

Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodad Siswa kelas VII

by Wiku Pulangsih

Submission date: 15-Jul-2024 10:56AM (UTC+0700)

Submission ID: 2417002433

File name: archive_wiku.pdf (449.1K)

Word count: 922

Character count: 5355

Snakes and Ladders Learning Media to Improve Mufrodats Mastery of Class VII Students

Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodats Siswa kelas VII

Wiky Pulangsih¹, Moch. Bahak Udin By Arifin^{*2)}

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

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'iyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*bahak.udin@umsida.ac.id

Abstract. *Snakes and Ladders Game is an ancient Indian board game that has become a classic game all over the world. It is played by two or more players on a board with 100 squares. In the snakes and ladders learning media it is modified by presenting learning materials. The aim of this snakes and ladders game is to make learning more effective and interactive between teachers and students.*

Keywords - *Snakes And Ladders, Learning Media*

Abstrak. *Permainan Ular Tangga adalah permainan papan India kuno yang telah menjadi permainan klasik di seluruh dunia. Ini dimainkan oleh dua pemain atau lebih di papan dengan 100 kotak. Dalam media pembelajaran ular tangga dimodifikasi dengan disajikan materi – materi pembelajaran. Tujuan dari permainan ular tangga ini adalah menjadikan pembelajaran semakin efektif dan interaktif antara guru dan siswa.*

Kata Kunci – *Ular Tangga, Media Pembelajaran*

I. 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 mufrodats 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 mufrodats 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[4]

II. 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 puzzle, 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 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 media pembelajaran ular tangga dapat dilihat sebagai berikut;



Cover



Soal

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://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Siswa kelas VII

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to University of Wollongong

Student Paper

2%

2

etheses.iainkediri.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%