

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB
SISWA KELAS IV B MI MA'ARIF GIRILOYO 2 BANTUL TAHUN
PELAJARAN 2022/2023**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

Disusun oleh :

Siti Muslichatul Fauziah

NIM : 19104020041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1433/Un.02/DT/PP.00.9/06/2023

Tugas Akhir dengan judul : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS IV B MI
MA'ARIF GIRILOYO 2 BANTUL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI MUSLICHATUL FAUZIYAH
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020041
Telah diujikan pada : Rabu, 31 Mei 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Nurul Huda, S.S., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 648181c30decd



Penguji I

Izzatin Kamala, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64818d45caaff



Penguji II

M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 647f34c8ae8ef



Yogyakarta, 31 Mei 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64818de8df2ac

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Muslichatul Fauziyah
NIM : 19104020041
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : jl. Purba dusun V, Rt 003/ Rw 005, Poncowarno, Kec. Kalirejo, Kab.
Lampung tengah
Telp/HP : 085712012784

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul dikemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 22 Mei 2023

Dengan ini menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Siti Muslichatul



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Muslichatul Fauziyah
NIM : 19104020041
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : Jl. Purba dusun V, Rt 003/ Rw 005, Poncowarno, Kec. Kalirejo, Kab.
Lampung tengah
Telp/HP : 085712012784
Judul : Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam
Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab siswa kelas IV B MI Ma'arif
Giriloyo 2 Bantul

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli karya ilmiah yang saya tulis sendiri
2. Apabila dikemudian hari ternyata diketahui bahwa karya tersebut bukannya ilmiah saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi dan dibatalkan gelar kesarjanaannya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 22 Mei 2023

Dengan ini menyatakan,

Siti Muslichatul



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal :
Lampiran :

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan pembimbingan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Saudara :

Nama : Siti Muslichatul Fauziyah
NIM : 19104020041

Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV B MI Ma'arif Giriloyo 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Dengan ini kami mengharap agar Skripsi saudara tersebut diatas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 22 Mei 2023



Nurul Huda, S.S., M.Pd.I

NIP. 19821026 201503 1 004

ABSTRAK

Siti Muslichatul Fauziah (19104020041), Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IVB MI Ma'arif Giriloyo 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023, Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Kosakata merupakan salah satu dari unsur bahasa terpenting dalam memahami bahasa asing. Kosakata yang mencukupi akan memberikan modal bagi seseorang baik untuk berkomunikasi secara lisan maupun tertulis. Namun, kebanyakan pada penerapan pembelajaran kosakata bahasa Arab terlihat monoton dan membosankan sehingga siswa merasa sulit mempelajari bahasa Arab khususnya dalam mempelajari kosakata bahasa Arab. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media ular tangga khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas IV B MI Ma'arif Giriloyo 2 Bantul, mengetahui peran yang diberikan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, dan mengetahui faktor penghambat maupun pendukung dari penerapan media pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Penelitian ini dilakukan di kelas IVB MI Ma'arif Giriloyo 2 Bantul. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan mengumpulkan data-data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pendukung penelitian. Dalam menganalisis data yang didapatkan peneliti menggunakan teknik analisis yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa : (1) proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas IV B diawali dengan penyampaian materi oleh guru dan pembagian kelompok siswa. Dilanjutkan siswa memainkan ular tangga sesuai dengan aturan dan cara bermain ular tangga dengan menyebutkan gambar yang terdapat dalam kotak ular tangga menggunakan bahasa arab. Permainan akan dimenangkan oleh kelompok yang mencapai garis finish terlebih dahulu. (2) Peran media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab yakni memberikan daya tarik siswa terhadap materi, membantu memperkuat daya ingat siswa, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. (3) beberapa kendala dalam proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media permainan ular tangga seperti waktu yang digunakan cukup singkat, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bermain ular tangga. Namun, dalam proses pembelajaran tercipta sebuah kerja sama yang bagus baik antar siswa maupun dengan guru serta mampu memberikan semangat baru bagi siswa.

KATAKUNCI : Media pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Kosakata, Bahasa Arab

الملخص

ستي مصلحة الفوزية (١٩١٠.٤٠٢٠.٤١)، تنفيذ وسائل الإعلام التعليمية لعبة السلم والثعبان في تعلم مفردات اللغة العربية طلاب الصف الرابع 'ب' مدرسة ابتدائية معارف جريلويو ٢ بانتول العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣، تعليم اللغة العربية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، الجامعة الإسلامية الحكومية سنان كاليجاغا يوجياكارتا.

تعتبر المفردات من أهم مكونات فهم اللغة. ستوفر المصطلحات الكافية الأموال لشخص ما ليتم نقلها إما شفهيًا أو كتابيًا كنسخة ورقية بلهجة غير مألوفة. ومع ذلك ، فإن غالبية أنشطة تعلم المفردات العربية تبدو غير مثيرة للاهتمام ومتكررة يجد الطلاب صعوبة في تعلم اللغة العربية ، خاصة في تعلم المفردات العربية. استخدمت الباحثة وسائل لعبة السلم والثعبان لدراسة عملية تعلم المفردات العربية لحل هذه المشكلة. لذلك كانت أهداف هذه الدراسة هي استخدام وسائل لعبة السلالم والثعبان لتعليم المفردات العربية لطلاب الفصل الرابع 'ب' مدرسة ابتدائية كيريلويو ٢ بانتول ، دراسة كيف تساعد وسائل لعبة سلم الثعبان الطلاب على تعلم المفردات العربية ودراسة العوامل التي تمنع وتدعم استخدام وسائل ألعاب الثعبان والسلالم. للإجابة على بعض تعريفات القضايا الحالية ، يستخدم العلماء نوعًا من الاستكشاف الذاتي من خلال جمع المعلومات من خلال التصورات والاجتماعات والوثائق الداعمة للامتحانات. بالإضافة إلى ذلك ، يتم استخدام تقليل البيانات وعرض البيانات وتحليل الاستدلال. تكشف نتائج الدراسة ما يلي: (١) تبدأ عملية التعلم باستخدام وسائل لعبة الثعبان والسلالم في تعلم المفردات العربية لطلاب الصف الرابع ب ، مع تسليم المواد من قبل المعلم وتقسيم مجموعات الطلاب. واصل الطلاب لعب الثعبان والسلالم وفق القواعد وكيفية لعب الثعبان والسلالم من خلال ذكر الصور الموجودة في صندوق الثعبان والسلالم باللغة العربية. ستفوز المجموعة التي تصل إلى خط النهاية أولاً باللعبة . (٢) تضيف جولات الثعبان والمقاعد المتدرجة المصطلحات اللغوية لتعلم اللغة العربية على سبيل المثال إثارة اهتمام الطلاب بالمواد والمساعدة في تقوية ذاكرة الطلاب وتوسيع إلهام تعلم الطلاب. (٣) وجدت عدة عقبات منها فترة وجيزة ولا يزال هناك بعض الأطفال الذين يجدون صعوبة في فهم مفهوم لعبة السلم والثعبان. من ناحية أخرى و يعمل الطلاب والمعلمون معًا بشكل جيد أثناء عملية التعلم.

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام التعليمية ، لعبة السلم والثعبان ، المفردات ، اللغة العربية

MOTTO

“Jangan merasa memberi, Jangan merasa tersakiti, Hiduplah dengan Cinta”

“Menomorsatukan Allah, Jadikan orang lain terhormat”

- Bapak Drs. Jalal Suyuti

(PP. Wahid Hasyim Yogyakarta)

سَيِّدٌ مَجَالٌ أَبَاؤُنَّ أَنْ يُنْزِلُوا نَا إِلَٰمَجَلًا لَأَمْجٍ مِعْلًا بَدَلًا أَوْ

“ Bukanlah kecantikan itu Karena pakaian yang menghiasi diri kita, akan tetapi

kecantikan itu adalah kecantikan Karena ilmu dan kesopanan”

“Tetaplah berbuat baik, meskipun orang lain jahat kepada kita”

- Umi Hasbiyah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan khusus untuk kedua orang tua saya, Umi Hasbiyah dan Abi Ahmad Hayuni. Terimakasih atas segala bentuk doa, cinta, dan kasih sayang yang telah kalian berikan. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi Abi dan Umi, *Aamiinn Yaa Rabbal Aalamiin*.

Selanjutnya saya persembahkan skripsi ini untuk Kakak saya, Moh. Rizqi Aulia serta kedua adik saya, Muslihuddin Ahmad dan Nur Naailatun Nafiisah. Terimakasih selalu mendukung dan memberikan semangat serta motivasi untuk terus mengejar impian dan cita-cita. Semoga Kakak dan Adik selalu dalam perlindungan Allah SWT. *Aamiinn Yaa Rabbal Aalamiin*.

Selanjutnya, skripsi ini dipersembahkan untuk almamater tercinta, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Ini bukanlah akhir dari proses belajar saya, melainkan awal yang baru bagi saya dalam belajar menjalani kehidupan yang sebenarnya. Semoga kemudahan dan kebahagiaan senantiasa menyertai kita semua. *Aamiinn Yaa Rabbal Aalamiin*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamiin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya sehingga peneliti diberi kesempatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran Kosakata Bahasa Arab siswa kelas IV MI Ma’arif Giriloyo 2 Bantul” dengan baik.

Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya semoga kelak kita mendapat syafaat-Nya di yaumul kiyamah. Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapat banyak sekali bantuan, kritik, dan saran dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phill. Al Makin, S.Ag, M.A , Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
3. Bapak Dr. Nurhadi, M.A , Selaku ketua Program studi Pendidikan Bahasa Arab S1 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Nurul Huda, S.S., M.Pd.I , selaku pembimbing skripsi yang telah mendampingi, membimbing, memberikan arahan, masukan, dan saran serta doa dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Dr. Ja’far Shodiq, M.Ag., selaku Penasihat Akademik yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam keberhasilan selama menempuh studi.
6. Bapak Aslikh Rohmanudin, S.Pd., selaku kepala Madrasah Ibtida’iyah Ma’arif Giriloyo 2 Bantul yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di madrasah.
7. Ibu Latif Nur Rahmawati, S.Pd., selaku guru Bahasa Arab kelas IV B MI Ma’arif Giriloyo 2 Bantul yang telah bersedia mendampingi, mengarahkan selama peneliti melaksanakan penelitian.

8. Adik-adik kelas IV B MI Ma'arif Giriloyo 2 Bantul yang telah bersedia bekerja sama dalam melaksanakan penelitian ini.
9. Keluarga tercinta. Abi, Umi, Mas Rizqi, Mas Muslih, Nafisah, dan Mas Faiz yang selalu memberikan dukungan doa dan motivasi untuk selalu melakukan yang terbaik.
10. Sahabat-sahabatku, Hikmah Sholehatun, Almas Izzati Uffairoh, Khana Fitria Salsabila, Elin, dan Sylvia yang senantiasa memberikan semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis selalu berdoa semoga semua doa yang telah dipanjatkan dikabulkan oleh Allah SWT. Dan sebagai manusia biasa, tentu dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca. *Aamiin yaa rabbal 'alamiin.*

Yogyakarta, 22 Mei 2023

Peneliti


Siti Muslichatul Fauziah

19104020041

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
المخلص	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGATAR	x
DAFTAR ISI	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiv
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Kajian Pustaka Terdahulu	9
F. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI DAN METODOLOGI PENELITIAN	13
A. Kajian Teori	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran	21
3. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Mufradat)	29
B. Metodologi Penelitian	33
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	33
2. Waktu dan Lokasi Penelitian	34
3. Data dan Sumber data	35

4. Teknik dan Instrumen Penelitian.....	35
5. Teknik Analisis Data	36
6. Keabsahan Data	38
BAB III GAMBARAN UMUM MADRASAH	39
A. Letak Geografis Sekolah.....	39
B. Sejarah singkat Madrasah	39
C. Tujuan Madrasah	40
D. Visi Misi Madrasah.....	41
E. Struktur Organisasi MI Ma'arif Giriloyo 2.....	41
F. Guru Karyawan	41
G. Siswa Kelas IV B MI Ma'arif Giriloyo 2	43
H. Sarana Prasarana	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	46
A. Deskripsi Data Obyek Penelitian.....	46
1. Observasi.....	46
2. Implementasi Media Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab	49
3. Peran media permainan ular tangga	54
4. Faktor pendukung dan hambatan media pembelajaran permainan ular tangga.....	58
B. Analisis data penelitian.....	60
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	82

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam penelitian ini menggunakan pedoman dari Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 05436/U/1987. Dengan uraian sebagai berikut :

1. Konsonan

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Ki
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ه	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	A
ِ	Kasrah	i	I
ُ	Dammah	u	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَا...	Fathah dan ya	ai	a dan u
وَا...	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سَأَلَ suila
- كَيْفَ kaifa

- حَوْلَ haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ...اَ...اَ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
اِ...اِ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
اُ...اُ...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-attfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khužu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim

dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ / Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا / Bismillāhi majrehā wa mursāhā

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ / Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ / Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	42
Tabel 3. 2	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Foto bersama dengan siswa kelas IVB dan Guru Bahasa Arab	48
Gambar 2 : Kegiatan belajar menggunakan Permainan Ular Tangga.....	50
Gambar 3 : Siswa menyebutkan gambar menggunakan bahasa Arab	51
Gambar 4 : Siswa memperhatikan guru menjelaskan permainan ular tangga	52
Gambar 5: Wawancara dengan siswa kelas IVB	53
Gambar 6 : Siswa menunggu giliran untuk bermain	54
Gambar 7 : Wawancara dengan siswi kelas IVB	55
Gambar 8 : Wawancara guru bahasa Arab kelas IV B	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Instrument Penelitian.....	83
Lampiran 2: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	90
Lampiran 3: Materi Bahan Ajar	98
Lampiran 4: Kartu Bimbingan Skripsi.....	103
Lampiran 5: Surat Izin Penelitian	104
Lampiran 6: Surat Permohonan Perubahan Judul Skripsi	105
Lampiran 7: Foto Sekolah.....	106
Lampiran 8: Dokumentasi Kegiatan Belajar.....	107
Lampiran 9: Sertifikat TOAFL	109
Lampiran 10: Sertifikat IKLA	110
Lampiran 11: Sertifikat SOSPEM.....	111
Lampiran 12: Sertifikat ICT.....	112
Lampiran 13: Curriculum Vitae.....	113

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia sendiri, Bahasa Arab menjadi salah satu dari bahasa asing yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan agama islam mulai dari tingkat dasar hingga ke perguruan tinggi, baik informal maupun formal. Untuk mempelajari bahasa Arab sendiri dimulai dengan mempelajari kosakata atau *mufradat*.

Mufradat (kosakata) merupakan salah satu unsur bahasa yang terpenting dalam mempelajari bahasa asing, sama halnya dengan bahasa Arab.¹ Perbendaharaan mufradat yang mencukupi akan menunjang seseorang dalam berkomunikasi dengan Bahasa tersebut baik secara lisan maupun tertulis. Dalam mempelajari Bahasa Arab terdapat beberapa keterampilan yang dikuasai, yakni keterampilan menyimak (*Istima'*), berbicara (*Kalam*), membaca (*Qira'ah*), dan menulis (*Kitabah*). Hal terpenting untuk dapat menguasai empat keterampilan berbahasa adalah penguasaan kosakata.²

Tujuan mempelajari *mufradat* adalah memfungsikan bahasa Arab itu sendiri sebagai media pemahaman dan komunikasi, melatih siswa dalam melafalkan kosakata dengan baik dan benar yang mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca dengan baik dan benar pula. Mempelajari *mufradat* tidak hanya harus dihafal, tetapi juga digunakan

¹ Muna Wa, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Teori & Aplikasi), (Yogyakarta: Penerbit Press, 2011), Hlm. 45

² Syaiful Mustafa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Malik Press, 2011), Hlm. 02

dalam memahami teks bacaan, berbicara, serta mengungkapkan gagasan dalam bentuk tertulis.³

Banyak faktor yang menyebabkan tidak berhasilnya pembelajaran bahasa Arab, salah satunya yaitu siswa. Mereka menganggap bahwa bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit dipelajari sehingga membuat siswa tidak percaya diri dalam mengungkapkan atau berkomunikasi dalam bahasa Arab. Selain itu, kurangnya fasilitas dalam menunjang siswa dalam belajar bahasa Arab.⁴ Hal tersebut yang menjadikan siswa kurang termotivasi dan rendahnya minat belajar bahasa Arab.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kedudukan kosakata memiliki peranan yang penting dalam bahasa Arab terutama dalam meningkatkan empat keterampilan berbahasa. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran mufradat tidak lepas dari adanya problem yang ditemui seperti masih banyak siswa kurang tepat dalam mengucapkan kosakata bahasa Arab, kemampuan penguasaan mufradat yang masih sedikit, dan sulit memahami makna kata bahasa Arab baik dalam komunikasi secara lisan maupun tertulis.⁵

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Giriloyo 2 merupakan salah satu lembaga pendidikan yang didalamnya terdapat pembelajaran bahasa

³ Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat 2009), Hlm. 120

⁴ Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), Hlm. 60.

⁵ Ika Khoirun, *Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 07 Purbolinggo*, (Lampung: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2020) Vol.12 No. 2

Arab. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di MI Giriloyo 2 Bantul, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Arab yaitu kurangnya partisipasi langsung dari siswa dalam pembelajaran serta respon yang minim dalam penjelasan yang diberikan guru. Banyak siswa menganggap bahwa bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit di mengerti karena banyaknya kosakata yang harus dipahami dan dikuasai. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran yang masih sederhana, yaitu menggunakan buku modul dan kertas gambar, namun gambar nya terkadang juga masih kurang jelas sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar.

Pentingnya penguasaan aspek kosakata yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa asing maka dalam pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran merupakan salah satu cara mengatasi kendala yang dihadapi di dalam kelas. Media pembelajaran difungsikan sebagai perantara guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mampu di terima dengan mudah dan baik oleh siswa. Namun, tak banyak guru memperhatikan dan memfungsikan media pembelajaran dengan maksimal.⁶

Pada dasarnya media pembelajaran merupakan upaya guru dalam mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mampu

⁶ Teni Nurita, Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, (Misykat: 2018) Vol. 03 No.1

mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁷ Dalam belajar, guru diharapkan mampu memperhatikan kondisi belajar siswa, terlebih apa saja yang harus diperbaiki dalam belajar. Oleh karena itu, guru harus memiliki sebuah pandangan serta cara bagaimana siswa akan mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga ilmu yang disampaikan mampu diterima oleh siswa. Sebagai penggerak dalam penyelenggaraan pendidikan guru tentu tidak hanya diam melihat tantangan yang terjadi.

Adanya guru sebagai fasilitator dalam mengakomodasi belajar siswa sehingga mampu tercipta suasana belajar yang mampu menghidupkan kelas salah satunya dengan siswa aktif baik dalam bertanya, memberikan jawaban, maupun kerja sama dalam belajar dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁸

Froebel dalam Audrey Curtis mengatakan bahwa melalui permainan yang kreatif anak dapat mengembangkan dan mengintegrasikan semua keterampilannya. Anak belajar lebih banyak melalui bermain dan mengeksplorasi objek dan pengalaman karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial.⁹

Media pembelajaran atau sarana kegiatan belajar disadari oleh banyak pendidik atau praktisi pendidikan yang sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas.

⁷ Ghofur Rohman, *Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda*, (Lamongan: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2019) Vol. 8 No.1

⁸ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004) Cet. Ke-2, Hlm. 1

⁹ Holis, Ade, *Belajar Melalui Bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif Anak usia dini*, (Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 2016). Vol. 09 No. 01. Universitas Garut.

Kegiatan belajar akan berjalan dengan efektif jika dalam kondisi dan situasi yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan dan menggunakan peralatan maupun fasilitas sekolah serta mampu berinovasi dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata ini yaitu dengan melakukan sebuah media permainan bahasa. Tujuan dilakukan sebuah permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa yaitu memberikan kesempatan kepada siswa dalam pengaplikasian keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya melalui kegiatan bermain. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab yakni permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini bertujuan melatih kecepatan siswa dalam berbicara. Beberapa alat yang diperlukan dalam bermain antara lain: dadu, papan ular tangga, bidak.¹⁰

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang dapat dijadikan inspirasi dalam merancang media pembelajaran yang inovatif. Media ini termasuk dalam jenis media pembelajaran visual, yaitu media pembelajaran yang dapat dilihat dengan indera pengelihatan. Keunggulan media permainan ular tangga yakni dapat mengembangkan sosialisasi anak karena dalam permainan ular tangga ini bersifat team atau kelompok dan tidak bisa dimainkan secara individu untuk dapat mencapai garis finish sehingga diharapkan mampu

¹⁰ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011) Hlm. 126

meningkatkan kekompakan antar pemain.¹¹ Melalui permainan ular tangga siswa mampu menguasai pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam menghafal *mufradat*, siswa juga memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru¹², dan melalui permainan ular tangga diharapkan mampu tercipta sebuah pembelajaran yang lebih efektif.¹³

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan, peneliti mencoba menerapkan sebuah media permainan bahasa yakni media permainan ular tangga yang khususnya dalam mempelajari kosakata bahasa Arab. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran Kosakata Bahasa Arab siswa Kelas IV B MI Ma’arif Giriloyo 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab siswa kelas IV MI Giriloyo 2?

¹¹ Marhaeni, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi Pada MATERI Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII*, (Mataram: Konstruktivisme Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2022) Vol. 14 No.1

¹² Zainuri, *Implementasi Media Snakes-Ladders dalam Penguasaan Mufradat di MTs Assunnayah Jember*, (Jember: An-Nuqtah, 2022) Vol. 1 No.3

¹³ Maulidya Ulfah, *Implementasi Mufrodat Bahasa Arab Melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Usia Dini*, (Cirebon: Seling Jurnal Program Studi PGRA, 2019) Vol. 5 No.2

2. Bagaimana peran media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab siswa kelas IV MI Giriloyo 2 Bantul?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pada penerapan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab dikelas IV MI Ma'arif Giriloyo 2 Bantul?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, kegiatan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga guna di kelas IV MI Ma'arif Giriloyo 2 Bantul
2. Mengetahui peran media pembelajaran permainan ular tangga terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas IV MI Ma'arif Giriloyo 2
3. Mengetahui faktor pendukung, penghambat, dan upaya dalam penerapan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab dikelas IV MI Ma'arif Giriloyo 2 Bantul

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Berdasarkan tujuan penelitian yang disampaikan, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai media pembelajaran Bahasa

Arab yang efektif serta dapat menjadi referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran.

2. Secara Praktis

a) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat mempelajari bagaimana media pembelajaran yang efektif dalam suatu pembelajaran terkhusus mata pelajaran Bahasa Arab sehingga tujuan dari pembelajaran Bahasa Arab dapat tercapai dengan lancar.

b) Bagi Siswa

Dilaksanakannya penelitian ini akan sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Arab khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab. Adanya media pembelajaran baru dari guru memungkinkan siswa yang kesulitan untuk lebih mudah dalam memahami materi dan merasa senang belajar Bahasa Arab.

c) Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini guru dapat mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang baik untuk pelajaran Bahasa Arab khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas IV MI Ma'arif giriloyo 2 serta menentukan media pembelajaran yang cocok untuk mendukung pembelajaran Bahasa Arab.

d) Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi jembatan untuk guru dalam memperbaiki sistem pembelajaran yang baik dan efektif. Penelitian ini juga dapat diajukan sebagai acuan dalam melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai.

E. Kajian Pustaka Terdahulu

Telaah Pustaka merupakan salah satu landasan dalam melakukan sebuah penelitian. Dalam telaah Pustaka peneliti melakukan kajian terhadap penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti. Kajian penelitian digunakan guna mengetahui apakah penelitian yang dilakukan sudah dilakukan atau belum dilakukan. Beberapa kajian penelitian terdahulu baik skripsi ataupun jurnal yang ditemukan oleh peneliti antara lain :

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fauzan Ridwan dalam skripsi nya dengan judul “*Keefektifan Permainan Snake And Ladder (Ular Tangga) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris AUD Pada Kelompok B RA Bunga Bangsa Wali, Lahat, Sumatera Selatan Tahun Ajaran 2020/2021*”. Penelitian ini memfokuskan pada efektivitas penggunaan ular tangga dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Dalam penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah hasil bahwa terdapat peningkatan terhadap peningkatan pembelajaran kosakata Bahasa Inggris anak. Hal tersebut juga yang membedakan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian guna melakukan sebuah media

pembelajaran baru dalam melakukan peningkatan kosakata Bahasa Arab melalui media ular tangga mufradat.

Skripsi yang ditulis oleh Sukriani dengan judul "*Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Darul Da'wah Wal Irsyad (DDI) Kampung Pareare*". Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa dengan adanya media gambar yang digunakan memberikan semangat baru bagi siswa dalam melakukan pembelajaran Bahasa Arab khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab. Pada penelitian ini ditemukan bahwa adanya peningkatan terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab melalui media gambar dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini menjadikan penyusun melakukan sebuah penelitian menggunakan media ular tangga mufradat karena dalam penelitian terdahulu ditemukan bahwa dengan menggunakan gambar siswa akan lebih tertarik dan semangat dalam melakukan pembelajaran.

Kajian penelitian selanjutnya pada skripsi yang ditulis oleh Arif Rahman Faqihuddin dengan judul "*Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufradat Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Dikelas VIII Hidayatullah Sleman Yogyakarta*". Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada penguasaan mufradat siswa melalui metode permainan edukatif dengan dibuktikan pada hasil rata-rata pretest dan posttest sebesar 69,95 dan

82,30. Dari penelitian terdahulu tersebut memberikan kesempatan pada penelitian ini untuk mengembangkan metode pembelajaran edukatif melalui media ular tangga mufradat. Hal tersebut juga yang membedakan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu.

Skripsi yang ditulis oleh Aisyam Mardliyyah dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma’arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.

Kajian selanjutnya yaitu dalam jurnal dengan judul “Penerapan media pembelajaran “ular tangga” dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab” yang ditulis oleh Nazahah Ulin Nuha, Itsna Mayfuf Chasanah mahasiswi STAI Muhammadiyah Probolinggo. Pada penelitian ini tidak memiliki banyak perbedaan, hanya saja pada penggunaan metode dalam melakukan media pembelajaran ular tangga. Dalam jurnal dituliskan bahwa terdapat keefektifan dalam menggunakan media ular tangga guna meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab yang dibuktikan dengan perhitungan t-test pada kelompok kontrol dengan rata-rata 51,00 sedangkan hasil penguasaan kosakata dalam perhitungan t-test pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 70,6.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dilakukan guna mempermudah serta memahami penulisan dan penyusunan proposal skripsi. Dalam penyusunan proposal skripsi, peneliti membagi menjadi lima BAB. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I : Berisi pendahuluan yang menjelaskan terkait latar belakang permasalahan yang akan diteliti, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II : Berisi kajian Pustaka yang didalamnya mencakup teori-teori yang mendukung penelitian serta meyakinkan penelitian yang dilaksanakan dan juga berisi penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III : Berisi prosedur pemecahan masalah penelitian yang didalamnya mencakup penjelasan metode penelitian yang digunakan, penjelasan lokasi, waktu, dan data terkait penelitian yang dilakukan, analisis yang digunakan, serta teknis pelaksanaan penelitian.

BAB IV : Berisi hasil dan analisis penelitian terkait penerapan media pembelajaran menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas IVB MI Ma'arif Giriloyo 2 Bantul, serta berisi analisis data yang di peroleh pada saat penelitian serta pembahasan penelitian yang telah disebutkan dalam sub bab rumusan masalah.

BAB V : Bagian akhir dalam susunan penelitian yang berisi kesimpulan dari penelitian penerapan media pembelajaran menggunakan media ular tangga, dan saran yang disampaikan oleh peneliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab siswa Kelas IVB MI Ma'arif Giriloyo 2 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Proses pembelajaran bahasa Arab dikelas IV B MI Ma'arif Giriloyo 2 Bantul menggunakan media permainan ular tangga dilakukan dengan dimulai guru menyampaikan materi pembelajaran, dilanjutkan dengan pembagian siswa menjadi beberapa kelompok. Langkah selanjutnya guru menjelaskan aturan dan cara bermain ular tangga serta mencontohkan didepan siswa. Kemudian guru mempersilahkan setiap kelompok untuk bermain ular tangga dan menyebutkan kosakata dalam bahasa Arab sesuai dengan gambar yang ada dalam kotak bidak berhenti. Ketika siswa tidak bisa menjawab kosakata dalam kotak, siswa harus mengambil kartu hukuman yang sudah disiapkan. Permainan akan dimenangkan oleh kelompok yang dapat mencapai garis finish tercepat.
2. Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi aktif selama penerapan dalam kegiatan belajar bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Media

permainan ular tangga yang merupakan contoh jenis media visual mampu menarik perhatian siswa dalam belajar. Siswa memiliki rasa penasaran dengan suatu hal yang baru sehingga memberikan daya tarik tersendiri dalam belajar bahasa Arab. Selanjutnya, media permainan ular tangga membantu siswa dalam memperkuat hafalan atau daya ingat khususnya dalam mengingat kosakata dalam bahasa Arab. Selain itu, mampu meningkatkan minat serta motivasi baru siswa untuk terus belajar.

3. Terdapat beberapa faktor pendukung dalam penerapan media pembelajaran permainan ular tangga, yakni fasilitas ruang kelas yang sangat luas sehingga memberikan rasa nyaman dalam belajar, dan adanya kerja sama yang terjadi antara guru dan siswa sehingga tercipta suasana kelas yang komunikatif. Selain itu, terbatasnya waktu menjadi salah satu faktor penghambat dalam kegiatan belajar ini.

B. Saran

Peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru, media pembelajaran permainan ular tangga merupakan salah satu jenis media visual yang dapat memberikan semangat baru siswa dalam belajar, sehingga diharapkan guru mampu memanfaatkan dengan maksimal sebagai perantara dalam penyampaian materinya khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.
2. Bagi Siswa, diharapkan siswa dapat memperhatikan arahan guru selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa juga diharapkan memiliki

pengalaman belajar baru selama menggunakan media pembelajaran yang menarik.

3. Bagi Peneliti lain, dengan hasil penelitian yang telah didapatkan dalam penelitian ini diharapkan dapat ditindak lanjuti oleh peneliti lain dengan lebih bagus dari peneliti sebelumnya. Peneliti berharap mampu memberikan manfaat ke depannya baik bagi guru, siswa, maupun peneliti lain.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A Istri Ratna Dewi, dkk. *Penerapan Metode Bermain melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A.* (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 2016) Vol.4 No.2
- Abdurochman, *Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab*, (Lampung: An-Nabighoh, 2017) Vol. 10 No.1
- Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat 2009)
- Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004) Cet. Ke-2
- Al-Ghalayini, M. 2005. *Jami' Al-Durus Al-Arabiyyah*. Ashriyyah.
- Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: CV. Rajawali, 1990)
- Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2002)
- Bisri Mustofa & M. Abdul Hamid,. *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2012)
- Depdiknas PAUD, 2003. *Pedoman Rintisan Kelompok Bermain*. (Bandung: Depdiknas)
- Eko Pujiyanto, *Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga*, (Magetan: Eduscoteh, 2020) Vol. 1 No.2
- Erta Mahyudin, *E-Learning dalam pengajaran Kosakata Basaha Arab*, (Jakarta: Journal of Arabic Research, 2022) Vol.1 No.1

- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011)
- Ghofur Rohman, *Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda*, (Lamongan: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2019) Vol. 8 No.1
- Holis, Ade, *Belajar Melalui Bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif Anak usia dini*, (Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 2016). Vol. 09 No. 01.
- Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013)
- Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkapan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: C,V Andi Offset, 2009)
- Ika Khoirun, *Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 07 Purbolinggo*, (Lampung: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2020) Vol.12 No. 2
- Imam Asrori, *Aneka Permainan: Penyegaran Pembelajaran Bahasa Arab*. (Surabaya: Hilal Pustaka, 2009)
- Jannah, Rodhatul, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin : Antasari Pustaka, 2009)
- Kartikaningtyas, *Pengembangan Media Game Ular tangga bervisi sets tema energi pada pembelajaran Ipa terpadu untuk mengembangkan karakter dan aktivitas siswa SMP/MTs*, USEJ, 2016 (Vol 3 Tahun 2014)

- Marhaeni, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi Pada MATERI Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII*, (Mataram: Konstruktivisme Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2022) Vol. 14 No.1
- Maulidya Ulfah, *Implementasi Mufrodat Bahasa Arab Melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Usia Dini*, (Cirebon: Seling Jurnal Program Studi PGRA, 2019) Vol. 5 No.2
- Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini : Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Prenadamedia, 2017)
- Muna Wa, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Teori & Aplikasi)*, (Yogyakarta: Penerbit Press, 2011)
- Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015)
- Mustafa, S., *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. (Maliki Press. 2010)
- Nani Indrawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa kelas VII B SMP Melalui Teknik Permainan* (Lingtera, 2016, Vol. 3 No. 2)
- Nugraha A.D., *Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi SETS Berorientasi Konstruktivistik*. (Journal of Innovative Sciene Education, 2013)
- Nugraha, Fariha, *Metode Penelitian Kualitatif dalam penelitian Pendidikan Bahasa* (Surakarta, 2015)
- Nunan D. 1991. *Language teaching methodology: A textbook for teachers* Sydney: Prentice Hall International (UUK) Ltd.

- Prastiya, S. *Menyanyi Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Santriwan-Santriwati Kelas Umar Bin Khatab TPA Masjid Pengeran Diponegoro Yogyakarta*. UIN Sunan Kalijaga
- Rahina Nugrahani, *Media Pembelajaran Berbasis Visual berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, (Semarang: Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan, 2007), Jilid 36 No.1
- Ratnaningsih. N., N., *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SD N Nogoporo*. Skripsi. (Sleman: Universitas Negri Yogyakarta, 2014)
- Ria Kurniasih, *Media Ular Tangga Jejak Petualang*, (Cakrawala Dini, 2014) Vol. 5 No.2
- Rifki Afandi, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*, (Sidoarjo: Jurnal Inovasi Pembelajaran, 2015), Vol.1 No.1
- Rifqi F. Karimah dkk, *Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk anak SMP/MTs kelas VIII*, (Jurnal Pendidikan fisika, 2014) Vol. 2 No. 1
- Riyana Cepi, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012)
- Sadiman, S., Arief, Raharjo R, & Haryanto, Anung. 1984. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Cetakan 2007. Jakarta: Grafindo Persada.

- Sanjaya, Wina, *Media komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012)
- Slavin, E., Robert. 2009. *Psikologi Pendidikan, Teori dan Praktik. Edisi ke-9 Jilid I. Terjemahan Murianto Samosir*. New Jersey: Person Education
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011)
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012)
- Syaiful Mustafa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Malik Press, 2011)
- Teni Nurita, Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, (Misykat: 2018) Vol.. 03 No.1
- Titis Imanda dkk, *Pengaruh permainan Ular tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” terhadap Karakter Anak pada Taman Kanak-kanak*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 2018), Vol. 6, No.3
- Ulfatin, Nurul, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. (Malang : Bayumedia, 2014)
- Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012)
- Yain Yusuf & Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia, 2011)
- Yamin, Martinis. *Strategi Pembelajaran berbasis kompetensi*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2006)

Yani Nurdiani, *Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Intelegencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Jurnal Empowerment, 2013) Vol. 2 No.2

Zainuri, *Implementasi Media Snakes-Ladders dalam Penguasaan Mufradat di MTs Assunniah Jember*, (Jember: An-Nuqtah, 2022) Vol. 1 No.3

