

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO TERHADAP MAHARAH QIRO'AH DI SMA MUHAMMADIYAH 2 SIDOARJO

Oleh:

Huswatun Hasanah

Khuzanatul Hikmah

Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

September, 2025



Pendahuluan

Bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran wajib di lembaga di bawah Kementerian Agama di Indonesia, seperti MI, MTs, dan MA. Meskipun penting sebagai bahasa internasional dan bahasa umat Islam, peminat bahasa Arab di Indonesia masih rendah dibandingkan bahasa asing lainnya. Sebagian masyarakat menganggap bahasa Arab kurang relevan untuk masa depan, dan siswa sering merasa kesulitan dalam mempelajarinya karena kompleksitasnya. Menurut Peraturan Menteri Agama, pembelajaran bahasa Arab harus mencakup keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, dengan membaca sebagai keterampilan fundamental. Namun, tingkat kemampuan membaca di Indonesia sangat rendah, termasuk dalam bahasa asing. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana Kualitas Maharah Qiro'ah Siswa Kelas XI-9 Dan XI-10 Di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo ?
2. Apakah Media Pemebelajaran Permainan Ludo Efektif Bagi Maharah Qiroah ?

Metode

Metodologi yang ditetapkan ialah kuantitatif dengan metode eksperimen (*Experimen method*). Penelitian Kuantitatif ialah pendekatan yang berfokus pada pengumpulan serta analisis data kuantitatif, yakni data yang berbentuk numerik ataupun angka. Studi ini dijalankan di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dengan menggunakan populasi kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, dengan menggunakan pada 2 kelas yakni kelas XI-10 dan kelas XI-9 sampel terbut diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Yang diberikan perlakuan atau kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran ludo adalah kelas XI-10 dan yang tidak diberikan perlakuan atau kelompok kontrol adalah kelas XI-9. Penelitian ini memanfaatkan tiga teknik analisis data yakni *pengujian Nomalitas*, *Homogenitas*, serta *Hipotesis* dengan berbantuan perangkat lunak SPSS.

Hasil

- **Uji normalitas**

Pada hasil uji analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada posttest dan pretest pada kelas kontrol ialah 0.200 serta $0.080 > 0.05$ maka ditarik simpulan bahwa pendistribusian data dinilai normal. Pada kelas eksperimen taraf Sig. pada posttest dan pretest adalah 0.200 dan $0.0200 > 0.05$ maka ditarik simpulan bahwa pendistribusian data dinilai normal.

- **Uji homogenitas**

Pada uji tes homogenitas menunjukan taraf Sig. pada nilai posttest kelas kontrol serta eksperimen adalah $0.000 < 0.05$ maka ditarik simpulan bahwa varians data kedua kelas tidak serupa ataupun tidak homogen. Sedangkan pada uji ANOVA menunjukan memperlihatkan taraf Sig. dua nilai posttest kelas kontrol dan eksperimen adalah $0.000 > 0.05$ maka ditarik simpulan bahwa diidentifikasi perbedaan diantara nilai posttest kelas kontrol serta eksperimen.

Pembahasan

1. Kualitas maharah qiro'ah siswa Kelas IX-9 Dan IX-10 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Pada pretest, rata-rata nilai kelas kontrol adalah 65-70, sedangkan kelas eksperimen 60, menunjukkan bahwa kriteria membaca kelas kontrol lebih baik. Namun, pada posttest, rata-rata nilai kelas kontrol meningkat menjadi 70-75, sementara kelas eksperimen mencapai 75-80. Ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dalam keterampilan membaca (maharah qiro'ah)

Pembahasan

2. Efektifitas Media Pembelajaran Permainan Ludo Terhadap Maharah Qiroah Siswa

Dari data yang digunakan melalui uji hipotesis menunjukkan bahwa data pair 1 (pre-test dan post-test kelas kontrol) dan data pair 2 (pre-test dan post-test kelas eksperimen) menunjukkan peningkatan. Kelas eksperimen, yang menggunakan media permainan Ludo, memiliki rata-rata pre-test 65.66 (35 partisipan, SD 3.819) dan post-test 81.49 (SD 3.929). Ini menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa. hipotesis yang terlihat bahwa media pembelajaran media permainan ludo memberikan pengaruh yang baik terhadap maharah qiroah. Dengan demikian dapat diartikan bahwa media pembelajaran permainan ludo ialah media yang mampu membantu menghasilkan peningkatan kemampuan membaca siswa.

Manfaat Penelitian

1. Untuk mengetahui kualitas maharah qiro'ah siswa kelas XI-9 dan XI-10 di SMA muhammadiyah 2 Sidoarjo
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan ludo terhadap maharah qiro'ah

Referensi

- Ah. Zakki Fuad. (2015). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia. *Edu-Kata*, 2(1), 11–20.
- az zahra, sabrina. (2025). Model Permainan Ludo untuk Membaca dalam Bahasa Arab. *Skripsi*.
- Djollong, A. F. (2020). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantiative Research). *Istiqra'*, 2(1), 86–100.
- Fadhli, F., Wahyudi, H., & Rusdi, R. (2024). Analisis Kemampuan Maharatul Qira'Ah Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kepulauan Meranti. *Jurnal Pendidikan Educandum*, 4(2), 22–35. <https://doi.org/10.55656/jpe.v4i2.210>
- Hamka, D. L., & Mariah, E. M. R. (2021). Analisis Faktor Kesulitan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah Kelas Tujuh Di Kota Makassar Factor Analysis of Difficulty Reading Arabic Texts for Seventh Grade Madrasah Tsanawiyah Students in Makassar City. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, 1(2), 196–205.
- Hardianti Adam. (2023). Efektifitas Media Pembelajaran Permainan Roda Qiro'ah Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII di MTS Nurul Huda Kauditan 2. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–19.
- Jamaludin, M. J., Munir, D. R., Luthfi, T., & Fajar, A. (2024). Tatbiqul Toriqotit Tarqibiyati Wat Tahliiyati Fi Taklimil Lughotil Arobiyati Litahsini Maharahfil Qiroati Ladzat Tolabatil Madrasatit Diniyati Takmiliyati lanatal Muhtadiiy Darunajdan Purwakarta. *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, 3(1), 25–35. <https://doi.org/10.53038/tlmi.v3i1.94>

Referensi

- Junaedi Abdilah, A., & Al Farisi, M. Z. (2023). Systematic Literature Review: Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 4(1), 39–51. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v4i1.744>
- Khadafi, T. M., Rusli, R. K., & Mulyana, M. A. (2025). Ekperimentasi Model Pembelajaran Team Games Tournament melaluo Media Ludo Dalam Peningkatan Maharah Al- Kalam Siswa Kelas VI DTA Misbahul Falah Ciawi. *Jurnal Sosial Humaniora*, 3(1).
- Marinu Waruwu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Muttaqin, & Muat. (2022). Istikhdam al-wasila al-taalimiyya Ludo fi tarbiyat maharat al-kitabah li tulab al-fasl al-sab'i fi al-madrassa al-thanawiyya "Mujahidin" Tombagh Sanga. *Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan*, 3(1), 53. <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/alfusha/index53>
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>
- Nurhayati, Suib, M., & Fatoni. (2022). Esensi Dan Sebab Kesulitan Berbahasa Arab Serta Penanganannya Dalam Dunia Pendidikan. *Ta'Limuna : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 84–91.

Referensi

- Permatasari, ayunda aprilia. (2025). Fa'aliyat Wasail Al-Taalum Ludo fi Ta'allum Maharat Al-Qira'ah. *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning: Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau*, 16(2), 39–55.
- Prihandini, A., & Fahyuni, E. F. (2024). *Use of Flannel Board Media to Improving Student Learning Outcomes in Arabic Language Learning*. Query date: 2024-12-19 21:36:13, 1–13. <https://doi.org/10.21070/ups.5162>
- Rini, R., Mustofa, M. A., & Kurnia, K. (2023). Using the Plotagon Application on Arabic Language Learning Media Design. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 7(2 November), 637. <https://doi.org/10.29240/jba.v7i2.8446>
- Roy maulana ishaq. (2024). *Tanfiidh ta'lim maharat al-qira'ah fi dars al-lughah al-'arabiyyah bil-manhaj al-dirasi Merdeka li tulab al-saff al-sabi' bil-madrassa al-mutawasita al-ma'arif Klijo Ponorogo*.
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5(6), 1–10.
- Sajidah, A., & Maulani, H. (2024). Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. 3(2).
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Sirait, S. H., Nugraha, R. G., Surbakti, Y. A. B., & Bangun, E. B. (2025). Implementasi Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 9(1), 36–41.

Referensi

- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., Bukidz, D. P., & Pasaribu, A. N. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Sudesi, Abdul Rohman, D. (2025). Penggunaan Game Based Learning “Educaplay” Sebagai Evaluasi Pembelajaran Qiro’ah Di Perguruan Tinggi Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 428–440.
- Syahril, M., Nurshafnita, P., & Nasution, F. (2023). Metode Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 91–96. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.2869>
- titi puspita sari. (2021). Tatwiru Wasilati Monopoli Qiroati Litadrisi Maharatil Qiroah. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Tolinggi, S. O. R., & Wahyuningsih, E. (2022). Teknik dan Instrumen Penilaian Mah?rah Al-Qir?’ah di Tinjau dari Tingkat dan Tujuan Pembelajarannya. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 20(2), 187–208. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v20i2.4024>
- Udin, M. B. (2021). Buku Ajar Statistik Pendidikan. In *Forum Statistika dan Komputasi* (Vol. 8, Issue 1).
- Wajdi, F., Seplyana, D., Juliastuti, Rumahlewang, E., Fatchiatuzahro, Halisa, N. N., Rusmalinda, S., Kristiana, R., Niam, M. F., Purwanti, E. W., Melinasari, S., & Kusumaningrum, R. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2).

