

Huswatun17585926338041758
640564840-1758640950557

by Turnitin Checker

Submission date: 23-Sep-2025 10:39PM (UTC+0700)

Submission ID: 2759732717

File name: Huswatun17585926338041758640564840-1758640950557.docx (110.87K)

Word count: 3432

Character count: 22073

Efektifitas Media Pembelajaran Permainan Ludo Terhadap Pembelajaran Maharah Qiroah Di Sma Muhammadiyah 2 Sidoarjo

The Effectiveness Of Ludo Game Learning Media On Maharah Qiroah Learning At SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Huswatun Hasanah¹⁾, Nama Penulis Kedua²⁾

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

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

Abstract. Arabic language learning can be fun and increase students' enthusiasm for learning if the learning is packaged in an exciting way, not seeming boring and difficult, namely with learning media. Learning media in the modern era now has many types and can utilize surrounding items or games that are packaged in an interesting way. Like the Ludo game which can be used as an interactive game media for students which can be proven by the difference in value between the pretest value and the Posttest value using 35 respondents, the average value obtained before the media was 65.66 with a standard error of 0.646 and 35 respondents who were given the media, the average value was 81.49 with a standard error of 0.664, indicating that the Ludo game learning media can increase the maharah qiroah.

Keywords - Learning Media, Ludo Game, Maharah Qiro'ah

Abstrak. Pembelajaran bahasa Arab dapat menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik jika pembelajaran tersebut dikemas dengan seru, tidak terkesan membosankan dan sulit yaitu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran di era modern sekarang terdapat banyak jenis dan dapat memanfaatkan barang disekitar maupun permainan-permainan yang dikemas dengan menarik. Seperti halnya permainan ludo yang dapat dimanfaatkan menjadi sebuah media permainan yang interaktif bagi siswa yang mana dapat dibuktikan dengan terdapat perbedaan nilai anatara nilai Pretest dengan nilai Posttest dengan menggunakan 35 responden rata rata nilai yang diperoleh sebelum adanya media 65.66 dengan standar error 0.646 dan 35 responden yang diberikan media rata rata nilai 81.49 dengan standar error 0.664 memperlihatkan bahwa media pembelajaran permainan Ludo dapat meningkatkan maharah qiroah.

Kata Kunci - Media Pembelajaran, Permainan Ludo, Maharah Qiro'ah

I. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan di Indonesia, bahasa Arab menjadi satu dari sekian bidang studi wajib, khususnya di lembaga yang dikelola oleh Kementerian Agama, seperti MI, MTs, dan MA. bahasa Arab telah diajarkan di Indonesia sejak lama, baik secara formal serta informal, sejak tingkat dasar sampai perguruan tinggi[1]. Bahasa Arab menjadi bahasa yang penting di pelajari karena bahasa Arab adalah bahasa internasional yang berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai bahasa ilmu pengetahuan, diplomatik, teknologi, seni budaya, dan pariwisata. Selain itu bahasa Arab adalah bahasa umat islam terlebih bagi warga indonesia yang mayoritasnya beragama islam [2]. Sayangnya, dalam pendidikan Indonesia bahasa Arab kurang berkembang dibandingkan dengan bahasa asing lainnya[3].

Hal ini dibuktikan dengan sedikitnya peminat bahasa Arab dibanding dengan bahasa asing di SMA maupun perguruan tinggi. Hal itu dipahami sebagian masyarakat indonesia bahwa bahasa Arab dianggap kurang dibutuhkan untuk masa yang akan mendatang[4]. Begitu pula pemahaman siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab bahwa bahasa Arab ialah satu dari sekian bidang studi yang dinilai rumit sebab bahasa Arab memiliki detail yang berbeda dari bahasa-bahasa asing lainnya, sehingga hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kesulitan untuk mempelajarinya[5]. Pada Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa harus mencakup keterampilan mendengar (istima'), berbicara (kalam), membaca (qiroah) dan menulis (kitabah). Melalui empat keterampilan ini, membaca menjadi keterampilan yang paling fundamental. Karena dengan membaca dapat membantu siswa memahami teks, mengembangkan keterampilan mendengar, berbicara dan menulis[6].

Roy Maulana Ishaq menyebutkan tujuan keterampilan membaca yakni memungkinkan siswa membaca teks-teks bahasa arab dengan lancar serta tepat, yang sesuai dengan pengucapan huruf sesuai kaidah bahasa Arab serta memahami isi dengan tepat[7]. Keterampilan membaca adalah kemampuan menggunakan bacaan untuk memperoleh informasi yang disampaikan oleh penulis lewat sebuah tulisan[8]. Membaca adalah bagian besar dari perkembangan dan kemampuan untuk memahami dunia[9]. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2014 yang memiliki tujuan mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa terhadap bahasa Arab baik lisan maupun tulisan[10]. Dengan itu keterampilan membaca menjadi salah satu hal yang penting dalam pembelajaran bahasa Arab. namun, yang dapat kita ketahui masyarakat di indonesia saat ini memiliki fakta bahwa

kemampuan membaca yang rendah yaitu 0,001% hal itu dapat menunjukan bahwa membaca dalam bahasa Indonesia sendiri rendah, terlebih lagi bahasa asing[11].

Dalam setiap kelas pasti terdapat sejumlah siswa yang merasakan hambatan saat memahami hingga membaca teks berbahasa Arab saat di kelas, hingga siswa cenderung bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Namun, hal tersebut dapat menjadi salah satu alasan bagaimana keharusan guru agar dapat melatih dan menyampaikan pembelajaran bahasa Arab dengan baik dan menyenangkan[12]. Pembelajaran bahasa Arab dapat menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik jika pembelajaran tersebut dikemas dengan seru, tidak terkesan membosankan dan sulit yaitu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran di era modern sekarang terdapat banyak jenis dan dapat memanfaatkan barang-barang disekitar maupun permainan-permainan yang dikemas dengan menarik[13]. Dengan adanya media pembelajaran juga untuk menunjang pembelajaran yang menarik pendidik menjadi peran penting untuk kreatif, inovatif dan aktif agar menjadikan pelajaran bahasa Arab semakin semangat, menarik dan banyak diminati bagi peserta didik[14]. Begitupula maharah qiroah dapat menarik dan menyenangkan jika guru dapat mengemas pembelajaran pada maharah tersebut dengan baik dan menyenangkan seperti menggunakan media pembelajaran dengan permainan.

Permainan ludo adalah salah satu permainan yang di senangi banyak orang, permainan ludo berasal dari India yang kini sudah mendunia dan dapat dimainkan berbagi kalangan usia[15]. Permainan ludo dapat dilakukan 2 hingga 4 orang atau lebih dengan memindahkan bidak pion menggunakan dadu. Permainan ini mengharuskan menggunakan strategi agar seluruh bidak pion dapat di titik finish[16]. Dengan itu permainan ini dapat menyenangkan dan dapat membantu pendidik untuk mengajak peserta didik seolah-olah sedang bermain dengan belajar namun menyenangkan[17].

Sebagaimana hasil observasi serta wawancara bersama salah satu guru bahasa Arab di sekolah SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo di kelas XI-10 siswa di kelas tersebut menganggap bahwa bahasa Arab ialah bahasa yang rumit untuk dipahami dan kurang diminati, sehingga siswa cenderung malas saat jam pelajaran tersebut serta mayoritas siswa yang tidak terlalu mengamati bacaan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal tersebut didukung dengan pendapat siswa yang mengatakan bahwa pelajaran Bahasa Arab kelas tersebut tergolong membosankan dan kurang diminati. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan beberapa siswa masih belum dapat membaca teks narasi dan teks dialog secara lancar. Berdasarkan program pemerintah peningkatan minat baca melalui kegiatan membaca selama 5 menit pertama sangat bertentangan dengan apa yang terjadi di kelas tersebut karena guru cenderung hanya membacakan teks narasi atau dialog tersebut. Berdasarkan hasil wawancara guru dikelas tersebut dalam pelajaran bahasa Arab di SMA 2 Muhammadiyah Sidoarjo terkesan sekadar menggunakan media yang sekadarnya. Maka dari itu dengan adanya media pembelajaran permainan Ludo diharapkan dapat meningkatkan semangat dan kualitas membaca teks pada matapelajaran Bahasa Arab.

Pada kajian sebelumnya berjudul *"Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab"* yang ditulis oleh Aisyah Sajidah dan Hikmah Maulani. Berdasarkan data yang diperoleh Penelitian tersebut dikembangkan dengan model Borg and Gall. Penelitian tersebut mendapat kesimpulan bahwa media tersebut terbukti efektif dan sesuai digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata Bahasa Arab [15]. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Tyar Muhamad Khadafi, Radif Khotamir Rusli dan Muhamad Agus Mulyana yang berjudul *"Eksperimentasi model pembelajaran team games tournament melalui media ludo dan peningkatan maharah al-kalam"*. Berdasarkan data yang diperoleh, penelitian tersebut memanfaatkan metode kuantitatif dengan desain quasi-experiment nonequivalent control group design. Dari data penelitian menunjukan peningkatan nilai pretest eksperimen 39,12 sedangkan nilai pretest kontrol 42,12 dan nilai posttest eksperimen 86,19 sedangkan nilai posttest kontrol 64,63. Yang menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran teams game tournament melalui media ludo memiliki pengaruh yang signifikan dalam maharah kalam [18]. Penelitian lain yang dilakukan oleh M. Zainul Muttaqin dan Muat yang berjudul *"Penggunaan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas Tujuh Di Sekolah Tsanawiyah Mujahidin Di Tumbangsayang"*. Pada penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa media Ludo menghasilkan kemajuan terkait kemampuan menulis siswa di kelas tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media Ludo dapat membantu sebagai sarana prasarana pembelajaran dalam meningkatkan semangat dan antusiasme dalam pelajaran maupun dalam keterampilan menulis mereka [19].

Pada kajian literatur diatas, dapat disimpulkan bahwa media permainan ludo mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam pelajaran bahasa Arab. Namun pada kajian literatur diatas mungkin belum secara spesifik meneliti efektifitas media permainan ludo terhadap maharah Qiroah dalam konteks SMA. Pada penelitian ini membawa ide baru dengan secara spesifik meneliti efektifitas media pembelajaran Ludo dalam meningkatkan maharah Qiroah di tingkat SMA. Dengan demikian, penelitian ini mengisi kekurangan dan memberikan wawasan baru dalam studi yang ada dan menunjukan bagaimana permainan tradisional seperti Ludo dapat membuat belajar membaca dalam bahasa Arab lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Oleh karena hal tersebut, peneliti ingin memfokuskan penelitian ini pada Keefektifitasan Media Permainan Ludo Terhadap Maharah Qiroah Di Kelas XI-10 SMA Muhammadiyah 2. Hal tersebut selaras dengan permasalahan di kelas XI-10 di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Sidoarjo yakni terdapat beberapa siswa masih belum dapat membaca teks narasi dan teks dialog secara lancar karena dalam salah satu capaian SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo sendiri ialah mampu berkomunikasi dan memiliki kecakapan Bahasa asing (Arab/Inggris/Jepang), salah satu mampu berkomunikasi yaitu dapat membaca tulisan itu sendiri sehingga peneliti ingin menguatkan kualitas bacaan Bahasa Arab dengan Media permainan Ludo. Peneliti berharap media belajar ini mampu menghasilkan peningkatan kualitas dan semangat siswa terhadap Maharah Qiroah sekaligus meningkatkan minat siswa terhadap teks bacaan bahasa Arab dengan menyenangkan. Media permainan Ludo akan dikemas dengan menarik, agar siswa dapat belajar dan bermain.

II. 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 [20]. Menurut Andi Fitriani Djollong Penelitian kuantitatif ialah sebuah prosedur dalam menelusuri wawasan dengan pemanfaatan data numerik sebagai instrumen dalam menganalisis informasi terkait apa yang hendak diidentifikasi [21]. Menurut Marinu Waruwu Penelitian kuantitatif ialah penelitian yang memanfaatkan pengukuran, penghitungan, formula serta kepastian data numerik dalam merencanakan, menjalankan, merumuskan hipotesis, teknik serta analisis data, hingga perumusan kesimpulan [22]. Pada buku yang ditulis Abigail Sana dkk menuliskan bahwa, eksperimen ialah penelitian yang dijalankan secara saintifik, yang memanfaatkan dua set variabel. Set pertama bertindak sebagai konstanta, yang dimaksudkan guna mengevaluasi perbedaan set kedua [23]. Sedangkan menurut Agus Rustamana dalam artikel yang ditulis disebutkan. Metode eksperimen ialah satu dari sekian metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini dijalankan guna menguji keefektifan ataupun tidaknya variabel eksperimen. Eksperimen umumnya lebih dimanfaatkan pada lingkup eksak (bidang ilmu yang mempelajari hal-hal yang bersifat kongkret, nyata, bisa dibuktikan dengan pasti) [24].

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 bertujuan untuk melihat keefektifitasan media pembelajaran permainan ludo terhadap maharah qiroah setelah diterapkan nya media tersebut. Adapun desain yang ditetapkan ialah *pretest-posttest control group design*. Desain tersebut adalah desain dengan 2 kelompok yang dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria yang relevan, kemudian diberikan pretest dan posttest pada 2 kelompok tersebut untuk mengetahui perbedaan keadaan antara grup tersebut dan hasil pretest yang baik jika nilai kelompok eksperimennya tidak memperlihatkan perbedaan signifikan [23].

GROUP	PRETEST	PERLAKUAN	POSTEST
EKSPERIMEN	O ₁	X	O ₂
KONTROL	O ₃		O ₄

Untuk mendapatkan hasil yang valid dijalankan dengan beberapa teknik pengumpulan data, mencakup pemanfaatan teknik wawancara untuk mendapatkan informasi bagi peneliti. Teknik yang kedua yaitu observasi yang dimaksudkan guna dengan langsung mengamati kondisi realitas, baik di sekolah maupun di kelas. Yang ketiga yaitu dokumentasi baik berupa tekstual maupun non tekstual guna untuk menyimpan arsip peneliti. Yang terakhir yang yakni menggunakan test berupa pretest dan posttest yang dimaksudkan guna mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan pada dua kelompok tersebut saat atau sesudahnya dilakukan test. Penelitian ini memanfaatkan tiga teknik analisis data yakni *pengujian Normalitas*, *Homogenitas*, serta *Hipotesis* dengan berbantuan perangkat lunak SPSS. Pengujian normalitas dengan *kolmogorov smirnov* dimaksudkan guna mengidentifikasi pendistribusian data yang normal ataupun tidak. Guna mengetahui taraf signifikansi nya diterima atau ditolak keputusan normal atau tidaknya suatu data, apabila signifikansinya >0.05 maka pendistribusiannya dinilai normal, namu jika signifikansinya <0.05 maka pendistribusiannya dinilai tidak normal atau ditolak. Yang selanjutnya ialah pengujian homogenitas guna mengidentifikasi apakah varian datanya serupa ataupun berbeda dengan menggunakan uji *One Way ANOVA* nilai signifikansinya adalah apabila nilai signifikansinya <0.05 (kurang dari) maka kelompoknya tidak sama dan sebaliknya jika nilai signifikansinya >0.05 (lebih dari) maka varian kelompoknya sama [25]. Selanjutnya untuk menguji hipotesis guna untuk mengetahui keefektifan media permainan ludo terhadap maharah qiroah. Dengan

interpersi sebagai berikut H_0 ditolak apabila nilai signifikansinya (Sig) $a \leq 0,05$ maka penggunaan media permainan ludo ini efektif dan jika H_0 diterima signifikansinya (Sig) $a > 0,05$ yang berarti penggunaan media permainan ludo tidak efektif.

III. Hasil dan Pembahasan

Pada kajian ini, usai data dihimpun dengan sejumlah teknik, selanjutnya dijalankan proses pengujian dengan pengujian normalitas serta homogenitas guna mengidentifikasi apakah data dalam kondisi baik, agar mampu menghasilkan perolehan data yang normal serta valid.

Uji Normalitas

Dalam menguji suatu data dapat dikatakan berdistribusi apabila taraf Sig. $< 0,05$ maka pendistribusiannya dinilai tidak normal. Apabila taraf Sig. $> 0,05$ maka pendistribusian data dinilai normal.

Tabel 1. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Tests of Normality

Kelas	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest kontrol	.108	35	.200 ^{c,d}
Posttest kontrol	.140	35	.080 ^e
Pretest eksperimen	.088	35	.200 ^{c,d}
Posttest eksperimen	.100	35	.200 ^{c,d}

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan 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

Kemudian, dalam mengetahui apakah varian datanya sama atau berbeda yaitu dengan pengujian *One Way ANOVA* nilai signifikansinya adalah apabila nilai signifikansinya $< 0,05$ (kecil dari), artinya kelompok tidak serupa, dan sebaliknya ketika taraf signifikansinya $> 0,05$ (tinggi dari) maka varians kelompok dinilai serupa.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Post-test		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based On Mean	19.905	1	68	.000
	Based On Median	17.771	1	68	.000
	Based On Median And With Adjusted Df	17.771	1	43.804	.000
	Based On Trimmed Mean	19.525	1	68	.000

Sebagaimana tabel tersebut memperlihatkan 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.

Tabel 3. ANOVA

ANOVA

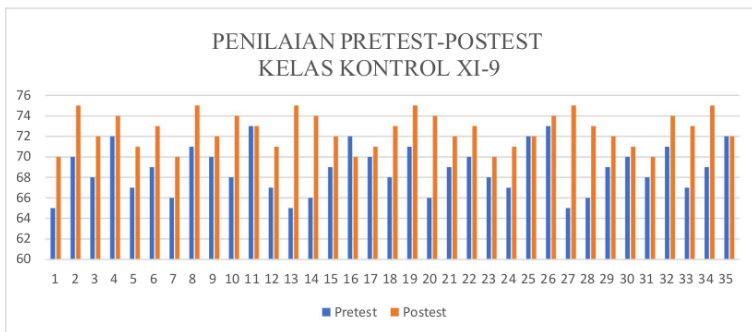
Posttest	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	704.057	1	704.057	129.997	.000
Within Groups	368.286	68	5.416		
Total	1072.343	69			

Ketika taraf Sig. < 0.05, artinya diidentifikasi perbedaan antara nilai posttest kelompok kontrol dengan posttest kelompok eksperimen, serta sebaliknya ketika taraf Sig. > 0.05 (lebih dari) maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan antara kedua nilai tersebut. Sebagaimana tabel di atas memperlihatkan taraf Sig. dua nilai posttest kelas kontrol dan eksperimen adalah $0.000 > 0.05$ maka ditarik simpulan bahwa diidentifikasi perbedaan antara nilai posttest kelas kontrol serta eksperimen.

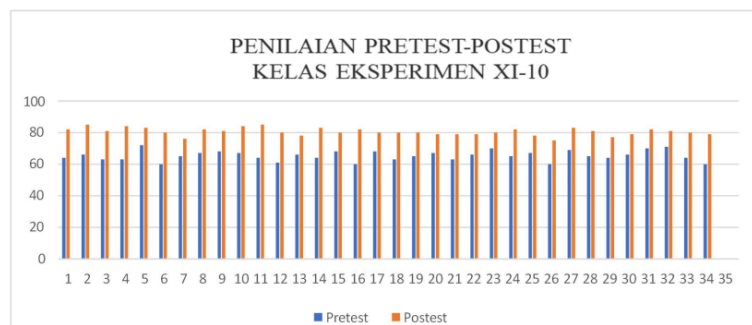
Kualitas Maharah Qiro'ah Siswa Kelas IX-9 Dan IX-10 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo

Terdapat beberapa penelitian yang menyebutkan beberapa aspek yang perlu diperhatikan saat meneliti maharah qiro'ah siswa seperti yang dilakukan oleh Fadhli dkk. Menyebutkan bahwa aspek penilaian maharah qiro'ah meliputi ketepatan melafalkan huruf hijaiyah sesuai makhroj, kelancaran membaca teks kalimat Arab, dan pemahaman bacaan[26]. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Syindi Oktaviani R. Tolinggi dan Erni wahyu ningsih menyebutkan mengucapkan simbol aksara arab dengan benar dan diterima, membaca teks bahasa arab dengan pengucapan dan intonasi yang benar, memahami makna global dari teks yang dibaca[27]. Yang dapat disimpulkan dari ke dua penelitian tersebut adalah aspek penting dalam menilai maharah qiroah siswa meliputi ketepatan melafalkan huruf hijaiyah dengan intonasi yang tepat, dan kelancaran membaca teks bahasa Arab. Berikut adalah nilai pretest dan post-test kelas kontrol serta eksperimen.

Gambar 1. Penilaian Pretest-Posttest Kelas Kontrol XI-9



Gambar 2. Penilaian Pretest-Posttest Kelas Eksperimen XI-10



eksperimen. Pada nilai pretest rata rata pada kelas kontrol ialah 65-70 sedangkan kelas eksperimen berada 60 ini

menunjukkan bahwa kriteria membaca dikelas kontrol lebih memenuhi dibanding kelompok eksperimen. Lalu pada nilai posttest kelas kontrol menunjukkan rata rata 70-75 sedangkan pada kelas eksperimen 75-80 pada nilai posttest kelas eksperimen memiliki kenaikan lebih besar dibanding kelompok kontrol, dalam hal ini bisa diartikan bahwa kelas eksperimen lebih memenuhi kriteria yang harus diperhatikan dalam maharah qiroah.

Efektifitas Media Pembelajaran Permainan Ludo Terhadap Maharah Qiroah Siswa

Media belajar ialah sebuah fasilitas yang dimaksudkan guna menunjang prosedur pembelajaran. Penggunaannya juga dapat memberikan stimulus terhadap peserta didik mampu mengerti secara mudah tentang aspek yang di sampaikan[28]. Media pembelajaran dapat memanfaatkan barang barang di sekitar kita atau permainan permainan anak kecil yang dulu seringkali kita main kan begitu juga dengan ludo. Dalam beberapa penelitian media pembelajaran yang menggunakan permainan Ludo mengalami peningkatan terhadap materi yang digunakan. Pada penelitian ini media pembelajaran permainan ludo mengalami peningkatan terhadap maharah qiroah siswa kelas XI-10 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo pada materi alat transportasi.

Tabel 4. Uji Hipotesis Paired Sample T-test

Paired Samples Test							t	df	Sig.(2-Tailed)
	Paired Difference Test								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Std. Confidence Interval Of the Difference					
				Lower	upper				
Pair 1 pretest kontrol postest kontrol	-4.000	2.544	.430	-4.874	-3.126	-9.303	35	.000	
Pair 2 Pretest eksper postest eksper	-15.829	4.896	.828	-17.510	-14.147	-19.127	35	.000	

- Berdasarkan output Pair 1 di peroleh taraf Sig. (2 Tailed) senilai $0.000 < 0.05$ maka ditarik simpulan bahwa diidentifikasi perbedaan rata-rata untuk hasil pre-test kelas kontrol serta pre-test kelas eksperimen dari menggunakan media pembelajaran permainan Ludo.
- Sebagaimana output Pair 2 di peroleh taraf Sig. (2 Tailed) senilai $0.000 < 0.05$ maka ditarik simpulan bahwa diidentifikasi perbedaan rata-rata untuk hasil pre-test kelas kontrol serta pre-test kelas eksperimen dari menggunakan media pembelajaran permainan Ludo.

Tabel 5. Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest kontrol	68.66	35	2.261	.382
	posttest kontrol	72.66	35	1.731	.293
Pair 2	pretest eksperimen	65.66	35	3.819	.646
	posttest eksperimen	81.49	35	3.929	.664

Merujuk pada perolehan tersebut, ditarik simpulan bahwa data pair 1 (pre-test – post-test) kelas yang tidak diberikan perlakuan sedangkan data pair 2 (pre-test – post-test) kelas yang diberikan perlakuan. Melalui data kelas yang memperoleh perlakuan memperlihatkan rerata (pretest) yakni 65.66 dengan 35 partisipan, dengan standar deviation 3.819 serta standar eror 0.646. Sedangkan nilai rata-rata usai pemberian perlakuan media permainan Ludo (posttest) yaitu 81.49 dengan standar deviation 3.929 dan standar 0.664. ini menunjukkan bahwa nilai rata rata siswa terdapat peningkatan.

Dari hasil uji 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 dengan menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif dengan memanfaatkan permainan Ludo.

Penggunaan media pembelajaran permainan ludo didesain guna membantu serta meningkatkan semangat siswa dalam minat membaca teks bacaan cerita atau dialog dalam bahasa arab dengan menumbuhkan jiwa kompetisi antar kelompok dan individu sehingga terdapat perbedaan nilai yang memperlihatkan kenaikan dari sebelum pengimplementasian media serta usai pengimplementasian permainan ludo. Melalui perolehan data usai menjalankan pretest serta posttest, pemanfaatan media permainan ludo dapat membantu sisiwa dalam meningkatkan kualitas bacaan siswa, yang dibuktikan dengan pengidentifikasian perbedaan nilai sebelum serta setelah dilakukan penerapan media permainan ludo. Dengan Menggunakan 35 partisipan, perolehan rata-rata nilai sebelum pengimplementasian media ialah 65.66, dengan standar eror 0.646 serta 35 partisipan yang memperoleh penerapan dengan rata-rata nilai 81.49 dengan standar eror 0.664 memperlihatkan bahwa media pembelajaran permainan Ludo dapat meningkatkan maharah qiroah.

IV. Simpulan

Melalui temuan ini, dapat ditarik simpulan bahwa pemanfaatan media permainan ludo secara signifikan meningkatkan kualitas bacaan siswa kelas XI-10 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Hasil menunjukan bahwa setelah penerapan media ini, terdapat peningkatan yang baik dengan memanfaatkan media belajar yang dibuktikan dengan rata-rata sebelum pengimplementasian media belajar permainan ludo senilai 65.66 serta memperlihatkan kenaikan rata-rata menjadi 81.49 usai diterapkannya media belajar permainan ludo. Hasil pengujian sampel t-test sebagaimana taraf Sig. (2 Tailed) senilai $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak serta H_a diterima. Maka, media permainan ludo efektif bagi maharah qiro'ah sisiwa kelas XI-10 SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan Terima kasih kepada Allah SWT, sebab berkat rahmat serta karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir serta melakukan penelitian dengan lancar sekalipun banyak sekali halangan dan rintangan. Pada kesempatan kali ini ucap syukur penulis sampaikan pada pihak-pihak yang telah membantu serta memberikan dukungan atas terwujudnya penelitian ini, pada pihak sekolah SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, kepada Bapak/Ibu dosen yang sudah membimbing hingga saat ini, kepada rekan rekan penulis yang sudah mensupport, kepada beberapa pihak yang mendukung penulis melalui karya mereka, serta dan tidak lupa yang paling utama doa ibu dan keluarga yang dirumah. Tugas akhir ini saya persembahkan pada kedua orang tua serta keluarga penulis terutama kepada ayah dan ibu penulis karena jasa, perjuangan, doa, dan semangat dari beliau penulis bisa sampai ditahap ini. Harapan dari penulisan artikel ini semoga dapat bermanfaat bagi pembaca serta menjadi motivasi maupun masukan bagi instansi pendidikan maupun kajian berikutnya.

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Ananda Prihandini, Eni Fajriyatul Fahyuni. "Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab", Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 2024 Publication	3%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
3	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%
6	ojs.unida.ac.id Internet Source	1%
7	archive.umsida.ac.id Internet Source	1%
8	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
9	Rahmayasintha Erlinda Maharani, Mudzanatun Mudzanatun, Choirul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Plotagon dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD N Candi 01", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2025 Publication	1%

10	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
11	id.123dok.com Internet Source	<1 %
12	Muhammad Syahren Adlil Hakim, Nurdyansyah Nurdyansyah. "Pengaruh Penggunaan Metode Pjbl (Project Based Learning) Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa di SDN Balongdowo 1 Candi", Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2025 Publication	<1 %
13	jurnal.unived.ac.id Internet Source	<1 %
14	Farida Khoirun Nissa', Isa Anshori, Budi Haryanto. "Independent Curriculum on Al-Islam and Kemuhammadiyah Subjects in High Schools", Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 2023 Publication	<1 %
15	Indra Maulana, Edy Supriyadi, Bernardus Sentot Wijanarka, Ariyatun, Winarto. "Coding learning innovation: Interactive programming experience with virtual lab platform", Multidisciplinary Science Journal, 2024 Publication	<1 %
16	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
18	Rima Oktavianita, Dedeh Kurniasih, Fitriani Fitriani. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARAMI (KARTU RAHASIA KIMIA) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA	<1 %

MATERI HIDROKARBON KELAS XI IPA MAN
KUBU RAYA", AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 2019

Publication

-
- | | | |
|----|---|------|
| 19 | repository.unej.ac.id
<small>Internet Source</small> | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 20 | phuipintar.blogspot.com
<small>Internet Source</small> | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 21 | repository.um-surabaya.ac.id
<small>Internet Source</small> | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 22 | Anita Febriyani, Ajeng Rahayu Tresna Dewi.
"Pengembangan Permainan Walk One Leg
dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik
Kasar Anak Usia 4-5 Tahun", Jurnal Pelita
PAUD, 2023
<small>Publication</small> | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 23 | ejournal.stibada.ac.id
<small>Internet Source</small> | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 24 | garuda.kemdikbud.go.id
<small>Internet Source</small> | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 25 | lp2m.uma.ac.id
<small>Internet Source</small> | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 26 | pt.scribd.com
<small>Internet Source</small> | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 27 | seputarpendidikan003.blogspot.com
<small>Internet Source</small> | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|---|------|
| 28 | repository.upi.edu
<small>Internet Source</small> | <1 % |
|----|---|------|
-
- | | | |
|----|--|------|
| 29 | E S Safaah, M Muslim, W Liliawati. "Teaching
Science Process Skills by Using the 5-Stage
Learning Cycle in Junior High School", Journal
of Physics: Conference Series, 2017
<small>Publication</small> | <1 % |
|----|--|------|
-

Okta Taufika Rahma, Moh. Ismail. "Influence of Digital Technology on Arabic Language Learning in the Modern Era", Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2025

Publication

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

