



MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN PENGUASAN MAHARAH AL KALAM PADA SISWA KELAS XI MA DARUL QUR'AN WONOSARI GUNUNGGKIDUL

Ulin Nuha

Sekolah Tinggi Agama Islam Yogyakarta

Ulin7513@gmail.com

Abstract

Ongoing teaching and learning activities are a process of transferring knowledge between a teacher and students. This means there is two-way communication, namely between teacher and student. Learning activities will be able to run effectively and efficiently when the activities use methods, media, and strategies that are appropriate to the open material being presented. By choosing the right and appropriate methods, media, and strategies, learning activities will be enjoyable. Especially in the learning media section, the use of learning media amid learning activities will further increase students' enthusiasm, motivation, and enthusiasm for learning. Also, during Arabic language learning activities at MA Darul Qur'an, especially in the field of *maharah al kalam*, there is a medium in which there is a media, namely the game of snakes and ladders. By using qualitative descriptive field research, it was found that all participants were enthusiastic and motivated to be able to speak Arabic even at the level of simple sentences. The ability and mastery of the *kalam* of class The snake and ladder game media implemented at MA Darul Qur'an Wonosari, Gunung Kidul has had a very significant impact on the mastery of the *kalam* of class XI students at MA Darul Qur'an.

Keywords: Learning Media, Arabic, *maharah al kalam*

Received :29-05-2024

Revised :03-06-2024

Accepted : 21-06-2024

Abstract

Ongoing teaching and learning activities are a process of transferring knowledge between a teacher and students. This means there is two-way communication, namely between teacher and student. Learning activities will be able to run effectively and efficiently when the activities use methods, media, and strategies that are appropriate to the open material being presented. By choosing the right and appropriate methods, media, and strategies, learning activities will be enjoyable. Especially in the learning media section, the use of learning media amid learning activities will further increase students' enthusiasm, motivation, and enthusiasm for learning.

Also, during Arabic language learning activities at MA Darul Qur'an, especially in the field of *maharah al kalam*, there is a medium in which there is a media, namely the game of snakes and ladders. By using qualitative descriptive field research, it was found that all participants were enthusiastic and motivated to be able to speak Arabic even at the level of simple sentences. The ability and mastery of the *kalam* of class The snake and ladder game media implemented at MA Darul Qur'an Wonosari, Gunung Kidul has had a very significant impact on the mastery of the *kalam* of class XI students at MA Darul Qur'an.

Keywords: Learning Media, Arabic, *maharah al kalam*

Abstrak

Berlangsungnya kegiatan belajar mengajar adalah sebuah proses *transfer of knowledge* dari seorang guru dan peserta didik. Artinya ada komunikasi dua arah yakni antara guru dan murid. Kegiatan pembelajaran akan dapat berjalan efektif dan efisien ketika di dalam kegiatan tersebut dipakai sebuah metode, media dan juga strategi yang pas dengan materi ajar yang disampaikan. Dengan pemilihan metode, media dan strategi yang tepat dan pas akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Khusus pada bagian media pembelajaran, adanya penggunaan media pembelajaran ditengah berlangsungnya suatu kegiatan pembelajaran akan semakin menambah semangat, motivasi dan juga semangat belajar peserta didik. Pun juga ketika dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab di MA Darul Qur'an khususnya dibidang *maharah al kalam* yang di dalamnya terdapat sebuah media yakni media permainan ular tangga. Dengan menggunakan penelitian lapangan yang berjenis kualitatif deskriptif didapatkan bahwa semua peserta didik semangat dan termotivasi untuk bisa berbicara bahasa Arab walaupun dalam taraf tataran kalimat sederhana. Kemampuan dan penguasaan *kalam* peserta didik kelas XI MA Darul Qur'an menjadi lebih terasah sehingga semakin meningkat penguasaan *kalamnya* ketika mereka di ajak belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga yang diterapkan di MA Darul Qur'an Wonosari, Gunung kidul ini memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap penguasaan *kalam* peserta didik kelas XI MA Darul Qur'an.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Arab, *maharah al kalam*

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar adalah satu kegiatan yang di dalamnya terdapat unsur *transfer of knowledge*. Kegiatan belajar mengajar ini terjadi apabila komunikasi dua arah telah terbangun, yakni antara guru dan peserta didik. Bahkan selain guru dan peserta didik, ada unsur lain yang juga terlibat di dalam pembelajaran tersebut, yakni buku sebagai sumber belajar.¹ Sumber belajar sendiri merupakan semua informasi yang tersaji dan tersimpan dalam berbagai bentuk media yang dapat membantu siswa dalam belajar yang ia umumnya dapat berupa tempat

¹ Ahdar Djamaluddin and Wardana, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Parepare: CV KAAFFAH LEARNING CENTER, 2019), 13.

atau lingkungan, benda, orang, buku, peristiwa dan juga fakta-fakta yang terjadi di lapangan. Sumber belajar sendiri adalah merupakan ruh dari sebuah kurikulum pendidikan.²

Komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik merupakan syarat mutlak yang wajib ada dalam kegiatan belajar mengajar. Jika komunikasi dua arah ini tidak terbangun, maka menurut hemat kami tidaklah bisa disebut sebagai suatu kegiatan pembelajaran. Kenapa demikian, karena telah dijelaskan di awal tadi bahwa dalam kegiatan belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran di dalamnya terdapat unsur *transfer of knowledge* yang artinya ada yang ditransfer yakni berupa ilmu pengetahuan dan ada yang menerima transfer. Dengan demikian ketika salah satu dari keduanya tidak ada, maka itu bukanlah kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran sendiri ialah suatu proses belajar mengajar yang diciptakan dan dilakukan oleh penagajar dengan tujuan menumbuhkan dan juga mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta mengembangkan pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan. Makna lain dari pada pembelajaran yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik dapat berubah ke arah yang lebih baik dan positif.

Agar pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru dapat berjalan efektif dan efisien serta memiliki kualitas yang tinggi, maka kiranya seorang guru harus memperhatikan beberapa faktor yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Adapun faktor tersebut merupakan tujuan pembelajaran yang jelas, materi dan bahan ajar yang relevan serta menarik, penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, pemakaian media pembelajaran yang tepat, dan juga dilakukannya proses evaluasi yang objektif. Selain faktor tersebut, guru juga harus memperhatikan peran dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik menjadi aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga semua potensi yang ada di dalam dirinya dirinya dapat berkembang dengan maksimal.³

Diantara semua faktor faktor yang disebutkan di atas, maka kiranya media akan menjadi bagian yang difokuskan dalam kajian penelitian ini. Kenapa demikian, Karena media adalah salah satu faktor penting yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, media juga dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru bagi peserta didik.

² Ulin Nuha, *Perencanaan Pembelajaran Bahasa (Arab)* (Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2021), hlm. 301.

³ Haizatul Faizah and Rahmat Kamal, "Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 467.

Media juga dapat menghidupkan kembali motivasi belajar bagi peserta didik dan media senantiasa membawa pengaruh-pengaruh psikologis yang positif terhadap siswa.⁴ Fokus kajian media pembelajaran ini akan kami coba terapkan pada peserta didik kelas XI MA Darul Qur'an.

Kajian ini sebenarnya hamper memiliki kemiripan dengan kajiannya Nasita, Husnul dan Naili yang membahas Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Fun Learning* Dengan Media Permainan Ular Tangga Di MI Al-Muhtadin Arso VI.⁵ Selain itu ada pula kajian yang dilakukan Amrini dan Erma yakni Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Pondok Pesantren An-Nashriyah Tambak Beras Jombang.⁶ Akan tetapi kajian Nasita dan kawan kawan adalah umum untuk pembelajaran Bahasa Arab. Dan kajian Amrini dan Erma adalah kajian Bahasa Arab umum dan fokus adalah peningkatan hasil belajar. Sedangkan kajian kami fokus dalam kajian peningkatan *maharah al kalam*. Oleh karena itu kajian kami tentu berbeda dengan kajian sebelumnya.

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media adalah salah satu unsur yang keberadaannya sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media ini biasanya dipakai oleh seorang guru guna membantu menyampaikan materi keilmuan kepada peserta didik agar lebih mudah untuk ditangkap dan diterima. Selain itu, dengan adanya media, guru akan memiliki lebih banyak *option* atau pilihan terkait tatacara menyampaikan suatu materi ajar guna meningkatkan hirah belajar peserta didiknya. Dengan media ini, peserta didik akan lebih termotivasi dan lebih bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Pengaruh psikologis yang bersifat positif terus bermunculan dengan adanya penggunaan media pembelajaran disetiap proses belajar-mengajar. Hal ini sama dengan apa yang disampaikan oleh Zaini dan Dewi, menurutnya, dalam penyampaian sebuah materi ajar, seorang guru membutuhkan perantara yakni media pembelajaran. Keberadaan daripada media pembelajaran tersebut dapat mempermudah guru untuk mengalihkan perhatian peserta

⁴ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Untirta* 2, no 1 (2019): 473.

⁵ Nasita Dara, Husnul Khatimah, and Laily Fitriani, "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Fun Learning Dengan Media Permainan Ular Tangga Di MI Al-Muhtadin Arso VI," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 4, no. 2 (2022): 291–302.

⁶ Erma Muti'ah Amrini Shofiyani, "Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Pondok Pesantren An-Nashriyah," *Jurnal Education and Development* 9, no. 3 (2021): 229–32.

didik. Selain itu juga agar peserta didik tidak cepat bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan dan proses belajar mengajar.⁷

Media sendiri sebenarnya jika kita tilik dari segi etimologi ia bermakna perantara dan pengantar. Ia berasal dari Bahasa Latin “medium”. Uraian tersebut memberikan pengertian bahwasanya media adalah wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Menurut Leslie J. Briggs, ia berpandangan bahwasanya media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi atau isi pengajaran, seperti halnya: buku, film, video, slide dan lain-lain. Sedangkan menurut Dagne sebagaimana dikutip Umi dan Abdul, media pembelajaran ialah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang sebuah kegiatan belajar.⁸

Adapun media pembelajaran menurut Wilbur Schraman yakni teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan intruksional. Sedangkan menurut NEA (*National Education Assosiation*) media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak, pandang, maupun dengar termasuk teknologi perangkat kerasnya, dalam kata lain bentuk-bentuk komunikasi baik literal maupun audio visual serta peralatannya. Lebih ringkas Nasution berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Betapa pentingnya keberadaan media pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran, maka seyogyanya guru harus pandai pandai dalam memilih dan menentukan media pembelajaran. Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan guru dalam menentukan media pembelajaran yang akan dipakainya, yaitu;

1. Adanya kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran
2. Adanya familiaritas dari pada media itu sendiri
3. Adanya sejumlah media yang dapat diperbandingkan

Soeparno menambahi, bahwasanya dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang akan dipakai guru haruslah memperhatikan beberapa faktor yang meliputi;

1. Hendaknya mengetahui karakteristik setiap media
2. Hendaknya memilih dengan cara menyesuaikan antara media yang akan dipakai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

⁷ Herman Zaini and Kurnia Dewi, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96.

⁸ Sapriyah, “Media Pembelajaran.... 471.

3. Hendaknya memilih dan menyesuaikan media yang akan kita pakai dengan metode pembelajaran yang kita gunakan

4. Memilih media yang sesuai dengan materi yang akan dikomunikasikan

Media pembelajaran sendiri memiliki banyak jenis dan modelnya. Sehingga guru bisa bebas memilih media seperti apa yang hendak dipakai yang tentunya sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian dengan materi yang akan diajarkannya. Melihat adanya fakta betapa banyaknya media pembelajaran yang ada, maka setidaknya media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu;

1. Dilihat dari jenisnya, media pembelajaran terdiri dari media auditif, media visual, dan juga media audiovisual

2. Dilihat dari daya liputnya, media pembelajaran terdiri dari media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas dengan ruang dan tempat, dan media untuk pengajaran individual

3. Dilihat dari bahan pembuatannya, media pembelajaran terdiri dari media sederhana dan media kompleks

Apalagi di era digital yang semakin berkembang dengan sangat pesat ini, sangat memungkinkan media pembelajaran juga berkembang, entah dari segi penambahan jenis, model, dan juga jumlahnya.

Dalam dunia Pendidikan, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting sama dengan metode pembelajaran. Metode dan media pembelajaran bagaikan dua sisi mata uang. Satu dengan yang lainnya sangat berkaitan erat. Artinya, pemilihan sebuah metode pembelajaran akan sangat menentukan dalam pemilihan media pembelajaran yang akan dipakai dalam kegiatan belajar mengajar.

Oemar Hamalik mengatakan, penggunaan media pembelajaran akan memberikan atsar yang sangat signifikan pada motivasi dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran akan senantiasa memberikan warna dan semangat positif baru bagi kondisi psikologis peserta didik. Lebih detail lagi bahwasanya media pembelajaran memiliki banyak fungsi dalam keberlangsungan proses belajar mengajar. Diantara fungsi dan manfaat dari pada media pembelajaran menurut Wahid sebagaimana dikutip Amelia dan kawan-kawan adalah:⁹

⁹ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 28-36.

1. Fungsi AVA (Audio Visual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik
2. Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar).

Sedangkan menurut Arif sebagaimana yang dikutip oleh Umi Machmudah dalam buku *Active Learning* menyatakan bahwa fungsi dan kegunaan dari pada media pembelajaran adalah:¹⁰

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu terkesan verbalistik (dalam bentuk kata tertulis ataupun lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

B. Permainan Ular Tangga

Media merupakan perantara yang biasa dipakai oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran guna mempermudah kinerjanya dalam menyampaikan sebuah materi ajar. Media sendiri memiliki banyak sekali jenis dan modelnya, dari yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang murah sampai yang mahal, dari yang tradisional sampai yang modern berbasis teknologi.

Diantara media yang sederhana dan murah adalah media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga ini ialah sebuah permainan anak-anak yang menggunakan media yang terbuat papan atau juga bisa terbuat dari kertas ular tangga. Pada media permainan ini, ada dua alat pokok yang dibutuhkan, yaitu papan atau kertas ular tangga dan juga balok dadu. Dimana papan atau kertas tersebut dapat dimodifikasi sesuai materi ajar peserta didik. Pun juga dengan dadu yang dapat dibuat sendiri oleh guru dengan mudah dan sederhana yang disetiap sisinya bisa dituliskan dengan angka Arab sesuai dengan pembelajaran bahasa Arab yang mangadopsinya. Tujuan dari pada dipakainya media permainan ini yaitu untuk melatih kecepatan peserta didik dalam berbicara.

Media permainan ular tangga ini termasuk ke dalam jenis media visual dan dia juga masuk dalam kategori media sederhana yang mudah dipersiapkan dan dibuat. Semua orang bisa dengan leluasa membuatnya sendiri. Adapun langkah langkah dalam pembuatan media permainan ular tangga guna pembelajaran Bahasa Arab adalah;

¹⁰ Sapriyah, "Media Pembelajaran.... 471.

1. Siapkan selembor papan (triplek) atau selembor kertas HVS ukuran 25x25 cm atau 30x30 cm
2. Buatlah koolom kotak persegi pada selembor papan atau selembor kertas tersebut sebanyak 100 kolom kotak dan berilah angka 1 sampai 100
3. Tulislah pada 100 kolom kotak pada selembor papan atau kertas HVS di atas dengan satu mufradat berbahasa Arab
4. Berilah gambar ular (sebagai tanda turun level) dan tangga (sebagai tanda naik level) secukupnya yang menghubungkan antar kolom kotak
5. Siapkan sebuah dadu yang bertuliskan angka berbahasa Arab 1-6.
6. Permainan ular tangga siap dimainkan

C. **Maharah Al Kalam**

Kaitannya dengan pembelajaran bahasa Arab, maka ada empat *maharah* (kemahiran) yang harus dipelajari dan dikuasai oleh setiap pembelajar bahasa Arab. Empat *maharah* tersebut adalah; (1) *maharah al kalam*, (2) *maharah al istima'*, (3) *maharah al qira'ah* dan (4) *maharah al kitabah*.

Adapun ketrampilan menyimak dan membaca ia dikategorikan dalam ketrampilan berbahasa *reseptif*. Dan ketrampilan berbicara dan menulis dikategorikan ke dalam ketrampilan bahasa *produktif*.

Yang dimaksud dengan *maharah al kalam* sendiri merupakan kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan atau perasaan kepada mitra bicara.¹¹ Sedangkan Henri Guntur Tarigan dalam Martin mengatakan ketrampilan berbicara adalah kombinasi faktor–faktor fisik, psikologi, neurologis, semantik, dan linguistik secara luas, sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial.¹² Dan menurut Chaidar *maharah al kalam* ialah kemampuan mengungkapkan bunyi–bunyi artikulasi atau kata–kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan atau perasaan kepada mitra bicara.

Maharah al kalam ini memiliki tujuan khusus dalam hal pembelajarannya. Menurut Abu Bakar tujuan dari pada *maharah al kalam* adalah:

1. Membiasakan murid bercakap-cakap dengan bahasa yang fasih

¹¹ Acep Hermawan, *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011). 135.

¹² Martin Nurwida, “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Story Tellyng Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Guru “COPE”* 20, no. 2 (2016): 4.

2. Membiasakan murid menyusun kalimat yang timbul dari dalam hatinya sendiri dan perasaannya dengan kalimat yang benar dan jelas
3. Membiasakan murid memilih kata dan kalimat dan menyusunnya dalam susunan bahasa yang indah serta memperhatikan penggunaan kata pada tempatnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan menurut Dedy Mulyana penelitian lapangan (*field Research*) adalah jenis penelitian yang mempelajari fenomena dalam lingkungannya yang alamiah.¹³ Adapula yang menafsiri penelitian lapangan dengan penelitian yang dilakukan di suatu tempat atau lokasi yang dipilih untuk meneliti atau menyelidiki sesuatu yang terjadi di tempat tersebut.¹⁴ Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala peristiwa yang terjadi pada saat ini. Dimana peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian menjadi pusat perhatiannya untuk kemudian digambarkan sebagaimana adanya dalam bentuk deskripsi yang memberikan suatu gambaran jelas.

Subyek dari pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MA Darul Qur'an. Adapun tehnik dalam pengumpulan datanya adalah dengan menggunakan tehnik observasi dan juga wawancara. Sumber data dari pada penelitian ini adalah stakeholder di MA Darul Qur'an. Selain itu sumber utama dari pada data pada penelitian ini adalah buku ajar yang dipakai di MA Darul Qur'an.

PEMBAHASAN

A. Penerapan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Penguasaan *Maharah Al Kalam* Pada Siswa Kelas XI MA Darul Qur'an Wonosari Gunungkidul

Dalam menjalankan pembelajaran bahasa Arab terkhusus pada *maharah al kalam*, kami memakai sumber belajar yang berupa buku, kamus, dan juga sumber belajar lainnya yang berbasis teknologi. Buku ajar yang kami pakai adalah buku ajar yang dicetak dan diterbitkan oleh KEMENAG RI Selain itu kami juga memakai buku dari Tiga serangkai sebagai sumber belajar pendamping Adapun buku ajar tersebut adalah;

¹³ Dedy Mulyana, Metodologi Penelitian Kualitatif (*Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*) (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 160.

¹⁴ Abdurahman Fathoni, *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusun Skripsi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 96.



Buku Ajar Bahasa Arab Terbitan KEMENAG RI dan Tiga Serangkai

Di dalam menjalankan setiap pembelajaran, pastilah harus ada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang berfungsi sebagai peta jalan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Begitu pun dengan kami dalam menjalankan pembelajaran bahasa Arab khususnya *maharah al kalam* di MA Darul Qur'an kelas XI, kami juga menyiapkan RPP. Di dalam RPP semua gambaran pembelajaran tertata dengan rapi dari mulai kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, bahkan sampai pada tahap penilaian dan evaluasi. Selain RPP, kami juga menyiapkan media pembelajaran yaitu media ular tangga yang tujuannya untuk meningkatkan kemahiran *al kalam*. Pada kesempatan ini bertepatan dengan materi “الأديان في إندونيسيا” kami melakukan kegiatan pembelajaran di kelas XI MA Darul Qur'an dengan menggunakan media permainan ular tangga. Adapun RPP yang kami siapkan adalah sebagai berikut;

| Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) | |
|---|------------------------------|
| Satuan Pendidikan | : MA Darul Qur'an |
| Mata Pelajaran | : Bahasa Arab |
| Kelas/Semester | : XI/2 |
| Materi Pokok | : الأديان في اندونيسيا |
| Alokasi Waktu | : 2 x 35 menit (1 pertemuan) |
| A. KOMPETENSI INTI (KI) | |
| 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya | |
| 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif, sosial dan lain serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia | |
| 3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengaplikasikan pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan keterampilan berinteraksi masa muda lainnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, keragaman, dan perubahan terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah | |
| 4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan | |
| B. KOMPETENSI DASAR (KD) | |
| 1.1 Menyadari keagungan dan keesaan Tuhan dengan menghayati ajaran agama yang dianutnya | |
| 2.1 Memahami perilaku santun, jujur, peduli, dan bertanggung jawab dan peduli dalam berinteraksi dengan sesama, berprestasi, dan berkeadilan | |

| | |
|---|--|
| 3.1 Mengidentifikasi dan memahami bunyi kata, frase dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan <i>الأديان في اندونيسيا</i> baik secara lisan maupun tertulis | |
| 4.1 Melakukan dialog sederhana sesuai konteks dengan tepat dan lancar terkait topik <i>الأديان في اندونيسيا</i> dan <i>بين الأديان</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks | |
| 4.2 Menyampaikan berbagai informasi lisan sederhana tentang <i>الأديان في اندونيسيا</i> dan <i>بين الأديان</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks | |
| 4.3 Mendiskusikan teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan cara berinteraksi dan menyesuaikan fakta, perasaan dan sikap terkait topik <i>الأديان في اندونيسيا</i> dan <i>بين الأديان</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai dengan konteks | |
| C. INDIKATOR | |
| 1. Menentukan isi teks yang didengar yang berkaitan <i>الأديان في اندونيسيا</i> | |
| 2. Menentukan penegasan terkait topik <i>الأديان في اندونيسيا</i> | |
| 3. Menentukan isi teks lisan yang terkait topik <i>الأديان في اندونيسيا</i> | |
| 4. Menyusun teks tulis yang terkait topik <i>الأديان في اندونيسيا</i> | |
| D. TUJUAN PEMBELAJARAN | |
| Peserta didik dapat: | |
| 1. Menghafal kata-kata dalam bahasa Arab terkait dengan topik <i>الأديان في اندونيسيا</i> | |
| 2. Menghafal makna kalimat dalam bahasa Arab terkait dengan topik <i>الأديان في اندونيسيا</i> | |
| 3. Menyampaikan kalimat dalam bahasa Arab terkait dengan topik <i>الأديان في اندونيسيا</i> | |
| 4. Menulis kalimat dalam bahasa Arab terkait dengan topik <i>الأديان في اندونيسيا</i> | |

| | |
|--|--|
| E. MATERI PEMBELAJARAN | |
| الأديان في اندونيسيا | |
| • التعريف | |
| • تاريخ | |
| • تراث | |
| • فرقة | |
| • عتبات | |
| F. METODE PEMBELAJARAN | |
| Pendekatan : Pendekatan ilmiah (scientific approach) | |
| Model : Siklus Eksplorasi, Elaborasi, Konfirmasi | |
| Metode : 1. Ceramah Plus | |
| 2. Reading Aloud | |
| 3. Reading Circle | |
| 4. Penemuan Masalah | |
| 5. Diskusi | |
| G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR | |
| 1. Media | |
| a. Laptop, CPU | |
| b. LCD Projector | |
| c. Papan Tulis Tumpang | |
| d. Gambar Foto | |
| 2. Sumber Belajar | |
| a. Buku Ajar Bahasa Arab | |
| b. Masruki, Ahmad Wasan, 1997. <i>Al-Mawarid: kamus Arab-Indonesia</i> terbitan: Sanabata Pustaka Progress | |
| c. Referensi lain yang relevan | |
| d. Internet (jika tersedia) | |

Madrasah Al-Islah Darul Qur'an

| | | | | |
|-------------|-------|--|--|--|
| 4. Penutup | | | | |
| Tgl. Tgl. | | | | |
| Guru | | | | |
| Waktu | 4 | | | |
| Kelas/Siswa | 2 - 3 | | | |
| Tgl. Siswa | 1 | | | |

3. **Asahil Hadis**

Asahil Hadis (Dulu Guru)

Cikarang Barat, 20 Januari 2017

Menghadis: _____
 Kapas: _____
 Guru: _____
 Guru: _____
 Guru: _____

RPP/Ilmu, Arab, XI Darul Qur'an

Madrasah Al-Islah Darul Qur'an

B. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Pertama

| No. | Kegiatan | Waktu |
|-----|--|-------------|
| 1. | <p>Pendahuluan</p> <p>a. Guru memberi salam dan memimpin kelas untuk mengucap dan beresama</p> <p>b. Guru mengondisikan kelas, agar kondusif untuk menyalurkan proses pembelajaran dengan cara memutar peserta didik, membuat situasi yang riuh dan mengaktifkan tempat duduk, menyiapkan buku pelajaran dan buku referensi yang relevan serta alat tulis yang diperlukan</p> <p>c. Guru memanggil peserta didik untuk memulai proses pembelajaran yang dilaksanakan</p> <p>d. Guru memberi penjelasan tentang cakupan materi yang akan dipelajari beserta tujuan pembelajaran yang akan dicapai</p> <p>e. Guru membagi dan menyalurkan kelompok kerja peserta didik untuk permainan Ular Tangga.</p> | 10 menit |
| 2. | <p>Inti</p> <p>a. Siswa melihat papan ular tangga yang telah disediakan oleh guru yang di papan ular tangga tersebut terdapat mufrodat</p> <p>b. Guru menaruh siswa melihat mufrodat yang ada pada papan ular tangga, kemudian menanyakan mufrodat yang masih belum diketahui</p> <p>c. Guru menertakan siswa untuk mulai bermain ular tangga</p> <p>d. Guru menyalurkan mufrodat yang ada di setiap kolom pada papan ular tangga</p> <p>e. Guru menyalurkan peserta didik untuk membaca mufrodat dengan cara beresama</p> <p>f. Guru menyalurkan peserta didik untuk membuat kalimat sederhana tentang mufrodat itu dan mengajarkannya untuk mengetahui penguasaan terhadap kemampuan dalam bermain ular tangga.</p> | 50 menit |

RPP/Ilmu, Arab, XI Darul Qur'an

Madrasah Al-Islah Darul Qur'an

| No. | Kegiatan | Waktu |
|-----|---|-------------|
| 2. | <p>Guru mengatur permainan terhadap kemampuan penguasaan kelas peserta didik dari setiap mufrodat yang ada di dalam papan ular tangga</p> | 10 menit |
| 3. | <p>Penutup</p> <p>Guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk:</p> <p>a. Mengetahui situasi suasana selama pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama-sama merencanakan langkah-langkah tindak lanjut dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung</p> <p>b. Menentukan tujuan baik terhadap proses dan hasil pembelajaran</p> <p>c. Mengidentifikasi rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya dan memberikan tugas kepada peserta didik</p> <p>d. Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama.</p> | 10 menit |

I. PENILAIAN

| No. | Komponen | Teknik | Instrumen | Keterangan |
|-----|---------------|--------------|---|------------|
| 1. | K2.1 dan K2.2 | Observasi | • Lembar observasi | Teknik |
| 2. | K2.3 | Tes tertulis | • Filham ganda • Uraian • Tanya-jawab (tanpa kelompok) | Teknik |
| 3. | K2.4 | Proyek | • Lembar laporan tugas praktik • Lembar laporan tugas proyek | Teknik |

Aspek Penilaian

| No. | Aspek yang Dinilai | Skala Nilai |
|-----|--------------------|-------------|
| 1. | Penguasaan bahasa | 1 2 3 4 |
| 2. | Pengetahuan | |
| 3. | Materi isi | |

RPP/Ilmu, Arab, XI Darul Qur'an

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Peneliti

Pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada bagian *maharah al kalam* di MA Darul Qur'an ini kami lakukan dengan menggunakan media

permainan ular tangga. Adapun gambaran berjalannya pembelajaran bahasa Arab khususnya *maharah al kalam* ini dengan menggunakan media permainan ular tangga ini lebih detail dari apa yang telah dijelaskan dengan ringkas di dalam RPP. Langkah-langkah pembelajaran bahasa Arab kelas XI MA Darul Qur'an *maharah al kalam* adalah sebagai berikut;

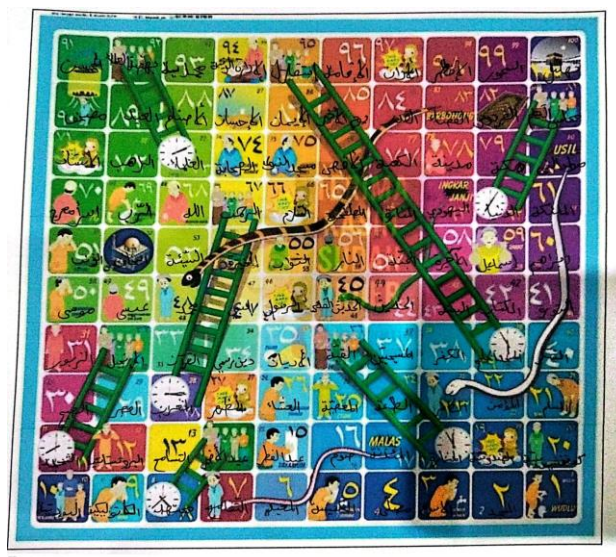
1. Guru membagi kelas ke dalam 5 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 peserta didik
2. Setiap kelompok diberi satu media permainan ular tangga lengkap yang di dalam papan ular tangga tersebut terdapat kolom kecil sejumlah 100 dan disetiap kolom ada mufrodat terkait “الأديان في إندونيسيا” dan juga terdapat gambar ular (sebagai tanda turun level) dan juga tangga (sebagai tanda naik level)
3. Setiap anggota dalam kelompok berlomba untuk sampai pada angka 100. Yang paling cepat sampai pada angka 100 nantinya akan mendapatkan reward yang telah kami siapkan

4. Setiap anggota dalam kelompok bergantian melempar kotak dadu dan melangkah di atas papan ular tangga sejumlah dengan nomor yang keluar dari kotak dadu tersebut
5. Ketika sudah selesai melangkah sesuai dengan jumlah angka yang ada di kotak dadu, setiap siswa harus membuat kalimat sederhana secara lisan sesuai dengan mufradat yang tertera pada kolom kota dia berhenti.

Misalnya saja Muhammad melempar kotak dadu dan yang muncul angka 4. Maka Muhammad melangkah sejumlah 4 kali atau empat langkah. Ketika langkah terakhir dia berhenti dia akan mendapati mufradat berbahasa Arab semisal “المسجد” dan kemudian dia harus membuat kalimat sederhana secara lisan dari mufradat tersebut, أنا اصلي في المسجد

1. Pembuatan kalimat tersebut harus senantiasa dicek oleh temen kelompok lainnya terkait benar dan tidak ya kalimat yang dibuat. Hal ini bertujuan agar setiap anggota kelompok benar benar berlatih untuk mengasah kemampuan *kalam* secara sederhana yang bersumber dari setiap mufradat yang ada di papan ular tangga
2. Anggota kelompok yang sampai paling cepat pada angka 100, maka dial ah yang menjadi pemenang dan mendapatkan *reward* dari guru yakni kami selaku peneliti.

Adapun papan ular tangga sederhana sebagai media pembelajaran bahasa Arab guna meningkatkan kemampuan *maharah al kalam* yang kami siapkan adalah sebagai berikut;



Media Permainan Ular Tangga

Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini, pembelajaran bahasa Arab khususnya *maharah al kalam* menjadi semakin menyenangkan. Tidak terlihat lagi mana peserta didik memiliki kemampuan dibawah rata-rata dan mana peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dalam bahasa Arab. Tidak terlihat pula mana peserta didik yang tidak begitu suka dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab dan mana yang memang suka pembelajaran bahasa Arab.

Semua peserta didik di MA Kelas XI Darul Qur'an benar benar mencoba mengasah kemampuan kalam mereka sebisa mungkin walaupun tidak jarang didapati yang masih tercampur bahasa Indonesia. Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Ahmad salah seorang peserta didik;

“Nek seperti ini, mau bisa mau gak bisa tetep aja asyik belajarnya pak. Dapatnya mufradat apa ya pokoke asal ngomong saja walaupun cuman 1 kalimat dan itu pun masih saya sampur dengan bahasa Indonesia karena memang saya belum begitu bisa bahasa Arab”.¹⁵

Dengan permainan ular tangga sebagai media penyalur materi bahasa Arab *maharah al kalam*, semua menikmati keseruan dalam pembelajaran. Semua tertawa melihat temannya yang terkadang kebingungan dalam mengungkapkan kalimat lisan. Kemampuan *kalam* peserta didik benar benar terasah dalam pola pembelajaran media ular tangga ini walaupun hanya sebatas *mubtada' + khabar* dan atau *fi'il + fa'il + maf'ul bih* tanpa panjang dan lebar dalam berucap secara langsung dengan bahasa Arab.

Peserta didik benar benar terlihat senang dengan pembelajarannya dan lupa akan keseriusan dan tingkat kesusahan belajar bahasa Arab. Ini diucapkan oleh Fatimah;

“Wes Pak, nek seperti ini belajare ya tetap aman terkendali. Pokoke seneng ketika melihat temen yang ngomongnya campur campur dengan bahasa Indonesia. Yo terkadang juga tertawa sendiri ketika giliran saya juga kebingungan untuk membuat kalimat bahasa Arab secara lisan. Tapi seneng banget. Perasaan gak seperti orang belajar malah seperti orang main main.”¹⁶

Selain dari pada media ular tangga yang *fun* dalam membantu pembelajaran bahasa Arab, ternyata ada factor lain yang memuat hirah belajar peserta didik meningkat yakni dengan adanya *reward* atau hadiah dari guru. Intinya pembelajaran bahasa Arab *kalam* di

¹⁵ Wawancara dengan Ahmad (salah satu peserta didik Kelas XI MA Darul Qur'an) pada Hari Senin, 20 Mei 2024.

¹⁶ Wawancara dengan Fatimah (salah satu peserta didik Kelas XI MA Darul Qur'an) pada Hari Senin, 20 Mei 2024.

MA Darul Qur'an pada Kelas XI dengan menggunakan media ular tangga ini benar benar membuat peserta didik lupa akan waktu. Sepanjang berjalannya pembelajaran dengan media ular tangga ini peserta didik semua menjadi aktif. Bahkan mereka saling berebut siapa dulu yang akan melempar kotak dadu karena selanjutnya giliran siapa. Ditengah tengah pelajaran sering kali terdengar keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab *kalam* dengan permainan ular tangga.

“Aku dulu woe aku dulu, kamu tadi sudah. Habis Hasbi ya giliranku dong. Kan seperti itu dari tadi urutannya. Pokoke aku dulu, wes tak siapkan nih kalimat bahasa Arabnya.”

“Halah gayamu Nab Nab Zaenab”.

Penuturan seperti diatas terjadi ditengah tengah kegiatan pembelajaran. Dan pada akhirnya media pembelajaran bahasa Arab di MA darul Qur'an pada Kelas XI berjalan dengan sangat maksimal. Sehingga kemampuan *kalam* peserta didik kelas XI MA Darul Qur'an terasah dan otomatis jika pembelajaran pembelajaran dengan model dan gaya seperti ini dilanjutkan maka kemampuan dan penguasaan *maharah al kalam* akan semakin meningkat dan sempurna.

PENUTUP

Sebuah kegiatan pembelajaran yang dipenuhi dengan kejenuhan dan terasa sangat membosankan akan terasa menyenangkan ketika kegiatan pembelajaran di dalamnya dihiasi dengan pemakaian media pembelajaran yang dalam hal ini adalah media permainan ular tangga. Keberadaan media memang benar benar akan mengubah jalannya suatu kegiatan pembelajaran, dari yang stagnan menjadi berwarna dan fleksibel, serta dari yang membosankan menjadi menyenangkan.

Media permainan ular tangga ini pula yang mengubah warna dari kegiatan pembelajaran bahasa Arab di MA Darul Qur'an kelas XI. Semua peserta didiknya seakan akan memiliki semangat baru dalam belajar bahasa Arab *kalam* dan mereka memiliki motivasi yang berlipat ganda dalam mempelajarinya. Peserta didik yang kemampuannya terbatas pun dengan adanya media permainan ular tangga ini menjadi terasah dan mau untuk mencoba memberanikan diri dalam berucap dengan menggunakan bahasa Arab.

Dengan demikian sekiranya dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga ini benar benar dapat meningkatkan kemampuan *kalam* para peserta didik Kelas XI MA Darul Qur'an. Semiminalnya dari yang pasif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, mereka

menjadi semakin aktif dalam berucap dengan bahasa Arab walaupun masih tercampur campur dengan bahasa Indonesia. Akan tetapi tercampurnya omongan dengan lintas bahasa (Bahasa Arab-Indonesia) adalah langkah awal yang nyata akan meningkatnya kemampuan *maharah al kalam* para peserta didik kelas XI MA Darul Qur'an Wonosari, Gunungkidul.

Daftar Pustaka

- Dara, Nasita, Husnul Khatimah, and Laily Fitriani, "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Fun Learning Dengan Media Permainan Ular Tangga Di MI Al-Muhtadin Arso VI," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 4, no. 2 (2022).
- Djamaluddin, Ahdar and Wardana. *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, Parepare: CV KAAFFAH LEARNING CENTER, 2019.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010.
- Fitrah, Muh. dan Luthfiah, *Metodelogi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, Sukabumi: CV. Jejak, 2017.
- Hermawan, Acep. *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Muti'ah, Erma dan Amrini Shofiyani, "Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Pondok Pesantren An-Nashriyah," *Jurnal Education and Development* 9, no. 3 (2021).
- Nuha, Ulin. *Perencanaan Pembelajaran Bahasa (Arab)*, Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2021.
- Nurwida, Martin. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Story Tellyng Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"* 20, no. 2 (2016): 4.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Untirta* 2, no 1 (2019).
- Wulandari, Amelia Putri, et al.. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023).
- Zaini, Herman and Kurnia Dewi. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017).
- Wawancara dengan Ahmad (salah satu peserta didik Kelas XI MA Darul Qur'an) pada Hari Senin, 20 Mei 2024.
- Wawancara dengan Fatimah (salah satu peserta didik Kelas XI MA Darul Qur'an) pada Hari Senin, 20 Mei 2024.