar 27,06 poin, sedangkan kelas VII F mengalami peningkatan sebesar 14,26 poin. Perbandingan hasil tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Kelas VII E dan Kelas VII F

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan Rata-rata
VII E (Eksperimen)	32	52,75	79,81	27,06
VII F (Pembanding)	31	50,97	65,23	14,26

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata kemampuan awal siswa pada kedua kelompok relatif berdekatan. Rata-rata pretest kelas VII E sebesar 52,75, sedangkan kelas VII F sebesar 50,97. Perbedaan kemampuan awal tersebut relatif kecil. Setelah pembelajaran dilaksanakan, rata-rata posttest kelas VII E meningkat menjadi 79,81, sedangkan kelas VII F mencapai 65,23. Dengan demikian, secara deskriptif terlihat adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok, dengan peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media ular tangga.

Hasil tersebut memberikan indikasi bahwa penggunaan media ular tangga berpotensi



mendukung peningkatan hasil belajar Bahasa Arab siswa. Media ular tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi melalui kegiatan permainan. Kosakata yang terdapat pada setiap kotak permainan harus dipahami dan diterjemahkan oleh siswa sehingga proses mengingat dan menggunakan kosakata berlangsung secara aktif. Selain itu, adanya unsur permainan dan kompetisi mendorong siswa untuk memperhatikan materi dan berusaha memberikan jawaban yang tepat.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Safrida dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning dapat membantu siswa menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan produktif. Hasil penelitian tersebut memperkuat temuan dalam penelitian ini bahwa penggunaan unsur permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Dalam konteks penelitian ini, pengalaman tersebut diwujudkan melalui aktivitas mengingat dan menerjemahkan kosakata Bahasa Arab, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta memberikan jawaban selama permainan berlangsung.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Winatha & Setiawan (2020) yang menemukan adanya perbedaan prestasi belajar antara kelompok yang mengikuti pembelajaran berbasis permainan dan kelompok yang mengikuti pembelajaran langsung. Penelitian tersebut juga melaporkan peningkatan prestasi belajar pada kelompok yang memperoleh pembelajaran berbasis permainan. Meskipun penelitian Winatha & Setiawan (2020) menggunakan pengujian statistik untuk mengidentifikasi perbedaan dan peningkatan tersebut, sedangkan penelitian ini menyajikan perbandingan hasil belajar secara deskriptif, kedua penelitian menunjukkan kecenderungan yang sejalan, yaitu hasil belajar kelompok yang memperoleh pembelajaran berbasis permainan menunjukkan perubahan yang lebih baik dibandingkan kelompok pembanding.

Untuk mengetahui aktivitas siswa selama penerapan media pembelajaran ular tangga, peneliti melakukan observasi terhadap beberapa aspek yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan
----	--------------------	------------------



1	Keaktifan siswa	Sangat Aktif
2	Antusiasme siswa	Sangat Antusias
3	Kerja sama kelompok	Kerja sama baik
4	Kemampuan menjawab pertanyaan	Mampu menjawab dengan baik
5	Partisipasi dalam permainan	Berpartisipasi dengan baik

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 4, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya memperhatikan jalannya permainan, tetapi juga aktif berdiskusi dengan teman satu kelompok ketika menentukan jawaban yang benar. Antusiasme siswa terlihat sejak awal pembelajaran hingga kegiatan permainan selesai dilaksanakan. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap kosakata yang muncul pada papan permainan dan berusaha memberikan jawaban terbaik agar kelompoknya memperoleh hasil yang maksimal.

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung melalui kegiatan bermain, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Dengan demikian, media ular tangga tidak hanya digunakan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga menjadi media yang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Selain melakukan observasi, peneliti juga mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran sebagai bukti bahwa kegiatan penelitian dilaksanakan secara langsung di dalam kelas. Dokumentasi tersebut mencakup kegiatan guru ketika menjelaskan aturan permainan, aktivitas siswa saat mengikuti permainan, serta suasana pembelajaran selama



media ular tangga digunakan di dalam kelas.



Sebelum permainan dimulai, guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran, aturan permainan, serta tata cara penggunaan media ular tangga. Kegiatan ini bertujuan agar seluruh siswa memahami mekanisme permainan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan tertib dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pada tahap pelaksanaan permainan, siswa terlihat aktif mengikuti setiap tahapan kegiatan. Mereka memperhatikan jalannya permainan, berdiskusi dengan anggota kelompok, dan berusaha memberikan jawaban yang benar ketika memperoleh giliran bermain. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya keterlibatan siswa secara langsung



dalam proses pembelajaran.

Kegiatan menjawab pertanyaan pada setiap kotak permainan menjadi sarana bagi



Gambar 3. Dua kelompok sedang bermain, dan Siswa Menjawab Pertanyaan Bahasa Arab

siswa untuk melatih kemampuan mengingat kosakata Bahasa Arab yang telah dipelajari. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat belajar secara aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Untuk memperoleh data yang lebih mendalam mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan media ular tangga, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa yang dipilih secara acak setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kesan siswa terhadap media yang digunakan serta manfaat yang mereka rasakan selama mengikuti pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Wawancara Siswa

No	Informan	Tanggapan
1	Abdullah Arya Wicaksono	Seru, Tidak Merasa Bosan
2	Achmad Akbar Maulana	Sangat Menyenangkan
3	Affan Dwi Prasetyo	Seru, Tidak Merasa Bosan
4	Akhmmad Arsyad Al-Arif	Sangat Menyenangkan
5	Alifatuz Zahra	Sangat Menyenangkan
6	Alvisyahrin Khoirotun Nisak	Seru, Tidak Merasa Bosan
7	Amirah Ayu Oktafia	Seru, Tidak Merasa Bosan
8	Angga Dwi Syaputra	Sangat Menyenangkan
9	Aqilla Cahya Azzarine	Sangat Menyenangkan



10	Astagina Anggarakasih Putri Arifianto	Sangat Menyenangkan
11	Cantika Irmadinah Al-Fatikh	Mudah Dipahami
12	Danis Mahardika Pratama	Seru, Tidak Merasa Bosan
13	Gita Ayu Nawangsari	Materi Mudah Dipahami
14	Lailatuz Zhafira	Materi Mudah Dipahami
15	Melly Putri Agatha	Materi Mudah Dipahami
16	Miftakhul Ilmi Wahyu Aprilyanti	Semangat Belajar Meningkat
17	Moch. Rangga Ramadhani	Semangat Belajar Meningkat
18	Mochammad An Naafi Al Khalis	Sangat Menyenangkan
19	Muhammad Arvin Arifuddin	Sangat Menyenangkan
20	Muhammad Brian Defta Prayuga	Semangat Belajar Meningkat
21	Muhammad Choirun Nizam Alfaris	Semangat Belajar Meningkat
22	Muhammad Fachri Firmansyah	Sangat Menyenangkan
23	Muhammad Raka Faadihilah	Semangat Belajar Meningkat
24	Mutajdida Fahmi Fitri	Sangat Menyenangkan
25	Naufal Akbar Zaky Az-Zauhari	Semangat Belajar Meningkat
26	Putri Dewi Aurora	Sangat Menyenangkan
27	Putri Nur Vebriatus Sholeha	Sangat Menyenangkan
28	Putricia Adriani	Semangat Belajar Meningkat
29	Rania Dwi Ambarwati	Semangat Belajar Meningkat
30	Siti Amiratul Inayah	Sangat Menyenangkan
31	Siti Najwa Aqilla Rahmadani	Sangat Menyenangkan
32	Zahira Amalya Qhendixa	Sangat Menyenangkan

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media ular tangga. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena dilakukan melalui permainan sehingga tidak menimbulkan rasa bosan. Selain itu, siswa juga mengaku lebih mudah memahami dan mengingat kosakata Bahasa Arab karena materi yang dipelajari langsung digunakan dalam kegiatan permainan. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa mereka berharap media serupa dapat digunakan kembali pada materi lain karena membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menantang.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui media ular tangga tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga dengan aspek afektif dalam pembelajaran. Unsur permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sedangkan aktivitas kelompok



memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan saling membantu dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Hakim (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game interaktif dapat mendukung penguasaan kosakata Bahasa Arab. Dalam penelitian ini, penggunaan media ular tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih memahami dan menerjemahkan kosakata yang terdapat pada setiap kotak permainan. Dengan demikian, kegiatan permainan tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk berlatih menggunakan kosakata Bahasa Arab secara langsung selama proses pembelajaran.

Selain wawancara, peneliti juga menyebarkan angket kepada seluruh siswa untuk mengetahui respons mereka terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga. Angket diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan sehingga siswa dapat memberikan penilaian berdasarkan pengalaman belajar yang mereka rasakan secara langsung.

Tabel 6. Distribusi Jawaban Siswa Mengenai Kesan terhadap Pembelajaran

No	Pilihan Jawaban	Jumlah Siswa
1	Media ular tangga menarik digunakan dalam pembelajaran	4
2	Media ular tangga membantu memahami materi	4
3	Media ular tangga meningkatkan semangat belajar	8
4	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	12
5	Media ular tangga perlu digunakan kembali	4
Total		32

Berdasarkan Tabel 6, dari 32 siswa yang mengisi angket, sebanyak 12 siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan media ular tangga. Selanjutnya, 8 siswa menyatakan bahwa media ular tangga meningkatkan semangat belajar, 4 siswa menyatakan bahwa media ular tangga menarik digunakan dalam pembelajaran, 4 siswa menyatakan bahwa media ular tangga membantu memahami materi, dan 4 siswa menyatakan bahwa media ular tangga perlu digunakan kembali. Karena setiap siswa memilih satu jawaban yang paling sesuai



dengan kesan mereka setelah mengikuti pembelajaran, seluruh pilihan jawaban tersebut berjumlah 32 siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga memperoleh tanggapan positif dari siswa, terutama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong semangat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan tingginya antusiasme dan partisipasi siswa selama permainan berlangsung. Dengan demikian, data observasi, wawancara, dan angket memberikan gambaran yang konsisten mengenai respons positif siswa terhadap penerapan media ular tangga.

Meskipun memberikan berbagai manfaat, penerapan media ular tangga juga menghadapi beberapa kendala. Kendala utama yang ditemukan selama penelitian adalah keterbatasan waktu pembelajaran sehingga tidak semua siswa memperoleh kesempatan bermain secara langsung. Karena jumlah siswa cukup banyak dan waktu pembelajaran terbatas, beberapa siswa hanya terlibat sebagai anggota kelompok tanpa sempat menjadi pemain utama. Selain itu, tingginya antusiasme siswa terkadang menyebabkan suasana kelas menjadi cukup ramai sehingga guru perlu melakukan pengelolaan kelas secara lebih intensif agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan tertib.

Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media ular tangga perlu disesuaikan dengan kondisi kelas dan alokasi waktu yang tersedia. Guru dapat mengatur jumlah kelompok secara lebih efektif, menetapkan durasi permainan, serta memastikan adanya pembagian peran yang memungkinkan seluruh siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pengelolaan yang tepat, media ular tangga dapat digunakan secara lebih optimal tanpa mengurangi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang lebih besar pada kelas VII E sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas VII F sebagai kelas pembanding. Rata-rata nilai kelas VII E meningkat sebesar 27,06 poin, sedangkan kelas VII F meningkat sebesar 14,26 poin. Hasil tersebut memberikan bukti kuantitatif deskriptif mengenai adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Temuan kuantitatif tersebut juga diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen aktif dan antusias selama pembelajaran, serta hasil wawancara dan angket yang menunjukkan adanya respons positif terhadap penggunaan



media ular tangga. Siswa tidak hanya belajar memahami kosakata Bahasa Arab, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya.

Dengan demikian, penggunaan media ular tangga dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Arab pada tingkat Madrasah Tsanawiyah, khususnya pada materi kegiatan sehari-hari keluarga yang berfokus pada penguasaan kosakata dan penggunaan fi'il mudhari'. Perbandingan hasil pretest dan posttest antara kelas VII E dan VII F memberikan gambaran mengenai perubahan hasil belajar siswa, sedangkan hasil observasi, wawancara, dan angket memberikan informasi tambahan mengenai keterlibatan serta respons siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu, media ular tangga berpotensi mendukung peningkatan hasil belajar sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Namun demikian, temuan mengenai efektivitas media ular tangga perlu dipahami berdasarkan konteks penelitian dan data yang diperoleh. Perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas pembandingan memberikan indikasi yang mendukung penggunaan media ular tangga, sedangkan hasil observasi, wawancara, dan angket memberikan gambaran mengenai keterlibatan dan respons positif siswa. Untuk memperoleh kesimpulan yang lebih kuat mengenai efektivitas media ular tangga, analisis statistik inferensial terhadap data pretest dan posttest dapat dilakukan untuk menguji signifikansi perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII E dan VII F MTsN 4 Sidoarjo tahun ajaran 2025/2026, penerapan media pembelajaran ular tangga pada materi kegiatan sehari-hari keluarga memberikan gambaran positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Arab. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung melalui aktivitas bermain, memahami dan menerjemahkan kosakata Bahasa Arab menggunakan bentuk fi'il mudhari', serta berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan perbandingan data pretest dan posttest, kelas VII E sebagai kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar yang lebih besar dibandingkan kelas VII F sebagai kelas pembandingan, yaitu masing-masing sebesar 27,06 poin dan 14,26 poin. Secara deskriptif, hasil tersebut menunjukkan kecenderungan



perubahan hasil belajar yang lebih besar pada kelas yang menggunakan media ular tangga. Selain itu, hasil observasi, wawancara, dan angket menunjukkan respons positif siswa serta keterlibatan yang baik selama proses pembelajaran.

Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan waktu sehingga belum semua siswa memperoleh kesempatan bermain secara langsung, media ular tangga dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Arab yang interaktif dan menyenangkan, khususnya pada materi kegiatan sehari-hari keluarga. Namun, penelitian lebih lanjut dengan analisis statistik inferensial diperlukan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas media ular tangga terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, M. L. (2017). Pemanfaatan media pembelajaran game interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156–162.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 197–208.
- Pane, A. (2018). Urgensi Bahasa Arab; Bahasa Arab Sebagai Alat Komunikasi Agama Islam. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 2(1).
- Safrida, S., Harahap, S. A., & Ramadhan, N. (2024). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 060799 Medan Labuhan. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 90–93.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.



Profil Penulis



***) Nur Sjamsuarini Pudji Astutik**, Guru penulis asal Kota Sidoarjo Jawa Timur. Anggota MediaGuru sejak 2018. Penulis 13 buku solo, dan puluhan buku antologi bersama Komunitas Literasi Nasional dan Asean. Memiliki Sertifikat Kompetensi oleh Badan Nasional Sertifikasi Profesi Lembaga Sertifikasi Profesi Penulis dan Editor Profesional dan dinyatakan berkompeten. Pengelola Weblog catatannurma.my.id ini bisa dihubungi di No. WA 082331210880.