

AI FINAL

by Mufarikha Ariyiani

Submission date: 18-Aug-2023 10:47AM (UTC+0700)

Submission ID: 2147370470

File name: FINAL_MUFAR.docx (1.25M)

Word count: 4803

Character count: 29482

Development of Snakes and Ladders Learning Media in VII Grade Arabic Language Learning SMP Daarul Fikri Malang

Desain Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII SMP Daarul Fikri Malang.

Mufarikha Ariyani¹, Khizanatul Hikmah, S.S., M.Pd.²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

mufarikhaar@gmail.com, khizanatul.hikmah@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to find out how the process of developing learning media snakes and ladders in learning Arabic. This research uses an R&D (Research and Development) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). At the analysis stage (Analysis), from the results of observations and interviews it was concluded that learning used the lecture method and did not use other learning media. Next, in the design stage, the researcher designed a snakes and ladders learning design using the Canva application. The design results development stage is given to validator experts, with 100% results from material experts and 90% from media experts with several notes. The results of this learning media design were then implemented in class and obtained 97.50% results from small-scale responses, and 92.50% from large-scale responses. The evaluation stage was carried out formatively, namely revising the media results from student feedback, in this case the researcher reprinted them in a larger size with A3 size. The data analysis technique is quantitative and quantitative techniques. Data collection techniques used include observation, interviews, and questionnaires. The number of research subjects involved were 5 students of class VII SMP Daarul Fikri Malang. The design of snakes and ladders learning media in learning Arabic is generally very good.*

Keywords - Media, Snakes, Ladders

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap analisis (Analysis), dari hasil observasi dan wawancara disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran lain. Selanjutnya, tahap desain (Design), peneliti merancang desain pembelajaran ular tangga menggunakan aplikasi Canva. Tahap pengembangan (Development) hasil desain diberikan pada ahli validator, dengan hasil 100% dari ahli materi dan 90% dari ahli media dengan beberapa catatan. Hasil desain media pembelajaran ini kemudian diimplementasikan (Implementation) di kelas dan memperoleh hasil 97.50% dari respon skala kecil, dan 92.50% dari respon skala besar. Tahap evaluasi (Evaluation) dilakukan secara formatif yaitu merevisi hasil media dari umpan balik siswa, dalam hal ini peneliti mencetak ulang dengan ukuran yang lebih besar dengan ukuran A3. Teknik analisis datanya adalah dengan teknik kuantitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket. Jumlah subjek penelitian yang terlibat adalah 5 orang siswa kelas VII SMP Daarul Fikri Malang. Desain media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab secara umum sudah sangat baik.*

1

Kata Kunci - Media, Ular, Tangga

I. Pendahuluan

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SMP Daarul Fikri Malang adalah sebuah sekolah berbasis pondok pesantren di bawah naungan Yayasan Daarul Fikri Malang yang mengedepankan kemampuan dalam berbahasa arab sebagai media untuk mengkaji literasi Islam serta sebagai alat komunikasi utama yang mana siswa diarahkan untuk memahami serta mempraktikkan ilmu Bahasa Arab yang didapat. Dengan harapan siswa mampu untuk memahami kitab-kitab agama Islam berbahasa Arab, terutama Al-Qur'an dan Hadits. Pesantren modern Daarul Fikri Malang berdiri sejak 17 Desember 1987. Namun, SMP Daarul Fikri Malang untuk putri baru berdiri pada tahun 2022 dengan membuka angkatan pertama. Dalam upaya menunjang kemampuan Bahasa Arab siswa, SMP Daarul Fikri Malang mengadakan mata pelajaran dengan basis Bahasa Arab seperti : Thamrin, muthala'ah, Shorof, dan mata pelajaran pengetahuan Islam yang lain.

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

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

II. Metode

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

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

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

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

Adapun kriterianya adalah:

Tabel 1 Kriteria Penilaian

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

(Modifikasi Peneliti, 2023)

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

$$P \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Perolehan presentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor yang dipilih responden

N : Total skor

100% : Bilangan konstan

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

Tabel 2. Pedoman Kualifikasi Kevalidan Media

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

(Olahan peneliti, 2023)

III. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

A. *Analyze* (Tahap Analisis)

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

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

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

B. *Design* (Tahap Desain)

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

1. Pembuatan Papan Permainan Ular Tangga
 - a. Menyiapkan teks mahfudzat yang sesuai dengan bab yang digunakan dan akan ditampilkan di papan pada setiap kotak
 - b. Mendesain papan permainan secara keseluruhan dengan tata letak untuk ukuran papan A4 (210mm x 297mm) menggunakan aplikasi Canva dengan desain yang sesuai dengan siswi SMP kelas VII
2. Pembuatan Kartu Pertanyaan
 - a. Membuat daftar soal pada bab *الغمل* sebanyak 60 butir di aplikasi Microsoft Word
 - b. Mendesain tampilan kartu dengan ukuran 88 mm x 55mm dan meletakkan masing-masing soal pada desain kartu menggunakan aplikasi Canva.
3. Mencetak hasil desain yang sudah dibuat yakni menggunakan kertas artpaper 310 gram pada papan permainan ular tangga, dan kertas ivory 350 gram pada kartu soal.
4. Desain awal





Gambar. 1 Desain Papan Permainan Ular Tangga



Gambar. 2 Desain Kartu Soal

C. Development (Tahap Pengembangan)

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

a. Validasi Ahli Media

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

Secara keseluruhan hasil presentase dari uji kelayakan ahli media adalah 90,00% yang artinya bahwa media pembelajaran yang dibuat layak diujicobakan kepada siswa. Namun, dengan beberapa saran dan komentar yaitu: 1) Menyamakan edukasi antara tampilan materi yang ada pada papan permainan dengan materi yang dipakai seperti menggunakan mahfudzat sesuai dengan bab yang diangkat, dan menambahkan perintah ambil dua kartu pada kotak yang terdapat kepala ular. 2) Menambahkan deskripsi petunjuk penggunaan dan aturan main ular tangga. 3) Menambahkan deskripsi tujuan dari adanya media permainan ular tangga. 3) Menambahkan detail jumlah benda yang dipakai pada media pembelajaran ular tangga. Semua penambahan ditulis berbahasa Arab. 4) Merevisi interval penilaian instrumen angket dari 2 3 4 5 menjadi 1 2 3 4.

b. Validasi Ahli Materi

Uji kelayakan dilakukan oleh dosen ahli materi bidang Bahasa Arab yang terdiri dari aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Presentase yang diperoleh dari ahli validasi secara keseluruhan adalah 100% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat layak diujicobakan. Namun, dengan beberapa catatan yaitu:

- 1) Menambahkan kata لُعْبَةٌ pada baris judul السَّلْمُ وَالتُّعْبَانُ
- 2) Mengganti tulisan pada kotak yang bertuliskan اَمْشِيْ حُطُوْتَيْنِ! menjadi سِرْ حُطُوْتَيْنِ Menghapus tanda seru pada kalimat لا تُحْزَنُ، حَمَاسَةً، حَيَّا نَبِيًّا karena tidak sesuai dengan kaidah bahasa arab yang benar.

Gambar 4: Desain Belakang Ular Tangga



Gambar 5: Desain Kartu Ular tangga



D. Implementation (Tahap Implementasi)

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

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

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

Berikut rangkuman dari data tersebut:

Tabel. 3 Rangkuman Hasil Respon Skala Kecil

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

10. Desain media sesuai dengan fungsi	0	0	0	1
Jumlah Frekuensi	0	0	1	9
Jumlah Skor	0	0	3	36
Total Jumlah Skor	39			
Presentase	97.50			
Keterangan	Sangat layak/sangat baik			

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

Tabel. 4 Rangkuman Hasil Respon Skala Besar

No.	Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kemudahan penggunaan media	0	0	1	4
2.	Keterbacaan teks pada media pembelajaran dapat terbaca dengan baik	0	0	3	2
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	0	0	2	3
4.	Pengemasan media	0	0	1	4
5.	Kemudahan dalam penyimpanan	0	0	1	4
6.	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	0	0	2	3
7.	Tampilan permainan menarik	0	0	0	5
8.	Tampilan permainan sesuai dengan kebutuhan siswa	0	0	1	4
9.	Penyajian media dapat meningkatkan minat siswa	0	0	1	4
10.	Desain media sesuai dengan fungsi	0	0	3	2
	Jumlah Frekuensi	0	0	15	35
	Jumlah Skor	0	0	45	140
	Total Jumlah Skor	185			
	Presentase	92.50%			
	Keterangan	Sangat layak/sangat baik			

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

E. Evaluation (Tahap Evaluasi)

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



Gambar 6. Hasil Cetak Ulang Papan Ular Tangga (Kiri: Hasil Sesudah Evaluasi, Kanan: Hasil Sebelum Evaluasi)

2. Pembahasan

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1 Produk akhir yang dibuat berupa ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab yang komponennya terdiri dari: 1) Papan permainan ular tangga berukuran A3 dengan kertas AP 310, 2) Kartu soal berukuran 88mm

x 55mm, 3) 1 Buah dadu, 4) 5 Buah pion. Desain dibuat menggunakan aplikasi Canva, materi yang ada pada kartu soal sudah sesuai dengan KD. Desain media pembelajaran yang dibuat secara umum sudah sangat baik.

IV. SIMPULAN

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

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

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah saya ucapkan atas kehendak yang Allah *Subhaanahu wa ta'ala* yang telah memberikan kekuatan, kemudahan, dan kelancaran dalam penulisan artikel ini. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan artikel ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ustadzah Aulia Hima Hudiya, S.Pd. selaku wali kelas VII dan pengajar Bahasa Arab, Mudir Pesantren Putri Daarul Fikri Malang. Kemudian tak lupa untuk orang tua dan keluarga yang selalu memberi semangat, dorongan, dan dukungan, baik secara material dan non-material. Serta teman-teman yang memberikan semangat dan motivasi sehingga artikel ini dapat terselesaikan.

Refrensi

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

AI FINAL

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.fkip.uns.ac.id

Internet Source

3%

Exclude quotes On

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography On