

Media Pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas VII

Oleh:

Wiku Pulangsih

Moch. Bahak Udin By Arifin

Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli,2024

LATAR BELAKANG

Permainan ular tangga adalah permainan sederhana yang sering kali dimainkan oleh anak – anak. Dan di era masa kini permainan ular tangga dapat dijadikan media pembelajaran yang akan menjadi alternatif belajar. Dengan latar belakang siswa SMP Muhammadiyah6 krian yang sulit untuk menghafalkan kosa kata bahasa arab. Maka, dari itu peneliti mengembangkan permainan ular tangga untuk dijadikan media pembelajaran. Agar pembelajaran Bahasa arab Terlihat lebih menarik, enjoy, dan semakin diminati oleh para siswa.

DESKRIPSI PRODUK

Permainan ular tangga merupakan permainan sederhana yang sering kali kita jumpai. Permainan ular tangga juga merupakan salah satu permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak dapat dilakukan secara individu melainkan secara berkelompok, yang mana permainan ular tangga ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif.[1] Bentuk Permainan ular tangga berupa kotak - kotak yang terdiri dari 100 kolom dengan gambar ular untuk turun dan tangga untuk naik. Untuk menentukan berapa langkah permainan ini menggunakan dadu.[2] Ular tangga untuk media pembelajaran dimodifikasi dan disajikan dengan materi – materi belajar yang telah diajarkan. Media pembelajaran ular tangga ini untuk menunjang semangat belajar anak untuk mereview kembali materi materi – materi yang akan disajikan untuk Ujian Akhir Sekolah. Hal ini sangat membantu sekali untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab[3]. Maka dari itu penulis memilih media pembelajaran dengan menggunakan ular tangga yang dirasa sangat tepat dan mudah untuk dibawa ke dalam kelas, selain itu bermain sambil belajar adalah hal yang menarik bagi siswa untuk menghilangkan ketegangan dalam belajar. Cara bermain yang berkelompok juga meningkatkan interaksi dan berfikir cepat untuk menebak mufrodat yang disajikan dalam balok ular tangga. Media pembelajaran yang efektif akan menjadi alat bantu belajar oleh guru karena siswa akan lebih tertarik sendirinya tanpa guru harus menghabiskan tenaga

ISI PRODUK

Permainan ular tangga adalah permainan yang sudah familier dikalangan anak – anak sehingga, untuk diaplikasikan sangat mudah. Namun, hanya saja perlu modifikasi terbaru agar terlihat lebih kekinian. Kotak- kotak nomor yang terdapat dalam permainan ular tangga dibentuk seperti balok menyerupai pazzle, sehingga terdapat papan penyusun untuk menempelkan soal – soal yang akan disajikan.

Bahan yang digunakan pada produk ini yaitu: papan triplek sebagai bentuk dasar dan untuk balok yang disajikan landscape, artpaper sticker untuk cover yang akan ditempelkan di papan triplek.

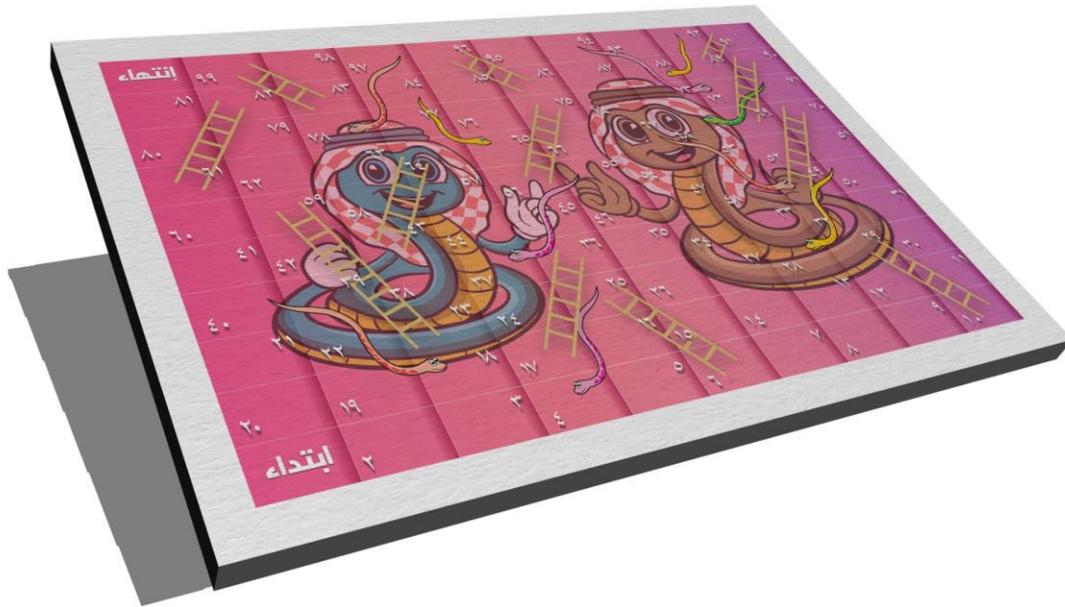
ATURAN BERMAIN

Aturan bermain ular tangga arobi "UTABI"

1. Mempersiapkan alat - alat bermain.
2. Membentuk menjadi 2 kelompok atau lebih.
3. Melakukan suit untuk menentukan pion yang berjalan terlebih dahulu.
4. Jika pion menempati kotak nomor maka pion harus membuka balok nomor dan menjawab kosa kata yang dibalik balok.
5. Jika pion menemukan kosa kata dan bisa menjawab maka pion mendapat 1 poin, akan tetapi jika pion tidak bisa menjawab kosa kata maka tidak mendapat point dan akan dilempar ke pion lawan.
6. Durasi menjawab kosa kata adalah 5 detik.
7. Jika mencapai mencapai finish maka pion akan mendapatkan 2 soal dan poin sebanyak 10

DESAIN PRODUK

Cover



DESAIN PRODUK

Soal



KESIMPULAN

Media pembelajaran sangatlah membantu untuk pembelajaran, membuat murid dan guru lebih interaktif serta mempermudah proses pembelajaran. Ular tangga dapat membantu anak untuk meningkatkan kecepatan dalam menghafal Bahasa arab serta menguji kekompakkankelompok, yang mana ular tangga tidak bias dimainkan secara tunggal.

Referensi

- [1] R. Nugrahani dan J. S. Rupa, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar," *Lembaran Ilmu Kependidikan*, vol. 36, no. 1, hal. 35–44, 2017.
- [2] R. Fransisca, S. Wulan, dan A. Supena, "Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 630, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.405.
- [3] A. Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, hal. 68–73, 2021, doi: 10.33487/mgr.v2i1.1728.
- [4] D. R. Puspananda, "Studi literatur: komik sebagai media pembelajaran yang efektif," *JPE (Jurnal Pendidik. Edutama)*, vol. 9, no. 1, hal. 85–92, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>

