

PENGEMBANGAN MEDIA UALAR TANGGA RAKSASA BERBASIS
GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB
SISWI TINGKAT *TAKHAŞŞUŞ* DI PONDOK PESANTREN MODERN
MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2025/2026



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
TESIS
Diajukan kepada Program Studi Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Safitri Mugindari

NIM : 23204022026

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Raksasa Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswi Tingkat *Takhaṣṣuṣ* Di PPM MBS Yogyakarta Tahun Pelajaran 2025/2026” adalah asli hasil penelitian peneliti sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 10 Desember 2025

Yang menyatakan,



Safitri Mugindari
NIM. 23204022026

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Safitri Mugindari

NIM : 23204022026

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga Raksasa Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswi Tingkat *Takhasṣus* Di PPM MBS Yogyakarta Tahun Pelajaran 2025/2026" adalah bebas plagiasi karya orang lain. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Desember 2025

Yang menyatakan,



Safitri Mugindari
NIM. 23204022026

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA UALAR TANGGA RAKSASA BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWI TINGKAT TAKHAŞŞUŞ DI PONDOK PESANTREN MODERN MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Nama : Safitri Mugindari
NIM : 23204622026
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim pengaji ujian munggahan
Ketua/ Pembimbing : Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag.

Pengaji I : Dr. Nasiruddin, M.Pd.

Pengaji II : Dr. H. Zamakhsari, M.Pd.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 16 Desember 2025

Waktu : 09.00-10.00 WIB

Hasil Nilai : 95.3/A

IPK : 3.81

Predikat : Memuaskan/Sangat Memuaskan/Dengan Puji

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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-SsISU.n.02807WP.06/9/2025

Tugas Akhir dengan judul

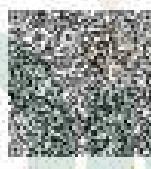
: PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA RAKSASA BERBASIS GAMPIKASE TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWI TINGKAT TAHASSUS DI PONDOK PESANTREN MODERN MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2025/2026

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

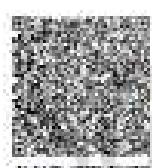
Nama : SAFITRI MUGENDARI, S. Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204022026
Telah diujikan pada : Selasa, 16 Desember 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

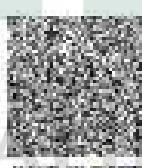


Kemu Sidang
Prof. Dr. H. Maknaid, M.Aq.
SIGNED



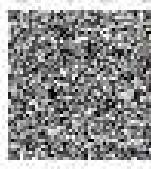
Project I

Dr. Nurcholis, M.Pd.
SIGNED



Project II

Dr. H. Zamzuman, M.Pd.
SIGNED



Yogyakarta, 16 Desember 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Pamana, S.Pd.I, M.Pd.
SIGNED

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Safitri Mugindari

NIM : 23204022026

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan pembuatan ijazah S2 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Segala risiko akan saya tanggung sendiri tanpa melibatkan pihak lain, termasuk institusi saya menempuh S2. Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Diharap maklum adanya.

Terimakasih

Yogyakarta, 10 Desember 2025

Yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

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

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah saya melakukan bimbingan, arahan dan koreksi dalam penelitian tesis saya yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Raksasa Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswi Tingkat *Takhaṣṣus* di PPM MBS Yogyakarta Tahun Pelajaran 2025/2026” yang ditulis oleh:

Nama : Safitri Mugindari

NIM : 23204022026

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta guna memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 10 Desember 2025

Pembimbing Tesis,



Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag.
NIP. 19600716 199103 1 001

HALAMAN MOTTO

"Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani."¹

إِنَّمَا الْمُعَلِّمُ كَالطَّيِّبِ، لَا يَصِفُ الدَّوَاء إِلَّا بَعْدَ مَعْرِفَةِ الدَّاء.^٢



¹ KH Dewantara - Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 1962

² الغزالى، أبو حامد .إحياء علوم الدين .بيروت: دار المعرفة، ج ١، ص ٥٥

HALAMAN PERSEMPAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab – Latin merujuk pada buku pedoman Transliterasi Arab – Latin cetakan ke lima yang disusun oleh tim Puslitbang Lektur Keagamaan tahun 2003 dengan landasan Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 158 tahun 1987 dengan nomor 0543b/u/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	keterangan
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Bā	B	Be
ت	Tā	T	Te
ث	Sā	Ş	Es (Dengan Titik Di Atas)
ج	Jīm	J	Je
ح	Hā	H	Ha (Dengan Titik Di Bawah)
خ	Khā	Kh	Ka dan Ha
د	Dāl	D	De
ذ	Zāl	Ż	Zet (Dengat Titik Di Atas)
ر	Rā	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es Dan Ye
ص	Syin	Sy	Es Dan Ye
ض	Dād	Đ	De (Dengan Titik Di Bawah)

ط	<i>Ta</i>	T	Te (Dengan Titik Di Bawah)
ظ	<i>Za</i>	Z	Zet (Dengan Titik Di Bawah)
ع	<i>Ain</i>	,	Koma Terbalik Di Atas
غ	<i>Gain</i>	G	-
ف	<i>Fā</i>	F	-
ق	<i>Qāf</i>	Q	-
ك	<i>Kāf</i>	K	-
ل	<i>Lām</i>	L	-
م	<i>Mim</i>	M	-
ن	<i>Nūn</i>	N	-
و	<i>Wāwu</i>	W	-
ه	<i>Hā</i>	H	-
ء	<i>Hamzah</i>	,	Apostrof
ي	<i>Yā</i>	Y	-

B. Vokal

1. Vokal Tunggal

Tanda	Nama	Huruf Latin
Ó	<i>Fathah</i>	A
ő	<i>Kasrah</i>	I
ጀ	<i>Dhammah</i>	U

2. Vokal Rangkap

Tanda	Nama	Huruf Latin
ጀ	<i>Fathah dan Ya</i>	Ai
ጀ	<i>Kasrah dan Waw</i>	Au

C. Maddah

Tanda dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nana
ا + ó ى + ó	Fathah dan alif atau alif maqsurah	Ã	a dan garis di atas
ى + ِ	Kasrah dan Ya sukun	Í	i dan garis di atas
و + ُ	Dhammah dan Waw sukun	Ü	u dan garis di atas

D. Ta Marbutah

Nama	Huruf Latin
Ta Marbutah Hidup	T
Ta Marbutah Mati	H

E. Syaddah (Tasydid)

Tasydid dilambangkan dengan huruf yang serupa dengan yang bersyakal.

Contoh: بِالْحَقِّ ditulis dengan bilhaqqi

F. Kata Sedang

Kata Sendang Yang Diikuti Huruf Syamsiyah			Kata Sendang Yang Diikuti Huruf Qomariyyah		
Contoh	Penulisan	Latin	Contoh	Penulisan	Latin
الثَّار	an	an-naru	الجَنَّةُ	Al	al-jannatu

G. Hamzah

Hamzah	Keterangan	Contoh	Penulisan
Hamzah di awal	Tidak dilambangkan	اكل	Akala
Hamzah di Tengah	Apostrof	تأكـل	Ta'kulu
Hamzah di akhir	Apostrof	شـيـع	Syai'un

H. Penulisan Kata

Keterangan	Penulisan Dipisah	Penulisan Tidak Dipisah
مفتاح الجنة	Miftah Al-jannah	Miftah Jannah

I. Huruf Kapital

Aturan penulisan huruf kapital sama seperti EYD (awal kalimat, nama orang, dan lain-lain). Catatan: jika terdapat kata sandang pada nama diri maka yang ditulis kapital hanya huruf awal pada nama diri bukan pada kata sandang.

Contoh: شهر رمضان الذي انزل فيه القرآن ditulis “*Syahru Ramadhāna al-laži unzila fihi al-Qurlānu*”.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين، الصلاة والسلام على رسول الله الكريم، وعلى آله وصحبه أجمعين.

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT. yang senantiasa memberikan, melimpahkan rahmat-Nya serta nikmatnya kepada peneliti. Sholawat beserta salam peneliti haturkan kepada junjungan umat nabi agung baginda Rasulullah SAW atas jasa beliau kita dapat hijrah dari alam jahiliyah menuju alam yang terang dengan dibawanya agama Islam. Dengan semua itu peneliti dapat menyelesaikan semua tahapan dalam penulisan tesis dengan judul “*Pengembangan Media Ular Tangga Raksasa Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswi Tingkat Takhasus Di PPM MBS Yogyakarta Tahun Pelajaran 2025/2026*”. Tesis ini peneliti susun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi magister pendidikan. Penelitian perkembangan yang diteliti oleh peneliti diharapkan dapat menjadi sambung silaturahmi serta menjadi sumbangan positif terhadap pengembangan sumber belajar, khususnya pembelajaran bahasa Arab santri di pesantren. Melalui media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi ini peneliti berharap dengan penggunaannya dapat meningkatkan capaian pembelajaran bagi siswi dalam mengembangkan kemampuan berbicara.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati dan segala rasa hormat, peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Maksudin, M.Ag., selaku Dosem Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan serta nasehat ataupun saran kepada peneliti selama proses perkuliahan.
5. Prof. Dr. Maksudin, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Tesis yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta ilmunya untuk memberikan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan Tesis ini.
6. Dr. Nashiruddin, M.Si. M.Pd., selaku Validator Ahli Materi, terima kasih atas masukan dan saran konstruktif terhadap isi dan kelayakan materi pada pengembangan media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi yang peneliti kembangkan, demi menjaga kualitas isi secara ilmiah.
7. Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd., selaku Validator Media Ahli Desain, terima kasih atas kontribusinya dalam pengembangan media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi dalam segi tampilan visual di dalamnya.
8. Segenap Dosen dan Karyawan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab pada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguran Universitas Islam

Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang selama ini dengan sabar membimbing dan mengajarkan peneliti selama proses perkuliahan.

9. Segenap *civitas* Pondok Pesantren Muhammadiyah Boarding School, yang telah memberikan izin untuk dilaksanakannya penelitian ini.
10. Ustadzah Khoirunnisa, Lc., Ustadzah Iffah Fathan, Lc., bagian penggerak bahasa, dan bagian penanggung jawab IPM putri yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bantuan selama proses penelitian berlangsung.
11. Segenap siswi tingkat *takhaṣṣus* yang selalu ceria dan bersemangat serta telah bersedia menerima peneliti selama proses penelitian berlangsung.
12. Bapak, Ibu dan Adik tercinta, terima kasih kepada Bapak Noer Hidayat, Ibu Kasih Lestari dan Adik Muhammad Syaiful Ardiyan, terima kasih atas do'a, dukungan, motivasi yang selalu diberikan baik dari sebelum hingga setelah proses perkuliahan dan penelitian berlangsung.
13. Busyro Husaini, yang selalu menemani dan menyemangati peneliti selama proses perkuliahan.
14. Teman-teman kelas MPBA B (HAYFA), khususnya Naela Alfa Ruhama, Vika Faiza Rahma, dan Rahma Assa'idah yang selalu mendukung, membagikan ilmu dan bersamai peneliti selama proses perkuliahan.
15. Semua pihak yang terlibat selama penelitian dan penyusunan tesis peneliti ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti berdo'a semoga semua bantuan, bimbingan, motivasi, saran dan dukungannya selama ini menjadi hal berkah dan bermanfaat serta dibalas dengan beribu kebaikan oleh Allah AWT. Aamiin.

Yogyakarta, 10 Desember 2025

Peneliti,



Safitri Mugindari, S.Pd.

NIM: 23204022026



ABSTRAK

Safitri Mugindari. Pengembangan Media Ular Tangga Raksasa Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berbicara Siswi Tingkat *Takhassus* Di Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School Yogyakarta Tahun Pelajaran 2025-2026.Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2025.

Kemampuan berbicara siswi tingkat *takhassus* yang masih rendah meskipun telah rutin memperoleh mufrodat baru pada kegiatan muhadatsah, merupakan latar belakang penelitian ini. Analisis awal menunjukkan bahwa kegiatan muhadatsah di PPM MBS Yogyakarta masih berpusat pada guru dan tidak adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menstimulasi kemampuan berbicara siswi. Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti bertujuan untuk: 1) menganalisis kebutuhan dan permasalahan kemampuan berbicara bahasa arab pada siswi tingkat *takhassus* 2) mengembangkan media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi yang efektif terhadap kemampuan berbicara bahasa arab siswi tingkat *takhassus* 3) dan mengetahui efektifitasnya terhadap kemampuan berbicara siswi tingkat takhasus di PPM MBS Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data penilitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket/kuesioner, tes dan dokumentasi. Analisis data kebutuhan menggunakan gabungan teknik kualitatif pada deskripsi analisis dan kuantitatif pada pengolahan data berupa angka. Pengujian efektifitas media menggunakan desain *one-group pretest-posttest* dengan bantuan SPSS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi ini efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata meningkat secara signifikan dari angka 57,14 pada pre-test menjadi angka 84,42 pada post-tes. Pada Uji *Paired Sample T-Test*, kedua skor tersebut terdapat perbedaan secara signifikan secara statistik (*two-sided*) yaitu $<0,001$. Skor rata-rata tes N-Gain yang diperoleh adalah sebesar 0,6522 termasuk dalam kategori efektivitas sedang. Meskipun demikian, hasil ini tetap menunjukkan bahwa media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi secara signifikan dan positif efektif meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswi tingkat *takhassus*.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Ular Tangga Raksasa, Gamifikasi, Kemampuan Berbicara.

الملخص

سافطري موكينداري, تطوير وسيلة السلم والتعban العملاقة القائمة على التلعيب لمهارة الكلام لدى الطالبات في مستوى التخصص بمعهد محمدية الإسلامية يوجياكارتا للعام الدراسي ٢٠٢٥-٢٠٢٦. رسالة الماجستير. برنامج ماجستير. قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين. جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية، يوجياكارتا ٢٠٢٥ م.

إن ضعف مهارة الكلام لدى الطالبات في مستوى التخصص رغم حصولهن بانتظام على مفردات جديدة في أنشطة المحادثة، يعد خلفية هذا البحث. يُظهر التحليل الأولي أن أنشطة المحادثة في معهد محمدية الإسلامية يوجياكارتا لا تزال تتمحور حول المعلم وعدم وجود وسائل تعليمية جذابة وممتعة لتحفيز مهارة الكلام لدى الطالبات. بناء على هذه الحاجة، تهدف الباحثة إلى: ١) تحليل احتياجات ومشكلات مهارة الكلام باللغة العربية لدى الطالبات في مستوى التخصص ٢) تطوير وسيلة السلم والتعban العملاقة القائمة على التلعيب الفعالة لمهارة الكلام باللغة العربية لدى الطالبات في مستوى التخصص ٣) ومعرفة فعاليتها على مهارة الكلام لدى الطالبات في مستوى التخصص بمعهد محمدية الإسلامية يوجياكارتا.

يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) بمدخل ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقويم). تستخدم تقنيات جمع البيانات في هذا البحث الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبار والتوثيق. يستخدم تحليل بيانات الاحتياجات مزيجاً من التقنيات الكيفية في وصف التحليل والكمية في معالجة البيانات على شكل أرقام. يستخدم اختبار فعالية الوسيلة تصميم الجموعة الواحدة للاختبار القبلي والبعدي بمساعدة SPSS برنامج .

تظهر نتائج هذا البحث أن وسيلة السلم والشعبان العملاقة القائمة على التلعيب فعالة للاستخدام. يمكن ملاحظة ذلك من متوسط الدرجات الذي ارتفع بشكل كبير من ٥٧,١٤ في الاختبار القبلي إلى ٨,٤٢ في الاختبار البعدي.

في اختبار العينات المزدوجة، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية (ثنائي الجانب) بين الدرجتين وهو $> 0,001$. متوسط درجة اختبار المحصل عليه هو ٠,٦٥٢٢ ويندرج ضمن فئة الفعالية المتوسطة. ومع ذلك، تُظهر هذه النتيجة أن وسيلة السلم والشعبان العملاقة القائمة على التلعيب فعالة بشكل كبير وإيجابي في تحسين مهارة الكلام باللغة العربية لدى الطالبات في مستوى التخصص.

الكلمات المفتاحية: التطوير، وسيلة السلم والشعبان العملاقة، التلعيب، مهارة الكلام.



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skala Kelayakan Penilaian	45
Tabel 2. 2 Kriteria Kelayakan Media dan Materi.....	45
Tabel 2. 3 Skala Angket Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik	46
Tabel 2. 4 Interpretasi Nilai N-gain.....	49
Tabel 2. 5 Kriteria penentuan Tingkat keefektifan.....	49
Tabel 3. 1 Tujuan Pembelajaran Kemampuan Berbicara Bahasa Arab.....	65
Tabel 3. 2 Indikator Pembelajaran Kemampuan Berbicara Bahasa Arab	66
Tabel 3. 3 Jenis Tugas dan Pemetaan Kinerja.....	68
Tabel 3. 4 Level Gradasi Materi Berdasarkan Domain Kognitif (Taksonomi Bloom)	69
Tabel 3. 5 Indikator Penilaian Poin Dalam Permainan Ular Tangga Raksasa	76
Tabel 3. 6 Indikator Pengurangan Poin	77
Tabel 3. 7 Hasil Uji Kelayakan Aspek Konseptual dan Tujuan	83
Tabel 3. 8 Hasil Uji Kelayakan Aspek Kualitas Substansi Pembelajaran (Gamifikasi & Mahārah Al-Kalām).....	84
Tabel 3. 9 Hasil Uji Kelayakan Sistem evaluasi (Pedoman Penilaian)	86
Tabel 3. 10 Skor Rata-Rata Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi Pada Seluruh Aspek	87
Tabel 3. 11 Saran Ahli Materi.....	88
Tabel 3. 12 Hasil Uji Kelayakan Format dan Penyajian Buku Panduan	90
Tabel 3. 13 Hasil Uji Kelayakan Aspek Kepraktisan dan Fungsionalitas	91
Tabel 3. 14 Hasil Uji Kelayakan Aspek Komponen Media	92
Tabel 3. 15 Skor Rata-Rata Hasil Uji Kelayakan Ahli Media Pada Seluruh Aspek	94
Tabel 3. 16 Saran Ahli Media	94
Tabel 3. 17 Hasil Revisi Ahli Materi	95
Tabel 3. 18 Hasil Revisi Ahli Media	96
Tabel 3. 19 Hasil Uji Kelayakan Aspek Desain dan Materi.....	103
Tabel 3. 20 Hasil Uji Kelayakan Aspek Kepraktisan Implementasi di Lapangan.....	104
Tabel 3. 21 Hasil Uji Kelayakan Aspek Dukungan Pedagogis (CLT dan Gamifikasi).....	105
Tabel 3. 22 Hasil Uji Kelayakan Aspek Dampak Dan Efektivitas Pembelajaran	107
Tabel 3. 23 Hasil Uji Kelayakan Guru/Penggerak Bahasa Pada Seluruh Aspek.....	108
Tabel 3. 24 Saran Guru/Penggerak Bahasa	109
Tabel 3. 25 Hasil Uji Kelayakan Aspek Desain Fisik & Daya Tarik (Ular Tangga Raksasa)	110
Tabel 3. 26 Hasil Uji Kelayakan Aspek Gamifikasi	111

Tabel 3. 27 Hasil Uji Kelayakan Aspek Desain Fisik & Daya Tarik (Ular Tangga Raksasa	113
Tabel 3. 28 Hasil Uji Kelayakan Aspek Kepraktisan.....	114
Tabel 3. 29 Skor Rata-Rata Uji Kelayakan Oleh Siswi Pada Seluruh Aspek	115
Tabel 3. 30 Saran Siswi Tingkat Takhaşşus.....	116
Tabel 3. 31 Komentar Siswi Tingkat Takhaşşus.....	116
Tabel 3. 32 Data Hasil Pretest dan Posttest Siswi Tingkat Takhaşşus	117
Tabel 3. 33 Analisis Nilai Pretest Posttest	119
Tabel 3. 34 Data Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest.....	119
Tabel 3. 35 Hasil Uji Validitas Tes	121
Tabel 3. 36 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	122
Tabel 3. 37 Hasil Uji Normalitas Data Siswi Tingkat Takhaşşus	123
Tabel 3. 38 Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	124
Tabel 3. 39 Hasil Uji N-Gain	125
Tabel 3. 40 Penyebaran Hasil Uji N-Gain.....	126



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	40
Gambar 2. 2 Rumus Skor Rata-Rata	46
Gambar 3. 1 Proses pembuatan materi di Microsoft word 2016	72
Gambar 3. 2 Proses pembuatan desain papan media ular tangga raksasa	73
Gambar 3. 3 Proses Pembuatan Desain Cover Kartu Pertanyaan	74
Gambar 3. 4 Proses Pembuatan Desain Template Soal Pada Kartu Pertanyaan	74
Gambar 3. 5 Proses Penyusunan Isi Buku Pedoman Media Ular Tangga Raksasa	75
Gambar 3. 6 Proses Pembuatan Cover Buku Panduan Media Ular Tangga Raksasa	76
Gambar 3. 7 Hasil Cetak Papan Media Ular Tangga Raksasa Berbasis Gamifikasi	78
Gambar 3. 8 Hasil Cetak Cover Kartu Pertanyaan.....	79
Gambar 3. 9 Hasil Cetak Template Soal	79
Gambar 3. 10 Hasil Cetak Buku Pedoman.....	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Ahli Materi	142
Lampiran 2 Validasi Hasil Media	146
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswi Tingkat Takhaşşuş	150
Lampiran 4 Instrumen Wawancara Penggerak Bahasa	151
Lampiran 5 Angket Respon Guru/Pengurus Bahasa	152
Lampiran 6 Angket Respon Siswi Tingkat Takhaşşuş	156
Lampiran 7 Soal Pre-Test.....	159
Lampiran 8 Soal Post-Test	161
Lampiran 9 Hasil Desain Kartu Pertanyaan	163
Lampiran 10 Dokumentasi	164
Lampiran 11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	165
Lampiran 12 Hasil Uji Normalitas Data Siswi Tingkat Takhaşşuş	165
Lampiran 13 Hasil Uji Paired Sample T-Test	165
Lampiran 14 Hasil Uji N-Gain.....	165



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
KATA PENGANTAR	xiii
ABSTRAK.....	xvii
الملخص.....	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
1. Tujuan Penelitian.....	9
2. Kegunaan Penelitian.....	9
D. Kajian Pustaka	11
E. KAJIAN TEORI.....	16
1. Media Pembelajaran	16
2. Gamifikasi dalam pembelajaran.....	18
3. Psikologi Permainan	22
4. Media permainan ular tangga	23
5. Media Ular Tangga Raksasa Bahasa Arab.....	26
6. Cara Bermain Ular Tangga raksasa pada Keterampilan Berbicara Bahasa Arab	27
7. Kemampuan Berbicara (<i>Mahārah Al-Kalām</i>)	30
8. Penilaian Kemampuan Berbicara (<i>Mahārah Al-Kalām</i>) dalam Bahasa Arab.....	32

9. Teori Pembelajaran Bahasa Komunikatif (<i>Communicative Language Teaching – CLT</i>)	36
BAB II METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Teknik Pengumpulan Data	43
D. Teknik Analisis Data.....	45
E. Sistematika Pembahasan	50
BAB III HASIL DAN PENGEMBANGAN.....	51
A. Analisis Kebutuhan Dan Permasalahan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswi Tingkat Takhaşşus	51
1. Muhammadiyah Boarding School (MBS) Yogyakarta.....	51
2. Kegiatan <i>Muhadatsah</i> di PPM MBS Yogyakarta.....	53
3. Analisis Permasalahan Dalam Kemampuan Berbicara Siswi Tingkat Takhaşşus.....	55
4. Kebutuhan Terhadap Media Inovatif Berbasis Gamifikasi	58
B. Hasil Penelitian dan Pengembangan Media Ular Tangga Raksasa Berbasis Gamifikasi.....	59
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	59
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	61
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	81
4. Penerapan (<i>Implementasi</i>)	98
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	127
BAB IV PENUTUP	132
A. Kesimpulan	132
B. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN-LAMPIRAN	142
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Para ahli bahasa Arab di Indonesia terdorong untuk mengajarkan dan mengembangkan bahasa Arab dengan inovasi yang selalu diperbarui dan diwujudkan dengan mendirikan lembaga pendidikan yang menawarkan berbagai metode, media, ataupun strategi pengajaran bahasa Arab agar lebih mudah diterima, difahami dan diaplikasikan.³ Dalam upaya peningkatan kualitasnya, berbagai inovasi mulai dikembangkan terutama dengan memanfaatkan media pembelajaran yang saat ini sangat penting sebagai penunjang proses belajar mengajar.⁴ Puji dan Octarina (2024) mengungkapkan dalam penilitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.⁵ Salah satu inovasi yang menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik adalah penerapan unsur permainan atau dikenal sebagai gamifikasi.⁶ Bentuk media

³ Evi Nurus Suroiyah dan Dewi Anisatuz Zakiyah, "Perkembangan Bahasa Arab," *Muhadashah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2021): 60–69.

⁴ Amilatul Masrifa dkk., *Media Interaktif Pembelajaran IPAS* (Cahya Ghani Recovery, 2023).

⁵ Puji Nurdianti dan Octarina Hidayatus Sholikhah, "Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas 4 Terhadap Materi Piktogram Melalui Penggunaan Media Visual Interaktif," *JMA: Jurnal Media Akademik* 2, no. 9 (2024): 9, <https://doi.org/10.62281/v2i9.782>.

⁶ A'imatal Kutbaniyah dkk., "Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam," *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2025): 119–33, <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>.

pembelajaran dengan penerapan unsur permainan (gamifikasi) dapat menjadikan proses belajar lebih interaktif dan memotivasi peserta didik.⁷

Gamifikasi sebagai salah satu pendekatan inovatif yang sedang berkembang pesat dalam meningkatkan kualitas pendidikan.⁸ Dalam penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non permainan seperti dalam pendidikan, dapat mendorong motivasi dan keikutsertaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Hal ini selaras dengan teori motivasi seperti *self-determination theory* yang menekankan pada otonomi, kompetensi dan keterhubungan individu.¹⁰ Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan gamifikasi merupakan alternatif yang dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik, efektif dan menyenangkan.¹¹ Dalam pembelajaran bahasa Arab, gamifikasi menjadi metode yang potensial,¹² menumbuhkan rasa antusias dan ingin terlibat dalam proses pembelajaran¹³ sehingga dapat meningkatkan motivasi

⁷ Nelly Rosaline dkk., “Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP,” *Jurnal Desain* 10, no. 3 (2023): 539–49, <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14803>.

⁸ Yulian Dinihari dkk., “Inovasi Bahan Ajar Literasi: Pendekatan Gamifikasi Dan Pedagogi Modern,” *EDUPEDIA Publisher*, 14 Januari 2025, 1–191.

⁹ Srimulyani, “Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas,” *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 1, <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.

¹⁰ Eka Oktayani dkk., “Analisis Motivasi Belajar Siswa Di Era Kurikulum Merdeka,” *MANAJERIAL : Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan* 5, no. 1 (2025): 28–36, <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4750>.

¹¹ Heni Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal TICOM* 05, no. 01 (2016).

¹² Siti Rohani binti Jasni dkk., “View of Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Jurnal JFatwa*, no. seFPIA (2018), <https://jfatwa.usim.edu.my/index.php/jfatwa/article/view/165/130>.

¹³ Nur Atisyah dan Aulia Mustika Ilmiani, “Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2, no. 10 (2024): 4435–40, <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i10.1697>.

belajar.¹⁴ Perkembangan gamifikasi berkaitan dengan berbagai bidang ilmu, sehingga melahirkan pendekatan yang bersifat multisipliner dan kreatif.¹⁵ Melalui perpaduan tersebut, gamifikasi dapat diadaptasi dalam pembelajaran bahasa Arab untuk menumbuhkan partisipasi dan rasa percaya diri peserta didik dalam berbicara bahasa Arab. Meskipun potensi gamifikasi telah diakui secara luas, implementasinya perlu disesuaikan dengan konteks dan tantangan spesifik di berbagai institusi pendidikan. Salah satu konteks pentingnya adalah lembaga pendidikan islam berbasis pesantren.

Di tengah tuntutan global, pesantren sebagai lembaga pendidikan islam pun turut melakukan penyesuaian. Pesantren terus berinovasi hingga beberapa pesantren diantaranya menerapkan program *bilingual language* (Arab-Inggris) demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan mampu mengikuti zaman dan mampu bersaing secara global.¹⁶ Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (PPM MBS) Yogyakarta adalah salah satu pesantren yang menerapkan program *bilingual language* dengan jenjang SMP (kelas 7,8 dan 9), SMA (10, 11 dan 12) dan *takhassus* (jenjang persetaraan atau persiapan menuju jenjang

¹⁴ Meliza Rezi dkk., “Pengaruh Gamifikasi Terhadap Kinerja Akademik Mahasiswa Bahasa Arab: Studi Survei Kuantitatif Di Perguruan Tinggi,” *Proceedings Series of Educational Studies*, no. 0 (2023): 271–82.

¹⁵ Fitri Marisa dkk., “Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan,” *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science* 03, no. 01 (2022), <https://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/jointecs/article/view/1490/1193>.

¹⁶ Alifia Fitrianti, “Kajian Literatur Implementasi Program Bilingual Language Pada Pendidikan Berbasis Pesantren,” *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2021): 2.

SMA).¹⁷ Namun, meski demikian penerapan program *bilingual language* tersebut belum sepenuhnya berhasil dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab secara optimal, terutama pada tingkat *takhaṣṣuṣ* yang menjadi jenjang persiapan menuju SMA.

Pembelajaran bahasa Arab di PPM MBS Yogyakarta masih menghadapi berbagai tantangan khususnya pada jenjang *takhaṣṣuṣ*. Salah satu tantangan utamanya adalah siswi mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide atau gagasan secara verbal (*kalām*).¹⁸ Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan buku serta minimnya media pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berbicara, sehingga siswi kesulitan untuk berbicara secara spontan.¹⁹ Metode yang digunakan dalam pemberian kosakata dan muhadasah pagi masih menggunakan metode ceramah serta belum di integrasikan dengan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode ini tidak hanya pasif, tetapi juga tidak mengakomodasi keberanian siswa untuk melatih kemampuan berbicara. Hal ini kemudian membuat peserta didik merasa bosan dan kurang antusias dalam penerapannya.²⁰ Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan guru bagian bahasa di PPM MBS Yogyakarta, diketahui bahwa sebagian besar siswi

¹⁷ Safitri Mugindari, *Hasil Observasi*, Observasi Kegiatan Muhadatsah (PPM MBS Yogyakarta, 2025).

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

tingkat *takhaṣṣus* masih ragu untuk berbicara spontan dalam bahasa Arab meskipun telah menguasai mufrodat dasar.²¹

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi pada media pembelajaran yang tidak hanya mampu menstimulus peserta didik agar lebih aktif dan antusias, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang berorientasi pada pengalaman nyata dimana peserta didik terlibat langsung dalam proses belajar, bukan hanya sekedar menghafal. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti ini sangatlah penting dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian pengadaan media yang tepat pada proses pembelajaran akan menghasilkan output atau hasil yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik yang menjadi tujuan pembelajaran.²²

Mengingat keterbatasan teknologi digital yang dapat diakses di PPM MBS Yogyakarta, menjadikan peneliti perlu untuk mengembangkan media pembelajaran tradisional-inovatif yang mudah diakses dan mudah digunakan oleh peserta didik maupun tenaga pendidik. Salah satu bentuk media yang menarik perhatian peserta didik adalah permainan edukatif, seperti permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menunjang peserta didik dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab agar dapat langsung dipraktekkan.²³ Dengan demikian permainan ular tangga

²¹ Ibid.

²² Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Tahta Media Group, 2021).

²³ Nazahah Ulin Nuha dan Itsna Mayfatul Chasanah, “Penerapan Media Pembelajaran ‘Ular tangga’ Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab,” *AL IBTIDAIYAH: Jurnal*

memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media yang dapat mendorong peserta didik untuk berbicara secara spontan dalam permainan.

Permainan ular tangga dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran tertentu.²⁴ Dalam upaya pengembangan media ular tangga ini, aspek fisik dan metodologis menjadi kunci. Pemanfaatan ukuran raksasa pada permainan ular tangga diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif, mendorong interaksi fisik, kolaborasi kelompok dan memecah kebekuan berbicara melalui pergerakan aktif di papan permainan. Selain itu, integrasi metode gamifikasi yang sistematis dengan elemen-elemen seperti *poin*, *challenge cards*, dan *reward* verbal akan meningkatkan motivasi instrinsik²⁵ dan partisipasi aktif siswi untuk berlatih berbicara bahasa Arab. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, permainan ini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan memuat konten-konten latihan berbicara (*kalām*) yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswi *takhassus*. Penyesuaian ini sangat penting mengingat tujuan utama dari penggunaan media ular tangga adalah melatih kecepatan dan kelancaran peserta didik dalam berbicara (*kalām*).²⁶

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 3, no. 1 (2022): 47–60, <https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v3i1.411>.

²⁴ Elvira Qorry Malinda, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 9 (2024), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/63625>.

²⁵ Abdurrahman dan Syukri, “Strategi Desain Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa,” *Journal of Education, Teaching, and Learning* 2, no. 1 (2025): 202–13.

²⁶ Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 1, <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

Aisyam dan Umi (2019) menyatakan dalam penelitiannya bahwa pengembangan permainan ular tangga mendapatkan respon yang baik dari siswa dan dapat menjadi media pembelajaran bahasa Arab.²⁷ Media ular tangga yang dikemas dengan pendekatan komunikatif ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih percaya diri berbicara dalam bahasa Arab serta terlatih dalam memahami konteks lisan. Media ini juga diharapkan memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan kompetitif dalam suasana yang tetap edukatif.

Pengembangan media ular tangga mengalami banyak inovasi dan peningkatan hingga menghasilkan berbagai versi. Ni Kadek, Ida dan Iva (2025) mengadaptasi permainan klasik ular tangga menjadi alat edukasi yang inovatif. Papan permainan dirancang dengan ukuran raksasa yang dilengkapi dengan soal-soal matematika yang diintegrasikan dan dirancang untuk melatih kemampuan perhitungan dasar seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian, dilengkapi dengan kartu soal yang menyajikan masalah matematika dalam konteks cerita atau kearifan lokal untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Media ini juga dilengkapi dengan kartu yang berfungsi sebagai panduan.²⁸ Sementara dengan fokus dan tujuan yang berbeda yaitu pada pembelajaran bahasa Arab, Jessica (2024) mengembangkan media ular tangga raksasa untuk dapat

²⁷ R. Umi Baroroh dan Aisyam Mardliyyah, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 2, no. 1 (2019): 1, <https://doi.org/10.18860/ijazArabi.v2i1.5445>.

²⁸ Ni Kadek Ratih Apriani dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Pada Materi Operasi Hitung Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 32 Ampenan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2 (2025): 1435–44, <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3336>.

diimplementasikan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab pada tingkat SMP dan menyatakan bahwa media ular tangga raksasa sangat layak untuk digunakan.²⁹ Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengembangkan media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi yang berfokus pada proses pengembangan dan efektivitas media terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswi tingkat *takhaṣṣus*, bukan hanya sebatas penguasaan kosakata atau keterampilan lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa tertarik dan perlu untuk melakukan pengembangan media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara pada siswi tingkat *takhaṣṣus* di PPM MBS Yogyakarta. Harapannya, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dan solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, bermakna, dan berorientasi pada keterampilan berbahasa Arab secara nyata, khususnya dalam mendorong siswi agar lebih percaya diri dalam berbicara menggunakan bahasa Arab.

B. Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang diatas, maka peneliti menemukan berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan dan kondisi kegiatan *muhadatsah* terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhaṣṣus* di PPM MBS Yogyakarta?

²⁹ Jessica Ardi, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Raksasa Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan," dalam *Skripsi* (Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid, 2024), <http://etheses.uingsdur.ac.id/id/eprint/9164>.

2. Bagaimana proses pengembangan media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi yang efektif terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswi tingkat *takhaṣṣus* di PPM MBS Yogyakarta?
3. Bagaimana efektivitas media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswi tingkat *takhaṣṣus* di PPM MBS Yogyakarta?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan dan kegunaan sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswi tingkat *takhaṣṣus*.
 - b. Untuk mengetahui proses pengembangan media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi yang efektif terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswi tingkat *takhaṣṣus* di PPM MBS Yogyakarta
 - c. Untuk mengetahui efektivitas media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswi tingkat *takhaṣṣus* di PPM MBS Yogyakarta
2. Kegunaan Penelitian
 - a) Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pengetahuan dan juga dapat digunakan menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

b) Kegunaan Praktis

1) Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi inovasi model pembelajaran yang dapat membantu sekolah dalam mencapai visi, misi pesantren berbasis integrasi ilmu dan akhlak dan tujuan membekali peserta didik dengan kemampuan keterampilan bahasa Arab, khususnya untuk keterampilan berbicara (*kalām*).

2) Guru

Hasil penelitian ini dirancang untuk memudahkan guru dan memberikan kontribusi bermanfaat dalam bentuk media pembelajaran komunikatif yang menyenangkan sebagai alternatif untuk menawarkan kepada peserta didik dengan gaya belajar yang nyata. Bukan hanya untuk keterampilan berbicara (*kalām*) saja tetapi juga untuk keterampilan membaca (*qirā'ah*), keterampilan menyimak (*istimā'*) dan keterampilan menulis (*kitābah*). Isi konten dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

3) Peserta Didik

Temuan penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran hingga menumbuhkan semangat, motivasi dan keberanian dalam berbicara bahasa arab secara alami.

D. Kajian Pustaka

Setelah melakukan tinjauan pustaka, peneliti menemukan beberapa tulisan yang terkait dengan tema yang peneliti angkat diantaranya adalah:

1. Artikel yang ditulis oleh Ni Kadek Apriani, Ida Ermiana, Iva Nurwanti, pada jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa pada Materi Operasi Hitung untuk Siswa Kelas IV di SDN 32 Ampenan”. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat valid, dengan skor persentase 90% dari ahli materi dan 95,38% dari ahli media. Uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan siswa juga memperoleh kategori sangat praktis, masing-masing dengan skor 88,57% dan 87,22%. Hasil uji efektivitas berdasarkan pretest dan posttest menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis memperoleh nilai $-T_{hitung} > -T_{tabel}$ (yaitu $-10,659 > -1,74588$), sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga raksasa efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung.³⁰ Dengan adanya penjelasan hal tersebut, maka peneliti dapat mengambil relevansi terhadap tema yang akan diteliti oleh peneliti adalah adanya kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa. Perbedaan antara jurnal yang ditulis oleh Ni Kadek Apriani, Ida Ermiana, Iva Nurwanti,

³⁰ Apriani dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Pada Materi Operasi Hitung Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 32 Ampenan.”

dengan yang akan penulis teliti adalah materi, ukuran, jumlah kotak, kartu, peraturan, dan fokus penelitian.

2. Artikel yang ditulis oleh Siska Cahyanti, Epritha Kurniawati, Hanggara Budi Utomo, yang berjudul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Raksasa Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”.

Hasil penelitian yang tertulis menyatakan bahwa produk permainan ular tangga raksasa ini di validasi oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

Dari kedua ahli mendapat nilai validasi yaitu 83% dan 91% yang mendapat kategori layak untuk digunakan. Permainan ini diuji cobakan kepada 10 anak usia 5-6 tahun RA Nurul Huda Sumberejo Wetan. Uji coba dibagi menjadi 2 yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian.

Dari hasil uji coba terbatas didapatkan skor kelayakan sebesar 86,66% dan 90% yang berada pada kategori layak.³¹ Dengan adanya penjelasan hal tersebut, maka peneliti dapat mengambil relevansi terhadap tema yang akan diteliti oleh peneliti adalah adanya kesamaan dalam

penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa. Perbedaan antara

jurnal yang ditulis oleh N Siska Cahyanti, Epritha Kurniawati, Hanggara Budi Utomo, dengan yang akan penulis teliti adalah materi, ukuran, jumlah kotak, kartu, peraturan, dan fokus penelitian.

3. Artikel yang ditulis oleh Rizki Syahfitri, Syahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran

³¹ Siska Cahyanti dkk., “Pengembangan Permainan Ular Tangga Raksasa untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Pelita PAUD* 7, no. 2 (2023): 322–30, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2878>.

Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan". Hasil penelitian yang tertulis menyatakan bahwa: (1) Minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn tanpa menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan itu sangat rendah. Hal tersebut bisa dilihat pada hasil nilai pre-test angket pada kelas eksperimen sebesar 993 dengan respondennya sebanyak 17 siswa. (2) Minat belajar siswa pada mata pelajaran Pkn dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan itu sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil nilai post-test angket minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 1138 dengan respondennya sebanyak 17 siswa. Sedangkan hasil pre-test angketnya hanya sebesar 993. Dari perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat berminat dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat hasil uji independent sample t-test diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol dengan perolehan nilai $66,94 > 60,70$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Selain itu, hasil uji determinasi dengan bantuan aplikasi SPSS diperoleh nilai R Square sebesar 0,881 yang berarti pengaruh

media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat belajar siswa sebesar 88,1%. Sedangkan hasil uji hipotesis regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran ular tangga raksasa terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. Dengan kata lain, Ha diterima dan Ho ditolak.³² Dengan adanya penjelasan hal tersebut, maka peneliti dapat mengambil relevansi terhadap tema yang akan diteliti oleh peneliti adalah adanya kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa. Perbedaan antara jurnal yang ditulis oleh Rizki Syahfitri, Syahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe, dengan yang akan penulis teliti adalah materi, ukuran, kartu, peraturan, dan fokus penelitian.

4. Artikel ini ditulis oleh Kurniasih dan Sri Watini yang berjudul “Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa Di Pos Paud Pelangi”. Hasil penelitian yang tertulis menyatakan bahwa Penerapan Model ATIK (Amati, Tiru Kerjakan) dengan media permainan ular tangga raksasa merupakan salah satu cara agar anak dapat belajar sambil bermain. Permainan ular tangga raksasa merupakan salah satu dari sekian banyak jenis permainan yang dapat diterapkan pada anak.

³² Rizki Syahfitri dkk., “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan,” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1, no. 4 (2023): 138–53, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.482>.

Terdapat banyak manfaat yang dapat digunakan dalam perkembangan anak. Salah satu perkembangan yang penting dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari adalah literasi numerasi. Literasi numerasi sering diabaikan karena fokus anak, guru maupun orangtua lebih kepada pemahaman tentang konsep matematika. Pembelajaran literasi numerasi anak tidak hanya dapat dilakukan di sekolah melainkan juga dapat dilakukan di rumah juga lingkungan masyarakat. Persepsi 'sulit' yang ditanamkan para peserta didik untuk numerasi seringkali menjadi alasan mengapa mereka tidak menyukai untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, permainan ular tangga raksasa dapat secara perlahan mengantikkan persepsi tersebut dengan persepsi bahwa literasi numerasi itu asyik dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari.³³ Dengan adanya penjelasan hal tersebut, maka peneliti dapat mengambil relevansi terhadap tema yang akan diteliti oleh peneliti adalah adanya kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa. Perbedaan antara jurnal yang ditulis oleh Kurniasih dan Sri Watini, dengan yang akan penulis teliti adalah materi, ukuran, kartu, peraturan, dan fokus penelitian.

³³ Kurniasih dan Sri Watini, "Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2022): 157–67, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.79>.

E. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Istilah “media” dalam makna umum adalah alat yang dipergunakan untuk bekomunikasi dan bertukar informasi.³⁴ Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting, pertama adalah unsur peralatan atau perangkat keras dan yang kedua adalah unsur pesan yang dibawa.³⁵ Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar yang bermakna. Terdapat lima fungsi utama media pembelajaran: sebagai perantara materi, sumber belajar, alat pemicu motivasi, pendukung pencapaian hasil belajar yang utuh, serta sarana untuk mengembangkan keterampilan. Sinergi kelima fungsi ini akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal³⁶ dan mencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran.³⁷ Para ahli mengelompokkan jenis media pembelajaran berdasarkan sifat, karakteristik serta tingkat kompleksitas pesan yang disampaikan, baik sederhana maupun rumit.³⁸

Media pembelajaran mencakup objek fisik seperti buku dan video, serta pengalaman seperti diskusi atau praktikum. Jenis-jenisnya sangat

³⁴ M. Sahib Saleh dkk., *Media Pembelajaran* (CV. Eureka Media Aksara, 2023).

³⁵ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, cetakan kedua (KEMENAG RI, 2012).

³⁶ Hasan dkk., *Media Pembelajaran*.

³⁷ Arifannisa dkk., *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, t.t.).

³⁸ Rohani, “Media Pembelajaran,” dalam *Diktat* (Medan, 2020).

beragam, mulai dari media cetak, audio, visual, hingga berbasis komputer. Perkembangan media pembelajaran terjadi secara berkelanjutan untuk memperbaiki kekurangan yang ada dan meningkatkan efektivitas proses belajar.³⁹ Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran diantaranya adalah, media yang dibuat tahan lama dan dapat digunakan berulangkali, bentuk dan warna media perlu dibuat sedemikian rupa agar terlihat menarik, media pembelajaran dibuat sederhana dan mudah digunakan sehingga menggugah minat penggunaan, media pembelajaran dibuat menyesuaikan ukuran yang dibutuhkan, dan dapat disajikan dalam bentuk nyata.

Pengelompokan jenis media dalam pandangan perkembangan teknologi terbagi menjadi 2 kategori umum yaitu, media tradisional dan media teknologi mutakhir. Beberapa bentuk media tradisional diantaranya adalah visual diam yang diproyeksikan, visual yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis, cetak, permainan, dan realia.⁴⁰

³⁹ Yuni Faryanti Sukri dan Farida Indriani, *Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Think Pair Share*, Jurnal Eletronik Universitas Crokroaminoto Universitas Palopo, Vol. 3, No. 1, hal. 356.

⁴⁰ Rahina Nugrahani, “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar,” *LIK: Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2007): 35–44.

2. Gamifikasi dalam pembelajaran

Gamifikasi adalah sebuah metode yang mulai ramai digunakan dan dikembangkan bersama dengan *Learning Management System* (LMS).⁴¹ Istilah gamifikasi (*gamifikasi*) pertama digunakan oleh nick pelling pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*) di tahun 2002. Gamifikasi merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang mengadopsi unsur-unsur dari permainan atau video game dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan secara emosional, pendekatan ini juga berfungsi untuk menarik minat mahasiswa serta mendorong mereka agar terus semangat dalam menjalani proses pembelajaran.⁴²

Pendekatan gamifikasi terkandung beberapa elemen yang dapat menjadikan pembelajaran berbeda dengan pembelajaran tradisional lain pada umumnya. Beberapa elemen yang terdapat dalam gamifikasi menurut Kapp (2013) antara lain *story, challenge, curiosities, character, interactifity, feedback, freedom, for fail*.⁴³ Sedang menurut Bayu (2023) elemen dalam gamifikasi meliputi poin dan penghargaan, papan

⁴¹ Diana Ariani, “Gamifikasi Untuk Pembelajaran,” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 2, <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>.

⁴² Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran.”

⁴³ Srimulyani, “Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas.”

peringkat, lencana, tantangan, levelisasi, penanda progress, avatar, mata uang virtual, dan kejutan.⁴⁴

Beberapa kelebihan metode gamifikasi dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya, diantaranya adalah belajar jadi lebih menyenangkan, mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya, membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari, memberi kesempatan siswa untuk berkompetensi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.⁴⁵ Manfaat yang bisa didapatkan pada penerapan gamifikasi dalam pembelajaran antara lain adalah membantu perkembangan aspek kognitif peserta didik, dalam beberapa kasus membantu perkembangan fisik, meningkatkan peran serta aktif peserta didik, membantu peserta didik dalam memahami materi, gamifikasi tidak hanya dapat dilakukan didalam kelas saja, tetapi dapat dilaksanakan dimana saja.⁴⁶

Langkah-langkah yang perlu diperhatikan pada penerapan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu, mengenali tujuan pembelajaran, menentukan ide intinya, membuat gagasan skenario permainan, membuat desain aktivitas pembelajaran, membuat kelompok/grup, membuat penerapan dinamika permainan.⁴⁷ Jenis gamifikasi yang dapat

⁴⁴ Bayu Rima Aditya dkk., “Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi dalam Games Berbasis ICT untuk Anak Usia Dini,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 10, no. 4 (2023): 725–30, <https://doi.org/10.25126/jtiik.2024106285>.

⁴⁵ Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran.”

⁴⁶ Komang Redy Winatha dan Kadek Ayu Ariningsih, “Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 17, no. 02 (2020), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010/15810>.

⁴⁷ Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran.”

digunakan dalam pembelajaran menurut Karl Kapp (2013) ada dua jenis, yaitu gamifikasi struktural dan gamifikasi konten.⁴⁸ Sedangkan menurut Nurhikmah (2023) gamifikasi berkembang menjadi empat jenis yaitu, pembelajaran berbasis konten seperti matematika, keterampilan berbasis khusus seperti mendongeng, keterampilan sistematis dan membuat suatu konten seperti membuat video.⁴⁹

Gamifikasi merupakan strategi potensial untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme dalam pembelajaran bahasa Arab. Secara teoritis, konsep-konsep *Communicative Language Teaching* (CLT), yang menekankan interaksi aktif dan penciptaan lingkungan komunikasi yang autentik, sejalan dengan penerapan unsur-unsur permainan dalam konteks non-permainan seperti pendidikan.⁵⁰

Pengembangan media permainan ular tangga raksasa berbasis gamifikasi ini secara khusus bertujuan untuk mengatasi dua tantangan utama dalam kemampuan berbicara bagi siswa tingkat takhasṣuṣ, yaitu dominasi pendekatan pasif dan rendahnya kepercayaan diri dalam berbicara secara spontan. Sesuai dengan Teori *Self-Determination Theory* (SDT), yang menekankan motivasi intrinsik melalui otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial, strategi⁵¹ ini beroperasi melalui tiga

⁴⁸ Ariani, “Gamifikasi Untuk Pembelajaran.”

⁴⁹ H Nurhikmah dkk., “Pelatihan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas,” *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 06, no. 01 (2023), <https://doi.org/10.31960/caradde.v6i1.2074>.

⁵⁰ Agus Salim Marpaung, “Penerapan Clt Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Iaidu Asahan,” *Jurnal Pendidikan Sang Surya* 10, no. 2 (2024): 550–61, <https://doi.org/10.56959/jpss.v10i2.288>.

⁵¹ Oktayani dkk., “Analisis Motivasi Belajar Siswa Di Era Kurikulum Merdeka.”

mekanisme psikologis utama. Mekanisme pertama, yaitu mengembangkan kemampuan dan kepercayaan diri: komponen seperti *reward* dan *point* memberikan pengakuan instan untuk setiap pencapaian kecil dan partisipasi aktif. Selain memenuhi kebutuhan siswa akan kemampuan dan memotivasi mereka untuk mengambil resiko linguistik, proses ini berhasil mengurangi filter afektif (ketakutan membuat kesalahan) yang menghambat komunikasi. Mengurangi filter emosional ini merupakan prasyarat penting untuk meningkatkan kelancaran dan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Arab.⁵²

Mekanisme kedua yaitu, kemampuan berbicara yang lebih lancar dan struktur yang lebih baik. Dengan menggunakan kartu tantangan berjenjang (*taksonomi bloom*), siswa diharuskan untuk menghasilkan ucapan pada berbagai tingkat kognitif, mulai dari menghafal kosakata hingga merangkai dialog atau cerita pendek secara verbal.⁵³ Alih-alih mengutamakan kesempurnaan struktur bahasa, pendekatan sistematis ini melatih kelancaran berbicara bahasa Arab siswi.

Mekanisme ketiga yaitu, konteks sosial dan keterhubungan. Bermain secara kooperatif dan dalam kelompok mendorong rasa persatuhan dan dedikasi terhadap tim. Sesuai dengan prinsip dasar pendekatan CLT, hal ini menciptakan lingkungan bahasa yang

⁵² Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran."

⁵³ N. Euis Kartini dkk., "Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7292–302, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3478>.

mendukung, di mana bahasa Arab digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan.⁵⁴

Dengan demikian, adanya gamifikasi diharapkan dapat mengubah aktivitas muhadatsah dari metode ceramah menjadi pengalaman sosial yang lebih santai, secara radikal mengubah suasana belajar siswa dan meningkatkan antusiasme serta motivasi mereka untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswi khususnya pada tingkat *takhaṣṣus*.

3. Psikologi Permainan

Manusia adalah makhluk bermain, atau dalam bahasa latin disebut dengan *homo luden*. Dengan bermain menjadikan manusia secara alami dan kreatif belajar, berinteraksi dan menciptakan budaya.⁵⁵ Teori bermain dibedakan menjadi dua, yaitu klasik dan modern. Teori modern terdiri dari psikoanalisa, kognitif, singer dan teori lainnya yang tidak termasuk dalam ketiga teori sebelumnya.⁵⁶ Pada teori kognitif, menurut Piaget yang ditulis oleh Tedjasaputra (2001) dalam bukunya menyampaikan, permainan dalam proses pembelajaran perlu adaptif, asimilasi dan akomodasi. Dengan demikian seseorang akan belajar mempraktekkan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya.⁵⁷

⁵⁴ Marpaung, "Penerapan Clt Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Iaidu Asahan."

⁵⁵ Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (Beacon Press, 1971).

⁵⁶ Dewi Retno Suminar, *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak* (Airlangga University Press, 2019).

⁵⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, mainan dan permainan* (Grasindo, 2001).

Dalam pembelajaran, permainan bukan hanya digunakan sekedar hiburan saja, tetapi juga sebagai sarana simulasi pengalaman belajar secara nyata yang akan memotivasi siswa lebih aktif dan kreatif.⁵⁸ Media permainan edukatif seperti ular tangga raksasa dapat membantu siswa belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan fokus dan kekuatan memori.

4. Media permainan ular tangga

Kata permainan tentu menggambarkan kebahagiaan di benak kita. Permainan menjadi penghilang rasa jemu, bosan bahkan stress. Permainan memiliki sejumlah ciri, di antaranya: adanya seperangkat aturan atau pengetahuan yang harus dipatuhi oleh pemain, terdapat tujuan yang ingin dicapai atau tugas yang perlu diselesaikan, permainan memberikan motivasi intrinsik karena menghasilkan kepuasan pribadi, pemain cenderung lebih terlibat secara spontan dalam aktivitas permainan daripada fokus pada hasil akhir, aktivitas dalam permainan bisa bersifat tidak literal, permainan berlangsung secara bebas tanpa tekanan aturan dari luar, dan aturan yang ada biasanya disepakati oleh pemain sendiri, serta permainan menuntut partisipasi aktif dari para pemainnya.⁵⁹

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang umumnya dimainkan oleh anak-anak, namun asal-usul atau waktu

⁵⁸ Ibid.

⁵⁹ Taufik Hidayat dkk., “Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6, no. 1 (2019): 59–68, <http://dx.doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>.

pasti ditemukannya permainan ini belum dapat diketahui secara jelas.⁶⁰

Media pembelajaran ular tangga merupakan hasil pengembangan dari permainan tradisional ular tangga yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dengan tujuan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa.⁶¹ Adapun keunggulan dari media ini meliputi: (1) memungkinkan peserta didik belajar dalam suasana yang menyenangkan melalui aktivitas bermain, (2) mendorong kolaborasi antar siswa karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok, (3) mempermudah pemahaman materi dengan bantuan ilustrasi yang terdapat dalam permainan, dan (4) memiliki biaya produksi yang relatif rendah sehingga efisien untuk diterapkan di lingkungan pendidikan.⁶²

Salah satu keunggulan menurut Seruni dalam artikelnya mengatakan dalam pembelajaran, permainan ular tangga ini termasuk permainan tradisional yang tidak hanya dapat diterapkan pada materi tertentu, melainkan berbagai materi pelajaran.⁶³ Adapun kelebihan lainnya dari permainan ular tangga menurut Yumarlin adalah meningkatkan keaktifan peserta didik dengan melatih indra penglihatan, pendengaran,

⁶⁰ Rifki Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar,” *JINOP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): 1, <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.

⁶¹ Dhinda Dewy Herliana dkk., “Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2025): 1, <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i%25601.752>.

⁶² Anjelina Wati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

⁶³ Seruni dkk., “PKM Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Melalui Permainan Ular Tangga,” *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 3, no. 1 (2019): 75–80.

menggali jiwa kognitif dan kompetisi peserta didik.⁶⁴ Menurut Marcela, permainan ular tangga memiliki keunggulan dan kelemahan dalam penggunaannya. Keunggulan media permainan ular tangga diantaranya adalah menarik dan memotivasi peserta didik untuk menjadi semangat dalam belajar, memudahkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran dikarenakan latar penulisan mudah terbaca serta mudah difahami, melatih peserta didik lebih disiplin dalam melaksanakan peraturan, dan peserta didik merasa senang serta tertantang dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan kelemahan media permainan ular tangga adalah perlunya ruang yang luas dan kurangnya pemahaman peserta didik pada aturan permainan⁶⁵

Kekurangan media permainan ular tangga yang diungkapkan Yudianto dalam jurnalnya salah satunya adalah perlunya penjelasan yang sangat mendetail dalam aturan permainan dan materi yang akan disampaikan.⁶⁶ Kekurangan media permainan ular tangga lainnya adalah kesulitan peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan karena kurangnya hafalan mufradat ataupun kurangnya kemampuan memahami struktur pembuatan kalimat yang sedang dipelajari.⁶⁷

⁶⁴ Yumarlin Mz, “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar,” *Jurnal Teknik* 3, no. 1 (2013): 75–84.

⁶⁵ Ririn Marcela dkk., “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang,” *Journal on Teacher Education* 4, no. 1 (2022): 54–61, <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5680>.

⁶⁶ Mohamad Yudiyanto dkk., “Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA,” *Jurnal Murabbi* 1, no. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>.

⁶⁷ Nur Istaqam, “Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab,” *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 5, no. 2 (2021): 2, <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v5i2.331>.

5. Media Ular Tangga Raksasa Bahasa Arab

Beberapa hal yang perlu dilakukan agar media ular tangga raksasa ini dapat terlaksana dengan efektif tentu memerlukan persiapan yang matang. Diantaranya mempersiapkan media dan materi, membuat aturan permainan, membagi kelompok peserta, menetapkan waktu permainan, memberikan motivasi atau penghargaan, dan mengevaluasi. Komponen yang diperlukan dalam permainan ular tangga interaktif ini ada empat, yaitu pertama papan permainan ular tangga raksasa. Kedua yaitu dadu, yaitu untuk menentukan berapa langkah peserta akan maju. Ketiga, adalah kartu pertanyaan, yang terbagi menjadi 10 warna yaitu kartu pertanyaan kuning, hijau muda, hujau tosca, biru, ungu, jingga, merah muda, pink magenta, coklat dan merah. Setiap kartu pertanyaan yang berbeda warna, memiliki perintah pertanyaan berbeda yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan. Semakin peserta didik naik tingkat mendekati kotak bernomor seratus, semakin sulit juga perintah pertanyaan yang perlu dijawab. Komponen yang terakhir adalah buku panduan permainan ular tangga raksasa yang berisi tentang pengenalan singkat seputar media permainan, tata cara permainan, dan peraturan bermain dan indikator penilaian.

Media ular tangga raksasa bahasa Arab ini memiliki karakteristik sebagai berikut: pertama, papan ular tangga terdiri dari $10 \times 10 = 100$ kotak. Kotak permainan sudah diberi warna, nomor dan gambar seperti tangga, ular, bintang, dan lainnya, yang setiap kotaknya dapat

dihubungkan satu kotak dengan kotak lainnya. Kedua, setiap kotak memiliki warna dan gambar yang berbeda. Perbedaan ini yang akan akan memberikan tantangan tersendiri bagi peserta. Adapun beberapa keterangan yang perlu diperhatikan peserta dalam aturan permainan ular tangga raksasa bahasa Arab ini adalah:

- a. Gambar Tangga: Peserta dapat naik hingga kotak tertinggi diujung gambar tangga tersebut
- b. Gambar Ular: Peserta harus turun hingga kotak terendah diujung gambar ekor ular
- c. Kotak berwarna putih: Peserta tidak mendapatkan tantangan atau pertanyaan apapun
- d. Kotak berwarna warni: peserta wajib menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan sesuai warna yang ada pada nomor kotak tersebut.
- e. Gambar bintang: peserta boleh mengambil hadiah sebanyak 5 poin

6. Cara Bermain Ular Tangga raksasa pada Keterampilan Berbicara Bahasa Arab

Guru dibantu peserta didik menggelarkan papan ular tangga di halaman atau lapangan sekolah yang teduh. Kemudian guru dan peserta didik membuat kesepakatan batas waktu permainan sesuai dengan waktu yang tersedia yaitu sekitar 30-40 menit. Selanjutnya permainan

ular tangga sudah bisa dimulai dengan langkah-langkah permainan sebagai berikut:

1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang
2. Masing-masing kelompok menentukan satu orang yang akan bermain pada kotak permainan dan sebagian lainnya membantu dari luar kotak permainan
3. Setiap kelompok harus melempar dadu sebelum mengambil langkah pertama
4. Satu peserta dalam kotak permainan, melangkah sesuai dengan angka yang diperoleh dari dadu yang dilempar oleh grupnya
5. Setiap kelompok wajib melakukan perintah yang diberikan sesuai pada nomor kotak yang dipijaknya, sehingga peserta memperoleh informasi dan latihan mengenai materi pelajaran.
6. Setelah waktu permainan berakhir, setiap kelompok mempresentasikan hasil mufrodat yang didapat, susunan kalimat yang telah mereka buat dan mengambil kesimpulan dari beberapa cerita yang mereka buat.
7. Anggota kelompok lain dapat menyanggah dan memberikan masukan jika menemukan kesalahan seputar hasil presentasi.
8. Guru memberikan arahan dan evaluasi
9. Seluruh peserta wajib mengumpulkan catatan materi dari seluruh grup yang telah presentasi.

Peraturan khusus yang terdapat dalam permainan ular tangga raksasa ini adalah sebagai berikut :

1. Permainan ini adalah permainan kelompok, maka setiap peserta wajib berpartisipasi aktif.
2. Peserta didik wajib menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan yang sesuai dengan warna pada nomor dimana pion berada.
3. Setiap pertanyaan diberikan waktu dalam menjawab.
4. Kelompok yang tidak bisa menjawab pertanyaan hingga habis waktu, tidak diperbolehkan melanjutkan ke kotak selanjutnya hingga dapat menjawab pertanyaan.
5. Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan akan mendapatkan 2 point
6. Jika terdapat kelompok yang telah mencapai garis finish maka permainan secara otomatis berakhir meski waktu masih tersisa.

Kriteria pemenang ditentukan oleh kombinasi 2 faktor untuk menyeimbangkan keberuntungan dadu dan kualitas belajar. Kriteria penilaian permainan ular tangga yang menang adalah kelompok yang berhasil lebih dahulu sampai pada garis finish. Pemenang selanjutnya adalah kelompok yang mendapatkan point tertinggi. Untuk mendapatkan poin setiap kelompok perlu bekerja sama untuk mengerjakan perintah atau soal dengan baik dan benar. Meskipun akan ada kelompok yang lebih dekat dengan garis finish, tidak dapat dinilai sebagai pemenang selanjutnya.

Sistem dengan kriteria penilaian kombinasi seperti ini, guru memiliki panduan yang cepat dan jelas untuk memberikan skor, sementara siswi termotivasi untuk tidak hanya mencapai garis finish tetapi juga memberikan jawaban dengan kualitas lisan terbaik. Selanjutnya guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah memenangkan permainan. Penghargaan yang diberikan dapat berupa pujian ataupun hadiah agar menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik.⁶⁸ Pemberian penghargaan yang tulus dari guru dapat membangkitkan antusiasme dan menumbuhkan rasa saling menghargai yang menjadikan proses belajar mengajar menjadi proses yang menyenangkan.⁶⁹

7. Kemampuan Berbicara (*Mahārah Al-Kalām*)

Kemampuan berbicara menjadi aspek paling esensial dalam proses pembelajaran bahasa. Dengan berbicara bahasa asing secara langsung, menjadikan seseorang teridentifikasi telah menguasai bahasa tersebut.⁷⁰

Hal ini dijadikan indikasi karena kemampuan berbicara merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai ketika mempelajari bahasa asing.

Keterampilan berbicara juga termasuk dalam kemampuan berbahasa

⁶⁸ Yogia Prihartini dkk., “Peran Dan Tugas Guru Dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM Dalam Pembelajaran Di Workshop,” *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 19, no. 02 (2019): 79–88, <https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.327>.

⁶⁹ Muhammad Rizal Masdul, “Komunikasi Pembelajaran,” *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 13, no. 2 (2018): 2, <https://doi.org/10.56338/iqra.v13i2.259>.

⁷⁰ Abdul Basith dan Yusuf Setiawan, “Implementasi Bahas Lughowiyyah Dalam Meningkatkan Maharah Kalam,” *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2022): 140–54, <https://doi.org/10.30739/arabiyat.v2i1.1428>.

yang bersifat aktif dan produktif.⁷¹ Kemampuan berbicara dalam bahasa arab atau disebut dengan *mahārah al-kalām* merupakan kemampuan seseorang dalam melafalkan bunyi-bunyi atau kata-kata untuk mengungkapkan, menyampaikan, mengekspresikan fikiran, gagasan dan perasaanya.⁷² Adapun kemampuan berbicara dapat ditingkatkan dengan membangun lingkungan berbahasa, dan pembuktianya mengacu kepada kesesuaian kata dengan kaidah kebahasaan (nahwu dan shorof) agar penyampaian ide dan perasaan menjadi tepat secara bahasa.⁷³

Dalam *mahārah al-kalām*, kelancaran berbicara merupakan dimensi yang esensial mendefinisikan kemampuan seseorang. Mengingat bahwa tujuan mempelajari kemampuan berbicara (*mahārah al-kalām*) yaitu mencakup kemudahan berbicara, kejelasan berbicara secara artikulasi maupun diksi kalimatnya, bertanggung jawab atas ketepatan pemilihan kata, membentuk pendengaran yang kritis sekaligus mengembangkan kemampuan menyimak secara tepat, dan membentuk kebiasaan demi menciptakan lingkungan berbahasa arab yang nyata.⁷⁴

Untuk mendorong spontanitas siswi berbicara bahasa Arab yang dipaksakan sebagai solusi hambatan berbicara di lapangan, media

⁷¹ Miftachul Taubah, “Maharah dan Kafa’ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Studi Arab* 10, no. 1 (2019): 31–38, <https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>.

⁷² Deden Mawarji dkk., “View of Arabic Language Proficiency Concept Learning the Arabic Language,” *Jurnal L-Dhad : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.54892/jpbal-dhad.v4i01.633>.

⁷³ Bani Amin, “Konsep Pengajaran Maharah Al Kalam Pada Tingkat Pemula,” *Jurnal Seumubeuet* 2, no. 1 (2023): 39–48.

⁷⁴ Nurlaila Nurlaila, “Maharah Kalam Dan Problematika Pembelajarannya,” *Al-Afidah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 4, no. 2 (2020): 55–65, <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v4i2.596>.

permainan ular tangga raksasa berbasis gamifikasi ini dirancang secara pedagogis untuk melatih kelancaran berbicara siswa secara mendasar.

Mekanisme permainan ini mengalihkan fokus dari analisis tata bahasa yang ketat ke hasil lisan yang lancar dengan mengharuskan produksi ucapan cepat melalui tantangan berbatas waktu dan jenis tugas yang mendorong kelancaran seperti, membuat dialog atau cerita pendek. Gradiasi soal (taksonomi bloom) akan memastikan pelatihan kelancaran dilakukan secara sistematis dalam lingkungan belajar berbasis permainan, mendukung praktik ini.

8. Penilaian Kemampuan Berbicara (*Mahārah Al-Kalām*) dalam Bahasa Arab

Penilaian dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui capaian keberhasilan dalam penguasaan suatu keterampilan, pengetahuan atau perubahan sikap yang menjadi tujuan pembelajaran.⁷⁵ Dalam ilmu bahasa, terdapat beberapa jenis pendekatan tes yang menyesuaikan dengan kebutuhan yang berbeda dan menghasilkan fungsi yang berbeda, diantaranya adalah pendekatan tradisional, pendekatan diskret, pendekatan integratif, pendekatan pragmatik, dan pendekatan komunkatif.⁷⁶ Untuk menilai kemampuan berbicara (*mahārah al-*

⁷⁵ Rifda Haniefa, “Implementasi Model Penilaian Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Penilaian Empat Keterampilan Berbahasa Arab,” *Ta’limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies* 1, no. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.53038/tlmi.v1i1.11>.

⁷⁶ Ibnu Rawandhy N. Hula, “Evaluasi Dan Tes Bahasa Arab: Tinjauan Teori,” *Language Development Center* 12, no. 7 (2021), https://www.researchgate.net/publication/356816205_EVALUASI_DAN_TES_BAHASA_ARAB_Tinjauan_Teori?enrichId=rgreq-ed2defe89536c6022d7ce0f9bfd35978-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM1NjgxNjIwNTtBUzoxMDk4MjAxOTM5NjE5ODQ1QDE2Mzg4NDMxNTQ0OTI%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf.

kalām) dalam penelitian media ular tangga raksasa ini peneliti menggunakan pendekatan komunikatif. Hal ini dikarekana pendekatan komunikatif merupakan pendekatan untuk menilai kemampuan berbahasa berdasarkan penggunaan bahasa yang sesungguhnya dalam konteks nyata, dengan menekankan kinerja atau performasi berbahasa secara komunikatif dan autentik, bukan sekedar penguasaan unsur bahasa secara terpisah.⁷⁷

Untuk mengukur kemampuan berbicara bahasa arab, perlu diadakan tes yang menggunakan bahasa arab secara lancar dan benar dalam borkomunikasi secara lisan, seperti yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan.⁷⁸ Langkah yang perlu dipersiapkan sebelum menyusun tes kemampuan berbicara bahasa arab adalah mengetahui kemampuan peserta didik sesuai dengan tingkatan. Tingkatan tersebut terbagi menjadi 3, yaitu tingkat *mubtadi'* atau disebut tingkat pemula, tingkat *mutawasith* atau disebut tingkat menengah dan tingkat *mutaqoddim* atau disebut tingkat atas.

Pembelajaran pada tingkat pemula guru⁷⁹

Agar selaras dengan pendekatan komunikatif, tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes komunikatif. Tes komunikatif dalam bahasa arab adalah tes yang digunakan untuk memahami dan

⁷⁷ Abdul Munip, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab* (Universitas Islam Yogyakarta, 2017).

⁷⁸ Joko Widodo dan Muhammad Nanang Qosim, "Penilaian Kinerja Pada Pembelajaran Maharah Al-Kalam Level 1 Di Kursus Bahasa Arab Al-Arobiya Surakarta," *Uktub: Journal of Arabic Studies* 1, no. 2 (2021): 84–101, <https://doi.org/10.32678/uktub.v1i2.5814>.

⁷⁹ Ibid.

menggunakan bahasa arab dalam kegiatan berkomunikasi secara *factual* dan sesuai dengan konteks pembicaraan.⁸⁰ Tes komunikatif mencakup penilaian terhadap unsur kebahasaan, kemampuan memahami dan kompetensi berbahasa secara keseluruhan. Beberapa bentuk tes dengan pendekatan komunikatif untuk mengukur kemampuan berbicara, meliputi menceritakan gambar, pengalaman, wawancara, bercerita bebas, dan diskusi.⁸¹ Dalam penilaian ini kepercayaan diri menjadi faktor penting karena membantu peserta didik lebih lancar berbicara dalam bahasa Arab.⁸²

Aspek-aspek penilaian yang perlu diperhatikan dalam kemampuan berbicara bahasa arab meliputi, aspek tata bahasa yang sesuai dengan kaidah, penguasaan kosakata bahasa arab, kelancaran dan kecepatan dalam berbicara bahasa arab, serta pemahaman dan kemampuan dalam merespon suatu ujaran dengan baik.⁸³ Selain itu, inovasi bentuk tes untuk penilaian kemampuan berbicara bahasa arab dengan penggunaan teknologi seperti media pembelajaran menjadi sarana yang lebih efektif.⁸⁴ Dengan demikian selaras dengan pengembangan media ular

⁸⁰ Rina Suci Andriani, “Tes Kebahasaan,” *Educate* 3, no. 2 (2014), <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/educate/article/view/642>.

⁸¹ Eka Dewi Rahmawati, “Pendekatan Komunikatif Dalam Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Arab,” *Lugawiyat* 3, no. 1 (2021): 77–95, <https://doi.org/10.18860/lg.v3i1.12321>.

⁸² Ibid.

⁸³ Nurlaila, “Maharah Kalam Dan Problematika Pembelajarannya.”

⁸⁴ Hanan Riswar dan Umi Baroroh, “Inovasi Tes Maharah Kalam Pada Buku Durus Al-Lughah Al-‘Arabiyyah Jilid 3 Berbasis Penilaian Kurikulum Merdeka | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan,” *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 08, no. 02 (2025), <http://Jiip.stkipyapisdo.mpu.ac.id>.

tangga raksasa berbasis gamifikasi ini yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa *takhaṣṣus*.

Pembuatan soal dalam permainan ular tangga raksasa ini diurutkan sesuai tingkat kesulitan.⁸⁵ Semakin tinggi nomor kotak yang dihinggapi semakin sulit pula perintah dan pertanyaan yang akan diberikan. Penyesuaian tingkat kesulitan dalam soal pada penelitian ini sejalan dengan teori taksonomi bloom (domain kognitif) yang telah dikembangkan dalam versi terbaru.⁸⁶ Tingkatan ranah kognitif yang akan disesuaikan dengan media ular tangga raksasa meliputi, level mudah, menengah dan sulit. Pada level mudah terdapat tingkat mengingat dan tingkat memahami dengan permasalahan menyebutkan mufrodat atau melengkapi kalimat. Pada level menengah terdapat tingkat menerapkan dan tingkat menganalisis dengan permasalahan membuat *jumlah mufidah* dengan menerapkan kaidah atau menganalisis gambar untuk dideskripsikan. Pada level sulit terdapat tingkat mengevaluasi dan tingkat menciptakan dengan permasalahan membuat dialog singkat dan cerita pendek yang memerlukan sintesis dan kreasi lisan spontan dalam konteks yang berkelanjutan.⁸⁷

⁸⁵ Ulfah Ulfah dan Opan Arifudin, “Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia,” *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 13–22.

⁸⁶ Kartini dkk., “Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam.”

⁸⁷ Dewi Amaliah Nafiaty, “Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik,” *Humanika* 21, no. 2 (2021): 151–72, <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

9. Teori Pembelajaran Bahasa Komunikatif (*Communicative Language Teaching – CLT*)

Pendekatan *communicative language teaching (CLT)* merupakan pembelajaran bahasa yang menekankan pada kemampuan komunikatif peserta didik dalam menggunakan bahasa secara nyata dan bermakna.⁸⁸

Communicative language teaching (CLT) muncul pada tahun 1970 an sebagai reaksi terhadap metode structural yang terlalu fokus pada tata bahasa.⁸⁹ Richards dan Rodgers (2014) menyatakan bahwa *communicative competence* bertujuan mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa secara tepat dan efektif dalam konteks sosial yang beragam.⁹⁰ Eva 2018 menyatakan bahwa kompetensi komunikatif merupakan kecakapan individu dalam berkomunikasi sesuai dengan topik yang diutarakan lawan bicara.⁹¹ Kompetensi komunikatif mencakup kemampuan yang menggunakan pengetahuan linguistik dan pragmatik untuk memahami dan menghasilkan tutuuran. Performansi komunikatif mencerminkan penerapan kompetensi ini dalam perilaku berbahasa, yang meliputi kemampuan menyesuaikan apa yang

⁸⁸ Mu Ida Nur Fadhilah dan Qomi Akit Jauhari, “Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Praktik Langsung Pendekatan Communicative Language Teaching Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Ma Tarbiyatul Banin Banat Tuban,” *Maharaat Lughawiyyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2025): 15–29, <https://doi.org/10.18860/jcba.v4i1.14824>.

⁸⁹ Andri Wicaksono dan Ahmad Subhan Roza, *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat* (Garudhawaca, 2015).

⁹⁰ Jack C. Richards dan Theodore S. Rodgers, *Approaches and Methods in Language Teaching* (Cambridge University Press, 2014).

⁹¹ Eva Astriani, “Kompetensi Komunikatif,” *PENTAS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2 (2018): 1–7.

dikatakan, kepada siapa dan bagaimana cara mengakatakannya sesuai situasi.⁹²

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, *communicative language teaching (CLT)* relevan diterapkan terutama untuk kemampuan berbicara (*mahārah al-kalām*). Melalui pendekatan komunikatif, peserta didik diarahkan untuk menggunakan bahasa arab dalam situasi nyata, bukan hanya sekedar menghafal pola kalimat saja. Sejalan dengan pandangan Littlewood (1981), pembelajaran komunikatif menekankan makna, konteks dan fungsi bahasa melalui kegiatan interaktif.⁹³ Prinsip-prinsip *communicative language teaching (CLT)* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab diantaranya adalah penggunaan konteks nyata, integrasi keterampilan yang meliputi (latihan berbicara, mendengar, membaca dan menulis), pembelajaran yang berpusat pada siswa, evaluasi dan pembelajaran interaktif yang melibatkan kegiatan kelompok.⁹⁴ Dengan demikian *communicative language teaching (CLT)* memperkuat landasan teoritis bagi pengembangan media pembelajaran seperti media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi yang mengutamakan komunikasi aktif dalam suasana bemain.

⁹² Meimus Padri dkk., “Kompetensi Bahasa dan Kompetensi Komunikatif Peserta Didik,” *Instructional Development Journal* 3, no. 1 (2020): 49, <https://doi.org/10.24014/idj.v3i1.9529>.

⁹³ William Littlewood, *Communicative Language Teaching* (Cambridge University Press, 1981).

⁹⁴ Marpaung, “Penerapan Clt Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Iaidu Asahan.”

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti paparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap analisis model ADDIE, ditemukan bahwa terdapat kekurangan media untuk mendukung keterampilan berbicara secara spontan, dan metode pengajaran yang berpusat pada guru masih mendominasi kegiatan *muhadatsah* pada siswi tingkat takhaṣṣus di PPM MBS Yogyakarta. Masalah ini membuat siswi khususnya pada tingkat *takhaṣṣus* kesulitan berbicara dalam bahasa Arab secara lancar dan tertata karena kurangnya kepercayaan diri dan spontanitas. Kondisi ini menegaskan kebutuhan mendesak akan intervensi media kreatif, non-formal, menyenangkan dan mudah diakses yang didukung oleh sistem penghargaan berbasis gamifikasi.
2. Pada proses pengembangan, media ular tangga raksasa ini telah melewati lima tahapan (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Media ular tangga raksaa ini memiliki empat komponen utama, yaitu Papan permainan ular tangga raksasa, dadu, kartu pertanyaan dengan sepuluh warna yang menunjukkan tingkat kesulitan kognitif yang berbeda, dan buku panduan. Media ini kemudian dievaluasi selama tahap pengembangan dan dinyatakan “Sangat Layak”

untuk digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli media (rata-rata 81,25%) dan ahli materi (rata-rata 84,17%).

3. Media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi ini dinyatakan efektif. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata meningkat secara signifikan dari angka 57,14 pada pre-tes menjadi angka 84,42 pada post-tes. Pada Uji *Paired Sample T-Test*, kedua skor tersebut terdapat perbedaan secara signifikan secara statistik (*two-sided*) yaitu $<0,001$. Skor rata-rata tes N-Gain yang diperoleh adalah sebesar 0,6522 termasuk dalam kategori efektivitas sedang. Meskipun demikian, hasil ini tetap menunjukkan bahwa media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi secara signifikan dan positif efektif meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswi tingkat *takhaṣṣus*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, ada beberapa saran dan masukan untuk penelitian selanjutnya, diantaranya yaitu:

1. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan wawancara langsung dengan peserta didik yang menjadi objek utama penelitian untuk memperkuat dan mempertajam landasan analisis.
2. Diharapkan peneliti selanjutnya untuk dapat membuat bentuk soal yang lebih bervariasi dan dengan tingkat kesulitan yang lebih sulit khususnya pada dalam ranah kognitif.
3. Dalam implementasi, peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat langkah permainan yang lebih terstruktur, terutama pada pembuatan

jumlah kelompok demi mencegah penumpukan pemain (pion) di satu kotak dengan pemberian pertanyaan yang sama.

4. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan bahan material yang lebih ringan dan tidak memakan banyak tempat, serta memperbanyak komponen media seperti papan ular tangga dan dadu.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Evaluasi kritis terhadap metodologi penelitian ini terletak pada tahapan analisis awal. Pada tahap analisis awal, peneliti tidak melakukan wawancara secara langsung dengan siswi tingkat *takhaṣṣus* yang menjadi objek utama penelitian, meskipun peneliti melakukan observasi dan menyebarkan angket kebutuhan kepada siswi. Analisis awal penelitian ini hanya didukung oleh hasil wawancara dengan guru/penggerak bahasa. Keterbatasan ini menyebabkan analisis awal penelitian ini kurang tajam dan mendalam dalam aspek kualitatif. Peneliti berpendapat bahwa sebaiknya peneliti yang akan datang dapat memperkuat tahap analisis dengan melakukan wawancara langsung terhadap subjek penelitian guna mengumpulkan data kualitatif yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, dan Syukri. “Strategi Desain Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa.” *Journal of Education, Teaching, and Learning* 2, no. 1 (2025): 202–13.
- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Aditya, Bayu Rima, Aldilla Iradianty, dan I. Nyoman Darma Kotama. “Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi dalam Games Berbasis ICT untuk Anak Usia Dini.” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 10, no. 4 (2023): 725–30. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2024106285>.
- Afandi, Rifki. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar.” *JINOP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): 1. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- “Alamat Yang Tertera Pada Situs Resmi PPM MBS Yogyakarta.” Diakses 23 November 2025. www.mbs.sch.id.
- Amin, Bani. “Konsep Pengajaran Maharah Al Kalam Pada Tingkat Pemula.” *Jurnal Seumubeuet* 2, no. 1 (2023): 39–48.
- Andriani, Rina Suci. “Tes Kebahasaan.” *Educate* 3, no. 2 (2014). <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/educate/article/view/642>.
- Apriani, Ni Kadek Ratih, Ida Ermiana, dan Iva Nurmawanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Pada Materi Operasi Hitung Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 32 Ampenan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2 (2025): 1435–44. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3336>.
- Ardi, Jessica. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Raksasa Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan.” Dalam *Skripsi*. Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid, 2024. <http://etheses.uingsusdur.ac.id/id/eprint/9164>.
- Ariani, Diana. “Gamifikasi Untuk Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 2. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, dkk. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, t.t.
- Astriani, Eva. “Kompetensi Komunikatif.” *PENTAS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2 (2018): 1–7.
- Atisyah, Nur, dan Aulia Mustika Ilmiani. “Pendampingan Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Game Edukatif Quizizz Di Sekolah MTsN 1 Kota Palangka Raya.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 2, no. 10 (2024): 4435–40. <https://doi.org/10.59837/jpmaba.v2i10.1697>.
- Baroroh, R. Umi, dan Aisyam Mardliyyah. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 2, no. 1 (2019): 1. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v2i1.5445>.

- Basith, Abdul, dan Yusuf Setiawan. "Implementasi Biah Lughowiyyah Dalam Meningkatkan Maharah Kalam." *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2022): 140–54. <https://doi.org/10.30739/arabiyat.v2i1.1428>.
- Branch, R. M. "Instructional Design: The ADDIE Approach." *New York: Springer*, 2009.
- Cahyanti, Siska, Epritha Kurniawati, dan Hanggara Budi Utomo. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Raksasa untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pelita PAUD* 7, no. 2 (2023): 322–30. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2878>.
- Dick, Walter, Lou Carey, dan James O. Carey. "The Systematic Design of Instruction." *Boston: Pearson*., 2015.
- Dinhari, Yulian, Zainal Rafli, dan Endry Boeriswati. "Inovasi Bahan Ajar Literasi: Pendekatan Gamifikasi Dan Pedagogi Modern." *EDUPEDIA Publisher*, 14 Januari 2025, 1–191.
- Fadhilah, Mu Ida Nur, dan Qomi Akit Jauhari. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Praktik Langsung Pendekatan Communicative Language Teaching Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Ma Tarbiyatul Banin Banat Tuban." *Maharaat Lughawiyyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2025): 15–29. <https://doi.org/10.18860/jcba.v4i1.14824>.
- Fitrianti, Alifia. "Kajian Literatur Implementasi Program Bilingual Language Pada Pendidikan Berbasis Pesantren." *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2021): 2.
- Haniefa, Rifda. "Implementasi Model Penilaian Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Penilaian Empat Keterampilan Berbahasa Arab." *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies* 1, no. 1 (2022): 1. <https://doi.org/10.53038/tlmi.v1i1.11>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, darodjat, dkk. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, 2021.
- Herliana, Dhinda Dewy, Nikmatilah Riskiyana, dan Zakkiyah. "Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2025): 1. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i%25601.752>.
- Hidayat, Taufik, Asep Hidayatullah, dan Rina Agustini. "Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6, no. 1 (2019): 59–68. <http://dx.doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press, 1971.
- Istaqam, Nur. "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab." *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 5, no. 2 (2021): 2. <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v5i2.331>.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICOM* 05, no. 01 (2016).

- Kartini, N. Euis, Encep Syarief Nurdin, Kama Abdul Hakam, dan Syihabuddin Syihabuddin. "Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7292–302. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3478>.
- Kurniasih, dan Sri Watini. "Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2022): 157–67. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.79>.
- Kutbaniyah, A'imatul, Ririn Muktamiroh, dan Abdul Bashith. "Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam." *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2025): 119–33. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>.
- Littlewood, William. *Communicative Language Teaching*. Cambridge University Press, 1981.
- Malinda, Elvira Qorry. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif Dan Intransitif Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 9 (2024). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/63625>.
- Marcela, Ririn, Muhamad Idris, dan Kiki Aryaningrum. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang." *Journal on Teacher Education* 4, no. 1 (2022): 54–61. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5680>.
- Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardani, Syahroni Wahyu Iriananda, dan Mardiana Andarwati. "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan." *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science* 03, no. 01 (2022). <https://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/jointecs/article/view/1490/1193>.
- Marpaung, Agus Salim. "Penerapan Clt Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Iaidu Asahan." *Jurnal Pendidikan Sang Surya* 10, no. 2 (2024): 550–61. <https://doi.org/10.56959/jpss.v10i2.288>.
- Masdul, Muhammad Rizal. "Komunikasi Pembelajaran." *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 13, no. 2 (2018): 2. <https://doi.org/10.56338/iqra.v13i2.259>.
- Masrina, Amilatul, Sai'datum Munirah, Alivia Ratu Cahyani, dan Dini Hikmatul Fauziyah. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Mawarji, Deden, Fateh Al Muhibbin, Wahyu Al Karim Uszajalli, dan Umi Hijriah. "View of مفهوم تعلم اللغة العربية وإجاده اللغة العربية." *Jurnal L-Dhad : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.54892/jpbaldhad.v4i01.633>.
- Molenda, Michael. "In Search of The Elusive ADDIE Model." *Performance Improvement*, 2003, 34–37.

- Mugindari, Safitri. *Hasil Angket Kebutuhan Siswi Tingkat Takhassus*. PPM MBS Yogyakarta, 2025.
- Mugindari, Safitri. *Hasil Observasi*. Observasi Kegiatan Muhadatsah. PPM MBS Yogyakarta, 2025.
- Mugindari, Safitri. *Hasil Observasi Lanjutan*. Observasi Kegiatan Muhadatsah Tahun Pelajaran 2025-2026. PPM MBS Yogyakarta, 2025.
- Munip, Abdul. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab*. Universitas Islam Yogyakarta, 2017.
- Mz, Yumarlin. “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknik* 3, no. 1 (2013): 75–84.
- Nafiati, Dewi Amaliah. “Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik.” *Humanika* 21, no. 2 (2021): 151–72. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nugrahani, Rahina. “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar.” *LIK: Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2007): 35–44.
- Nuha, Nazahah Ulin, dan Itsna Mayfatul Chasanah. “Penerapan Media Pembelajaran ‘Ular tangga’ Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.” *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2022): 47–60. <https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v3i1.411>.
- Nurdianti, Puji, dan Octarina Hidayatus Sholikhah. “Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas 4 Terhadap Materi Piktogram Melalui Penggunaan Media Visual Interaktif.” *JMA: Jurnal Media Akademik* 2, no. 9 (2024): 9. <https://doi.org/10.62281/v2i9.782>.
- Nurhikmah, H, Dedy Aswan, Baso Asrul N. Bena, dan Abdul Malik Ramli. “Pelatihan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas.” *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 06, no. 01 (2023). <https://doi.org/10.31960/caradde.v6i1.2074>.
- Nurlaila, Nurlaila. “Maharah Kalam Dan Problematika Pembelajarannya.” *Al-Afidah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 4, no. 2 (2020): 55–65. <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v4i2.596>.
- Oktayani, Eka, Putri Andriani, M. Firman Al Ikhsan, dan Abdurrahmansyah Abdurrahmansyah. “Analisis Motivasi Belajar Siswa Di Era Kurikulum Merdeka.” *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan* 5, no. 1 (2025): 28–36. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4750>.
- Padri, Meimus, Yayuk Cicilia, dan Nursalim Nursalim. “Kompetensi Bahasa dan Kompetensi Komunikatif Peserta Didik.” *Instructional Development Journal* 3, no. 1 (2020): 49. <https://doi.org/10.24014/idj.v3i1.9529>.
- Prihartari, Mahandri Widya, dan Kurniawan Dwi Saputra. “Lokusi Ilokusi Dan Perllokusi Dalam Wacana Pembelajaran Bahasa Arab Di Muhammadiyah Boarding School (MBS) Yogyakarta.” *Profetika: Jurnal Studi Islam* 22, no. 2 (2021): 357–66. <https://doi.org/10.23917/profetika.v22i2.17417>.
- Prihartini, Yogia, Wahyudi Buska, Nur Hasnah, dan Muhammad Ridha Ds. “Peran Dan Tugas Guru Dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM

- Dalam Pembelajaran Di Workshop.” *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 19, no. 02 (2019): 79–88. <https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.327>.
- “Program Bilingual Yang Tertera Pada Situs Resmi PPM MBS Yogyakarta.” Diakses 23 November 2025. <https://mbs.sch.id/>.
- Rahmawati, Eka Dewi. “Pendekatan Komunikatif Dalam Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Arab.” *Lugawiyyat* 3, no. 1 (2021): 77–95. <https://doi.org/10.18860/lg.v3i1.12321>.
- Rawandhy N. Hula, Ibnu. “Evaluasi Dan Tes Bahasa Arab: Tinjauan Teori.” *Language Development Center* 12, no. 7 (2021). https://www.researchgate.net/publication/356816205_EVALUASI_DAN_TES_BAHASA_ARAB_Tinjauan_Teori?enrichId=rgreq-ed2defe89536c6022d7ce0f9bfd35978-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM1NjgxNjIwNTtBUzoxMDk4MjAxOTM5NjE5ODQ1QDE2Mzg4NDMxNTQ0OTI%3D&el=1_x_2&esc=publicationCoverPdf
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rezi, Meliza, Lusiana Rahmadani Putri, Adam Mudinillah, dan Hafifa Zulan. “Pengaruh Gamifikasi Terhadap Kinerja Akademik Mahasiswa Bahasa Arab: Studi Survei Kuantitatif Di Perguruan Tinggi.” *Proceedings Series of Educational Studies*, no. 0 (2023): 271–82.
- Richards, Jack C., dan Theodore S. Rodgers. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press, 2014.
- Riswar, Hanan, dan Umi Baroroh. “Inovasi Tes Maharah Kalam Pada Buku Durus Al-Lughah Al-‘Arabiyah Jilid 3 Berbasis Penilaian Kurikulum Merdeka | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.” *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 08, no. 02 (2025). <http://JIIP.stkipyapido.mpu.ac.id>.
- Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Cetakan kedua. KEMENAG RI, 2012.
- Rohani. “Media Pembelajaran.” Dalam *Diktat*. Medan, 2020.
- Rohani binti Jasni, Siti, Suhaila binti Zailani, dan Hakim bin Zainal. “View of Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal JFatwa, seFPIA* (2018). <https://jfatwa.usim.edu.my/index.php/jfatwa/article/view/165/130>.
- Rosaline, Nelly, I. Nyoman Larry Julianto, dan I. Wayan Mudra. “Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP.” *Jurnal Desain* 10, no. 3 (2023): 539–49. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14803>.
- Saleh, M. Sahib, Syahruddin, M. Syahrul Saleh, Ilham Aziz, dan Sahabuddin. *Media Pembelajaran*. CV. Eureka Media Aksara, 2023.
- “Sejarah Yang Tertera Pada Situs Resmi PPM MBS Yogyakarta.” Diakses 23 November 2025. <https://mbs.sch.id/sejarah/>.
- Seruni, Fauzi Mulyatna, dan Arfatin Nurrahmah. “PKM Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Melalui Permainan Ular Tangga.” *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 3, no. 1 (2019): 75–80.

- Srimulyani. "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas." *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 1. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.
- Sugiyono. *Metode penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta, 2013.
- Suminar, Dewi Retno. *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press, 2019.
- Suroiyah, Evi Nurus, dan Dewi Anisatuz Zakiyah. "Perkembangan Bahasa Arab." *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2021): 60–69.
- Susiyani, Andri Septilinda, dan Subiyantoro Subiyantoro. "Manajemen Boarding School dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam di Muhammadiyah Boarding School (MBS) Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 2, no. 2 (2017): 327–47. <https://doi.org/10.14421/jpm.2017.22-08>.
- Syahfitri, Rizki, Sahkholid Nasution, dan Riris Nurkholidah Rambe. "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1, no. 4 (2023): 138–53. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.482>.
- Taubah, Miftachul. "Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Studi Arab* 10, no. 1 (2019): 31–38. <https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>.
- Taufiqurahman, Balya. "Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Boarding School (PPM MBS) Bokoharjo Prambanan Yogyakarta (2008-2020 M)." *UIN Sunan Kalijaga*, 2021. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/46448>.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo, 2001.
- Ulfah, Ulfah, dan Opan Arifudin. "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 13–22.
- Uliyah, Asnul, dan Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 1. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.
- Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.
- Wicaksono, Andri, dan Ahmad Subhan Roza. *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat*. Garudhawaca, 2015.
- Widodo, Joko, dan Muhammad Nanang Qosim. "Penilaian Kinerja Pada Pembelajaran Maharah Al-Kalam Level 1 Di Kursus Bahasa Arab Al-Arobiya Surakarta." *Uktub: Journal of Arabic Studies* 1, no. 2 (2021): 84–101. <https://doi.org/10.32678/uktub.v1i2.5814>.

- Winatha, Komang Redy, dan Kadek Ayu Ariningsih. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 17, no. 02 (2020). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010/15810>.
- Yudiyanto, Mohamad, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, dan Imas Masripah. "Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA." *Jurnal Murabbi* 1, no. 1 (2022): 1. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>.
- Zaenal Arifin, Penelitian Pendidikan, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA UALAR TANGGA RAKSASA BERBASIS GAMIFIKASI
TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWI TINGKAT
TAKHAŞŞUŞ DI PPM MBS YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Petunjuk Penilaian:

1. Mohon Bapak berkenan memberikan penilaian terhadap pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhaşşuş* di PPM MBS Yogyakarta.
2. Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak terhadap pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhaşşuş* di PPM MBS Yogyakarta dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:

Skor	Penilaian
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Tidak Baik (TB)
1	Sangat Tidak Baik (STB)

3. Mohon untuk memberikan saran untuk perbaikan pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhaşşuş* di PPM MBS Yogyakarta.

No	Indikator	Deskripsi Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
			SB	B	TB	STB
A Aspek Kelayakan Konseptual dan Tujuan						
1	Relevansi Pemecahan Masalah	Tujuan penulisan buku panduan sudah sesuai dan relevan dengan upaya memecahkan kendala kemampuan berbicara (<i>mahārah al-kalām</i>)	✓			

2	Kesesuaian Konsep Media	Konsep media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi sesuai untuk mendorong partisipasi aktif dan melatih kemampuan berbicara		V		
3	Kelengkapan	Penjelasan mengenai persiapan yang diperlukan (media, materi, aturan, pembagian kelompok, waktu, motivasi, dan evaluasi) sudah lengkap		V		
4	Kejelasan Sasaran	Sasaran utama buku panduan (guru bahasa Arab tingkat <i>takhaṣṣus</i> di PPM MBS Yogyakarta) sudah jelas dan spesifik		V		
B Kualitas Substansi Pembelajaran (Gamifikasi & <i>Mahārah al-kalām</i>)						
5	Kedalaman Materi	Tingkat kesulitan perintah pertanyaan dalam kartu (dari mudah hingga sulit) sudah sesuai dengan tingkat <i>takhaṣṣus</i> sasaran di PPM MBS Yogyakarta		V		
6	Ketepatan bahasa	Bahasa Arab yang digunakan dalam perintah/soal pada kartu pertanyaan sudah tepat secara <i>qawa'id</i> dan kontekstual.		V		
7	Variasi Instruksi	Variasi perintah dalam kartu pertanyaan (seperti melengkapi kalimat, uji kecepatan, dialog mini, cerita pendek, dan lainnya) sudah efektif untuk melatih berbagai aspek <i>mahārah al-kalām</i> .		V		

8	Keterampilan Berbahasa	Perintah dalam kartu pertanyaan secara efektif melatih keempat unsur <i>māhārah al-kalām</i> (kelancaran, ketepatan, kefasihan, penguasaan <i>mufrodat</i>)	✓			
9	Gradasi Kesulitan Materi	Tingkat kesulitan perintah pada kartu pertanyaan sudah tergradasi secara logis (dari warna kuning/hijau muda/tosca hingga coklat/merah) sesuai kenaikan kotak.	✓			
C Sistem Evaluasi (Pedoman Penilaian)						
10	Kejelasan Indikator	Indikator penilaian poin (point dasar +5, +10, +15) sudah jelas dan dapat digunakan guru untuk mengukur keakuratan penilaian.	✓			
11	Mekanisme Poin	Sistem kombinasi kriteria pemenang (mencapai <i>finish</i> dan poin tertinggi) sudah seimbang dan memotivasi peserta didik untuk memberikan jawaban lisan terbaik.	✓			
12	Tindak Lanjut	Mekanisme pengurangan poin dan tindak lanjut (gagal menjawab harus mengulang tugas) sudah berfungsi sebagai koreksi dan upaya peningkatan kualitas belajar.	✓			

Catatan:

..... *diperbaikalg dengan soal tulis dan terecuplah bicara!*



Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan, maka dinyatakan:

<input checked="" type="checkbox"/>	Produk Layak Digunakan Tanpa Revisi
<input type="checkbox"/>	Produk Layak Digunakan Dengan Revisi
<input type="checkbox"/>	Produk Tidak Layak Digunakan

Mohon memberikan centang sesuai dengan keputusan penilaian Bapak

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta, 13 November 2025
Validator Materi



Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd.

Lampiran 2 Validasi Hasil Media

ANGKET VALIDASI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA UALAR TANGGA RAKSASA BERBASIS GAMIFIKASI

TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWI TINGKAT

TAKHASSUS DI PPM MBS YOGYAKARTA

TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Petunjuk Penilaian:

1. Mohon Ibu berkenan memberikan penilaian terhadap pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhassus* di PPM MBS Yogyakarta.
2. Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Ibu terhadap pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhassus* di PPM MBS Yogyakarta dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:

Skor	Penilaian
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Tidak Baik (TB)
1	Sangat Tidak Baik (STB)

3. Mohon untuk memberikan saran untuk perbaikan pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhassus* di PPM MBS Yogyakarta.

No	Indikator	Deskripsi Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
SB	B	TB	STB			
A	Kelayakan Format dan Penyajian Buku Panduan					
I	Kejelasan Pedoman	Panduan prosedural (langkah-langkah penggunaan, dari persiapan hingga evaluasi) disajikan secara jelas dan detail		✓		

2	Kejelasan Sistematika	Urutan penyajian buku panduan (latar belakang, tujuan, sasaran, konsep media, langkah permainan, peraturan, kisi-kisi, kriteria kemenangan) sudah logis dan sistematis.	✓			
3	Konsistensi Desain	Penggunaan <i>font</i> , ukuran, dan tata letak tabel (misalnya, tabel kisi-kisi dan indikator poin) disajikan secara konsisten.	✓			
4	Ilustrasi/Visual	Ilustrasi konsep media ular tangga raksasa membantu guru memahami karakteristik dan aturan permainan.	✓			
B Aspek Kepraktisan dan Fungsionalitas						
5	Kemudahan Penggunaan	Buku panduan memudahkan guru untuk mengoperasikan dan mengimplementasikan media ular tangga raksasa di kelas.	✓			
6	Kelengkapan Prosedural	Langkah-langkah permainan (mulai dari membagi kelompok, melempar dadu, melakukan perintah, hingga presentasi dan evaluasi) sudah prosedural dan mudah diikuti oleh guru.	✓			
7	Aksesibilitas	Media ular tangga raksasa yang bersifat tradisional-inovatif ini mudah diakses dan digunakan meskipun ada keterbatasan teknologi digital.	✓			

8	efektivitas pedoman fasilitator	Buku panduan membantu guru untuk berperan aktif sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar kondusif dan komunikatif	✓			
9	Reusabilitas	Media dan buku panduan dirancang agar mudah dioperasikan dan dapat digunakan berulang kali	✓			
10	Daya Tarik	Desain buku panduan dan konsep media yang diintegrasikan dengan gamifikasi berpotensi mendorong partisipasi aktif peserta didik.	✓			
C Aspek Komponen Media						
11	Kelengkapan Komponen	Komponen media (papan 5x5 m, dadu, kartu pertanyaan 10 warna) sudah lengkap dan sesuai dengan kebutuhan permainan.	✓			
12	Fungsionalitas	Karakteristik visual pada papan permainan (warna, nomor, gambar ular/tangga/bintang) memberikan tantangan dan berfungsi sebagai petunjuk yang jelas dalam permainan	✓			
13	Variasi Kartu	Pembagian kartu pertanyaan menjadi 10 warna yang mewakili perbedaan perintah dan tingkat kesulitan sudah efektif dalam sistem gamifikasi.	✓			

Catatan:

- Revisi cover : penggunaan angka arab & warna
- Identitas pengembang & cover produk
- penambahan kolom warna kartu
- Papan pemasaran disiapkan .

Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan, maka dinyatakan:

	Produk Layak Digunakan Tanpa Revisi
✓	Produk Layak Digunakan Dengan Revisi
	Produk Tidak Layak Digunakan

Mohon memberikan centang sesuai dengan keputusan penilaian Ibu

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 14 November 2025

Validator Materi

Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd.

Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswi Tingkat *Takhaṣṣus*

Nama :

Kelas :

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan muhadatsah pagi yang telah berjalan selama ini?
2. Siapa yang biasanya memimpin kegiatan muhadatsah pagi?
3. Bagaimana perasaanmu saat mengikuti kegiatan muhadatsah pagi?
4. Apakah muhadatsah pagi membuatmu bersemangat atau kurang bersemangat? Berikan alasannya!
5. Menurutmu, bagaimana cara agar kegiatan muhadatsah pagi dapat lebih menyenangkan dan tidak membosankan?
6. Apakah kamu pernah melakukan kegiatan muhadatsah pagi dengan menggunakan media permainan, seperti kartu atau lain sebagainya?
7. Jika dalam kegiatan muhadatsah pagi digunakan media permainan berkelompok, apakah kamu tertarik untuk ikut aktif berpartisipasi?
8. Bagaimana pendapatmu jika kegiatan muhadatsah pagi disertai dengan permainan yang berisi tentang tantangan latihan berbicara bahasa arab?
9. Menurutmu apakah dengan media permainan akan membuat muhadatsah pagi lebih menyenangkan?
10. Menurutmu apakah dengan media permainan akan membantu kamu lebih termotivasi untuk berbicara berbahasa arab?
11. Apa manfaat yang kamu harapkan jika kegiatan muhatsah pagi menggunakan media permainan?

- Lampiran 4 Instrumen Wawancara Penggerak Bahasa
di PPM MBS Yogyakarta**
- Nama :
Hari/Tanggal :
Tempat Wawancara :
1. Bagaimana sistem pelaksanaan kegiatan *muhadatsah* (latihan berbicara) di tingkat *takhassus*?
 2. Metode pengajaran apa yang saat ini paling dominan digunakan dalam memberikan kosakata dan mempraktikkan *muhadatsah*?
 3. Apakah metode tersebut sering berpusat pada guru dan buku? Bagaimana dampaknya pada keaktifan siswi?
 4. Apa tantangan utama guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhassus*?
 5. Seberapa besar kesulitan siswi dalam menyampaikan ide atau gagasan secara verbal (*kalām*) dan berbicara spontan?
 6. Apakah siswi masih ragu untuk berbicara spontan meskipun sudah menguasai *mufradāt* dasar?
 7. Bagaimana peran media pembelajaran saat ini?
 8. Apakah ada minimnya media yang mendukung pengembangan keterampilan berbicara?
 9. Inovasi media pembelajaran seperti apa yang dianggap paling relevan dan dibutuhkan untuk konteks PPM MBS (mengingat keterbatasan teknologi digital)?
 10. Menurut Anda, apakah permainan edukatif (seperti ular tangga) berpotensi menjadi media yang efektif untuk mendorong siswi berbicara spontan?
 11. Elemen-elemen apa dari *gamifikasi* (seperti tantangan, *reward*, atau poin) yang menurut Anda paling penting untuk diterapkan pada media pembelajaran?
 12. Bagaimana media yang ideal seharusnya menstimulus siswi untuk terlibat langsung dalam proses belajar, bukan hanya sekadar menghafal?

Lampiran 5 Angket Respon Guru/Pengurus Bahasa

PENGEMBANGAN MEDIA UALAR TANGGA RAKSASA BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWI TINGKAT *TAKHASŞUŞ* DI PPM MBS YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Nama :

Jabatan:

Petunjuk Pengisian:

- Memberikan penilaian terhadap pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhasşus* di PPM MBS Yogyakarta.
- Memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian kamu terhadap pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhasşus* di PPM MBS Yogyakarta dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Tidak Baik (TB)
1	Sangat Tidak Baik (STB)

- Memberikan saran untuk perbaikan pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhasşus* di PPM MBS Yogyakarta.

No	Deskripsi Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	TB	STB
A Aspek Kelayakan Desain dan Materi						
1	Konten soal pada kartu pertanyaan telah disesuaikan secara tepat dengan tingkat kemampuan siswi <i>takhasşus</i> .					
2	Pembagian level soal berdasarkan Taksonomi Bloom (mudah, menengah, sulit) telah					

	terstruktur dan aplikatif dalam praktik.				
3	Kriteria penilaian kombinasi (finish + poin) merupakan panduan yang cepat dan jelas untuk memberikan skor.				
4	Media ini berpotensi besar menjadi inovasi model pembelajaran yang membantu pencapaian visi dan misi pesantren dalam kemampuan bahasa Arab.				
5	Komponen media memiliki daya tahan dan kelayakan pakai yang baik untuk penggunaan berulang.				
B Aspek Kepraktisan Implementasi di Lapangan					
6	Media ini mudah dipindahkan, disiapkan, dan dibersihkan kembali setelah digunakan di area yang luas (halaman/lapangan).				
7	Saya dapat mengintegrasikan media ini dengan materi pelajaran muhadatsah yang berbeda.				
8	Buku panduan memberikan informasi yang cukup detail bagi guru untuk melaksanakan permainan tanpa kesulitan.				
9	Pengaturan kelompok dan peran peserta didik (pemain dan asisten luar) berjalan efektif dalam menunjang pembelajaran.				
10	Waktu 45-60 menit cukup efisien untuk satu sesi permainan yang bermakna.				

C	Aspek Dukungan Pedagogis (<i>CLT</i> dan <i>Gamifikasi</i>)					
11	Media ini berhasil mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa.					
12	Permainan ini memfasilitasi integrasi keterampilan berbahasa (misalnya, berbicara dengan membaca konteks kartu).					
13	Media ular tangga raksasa secara kuat mendukung penerapan teori Communicative Language Teaching (CLT) .					
14	Elemen gamifikasi meningkatkan motivasi <i>intrinsik</i> siswi untuk berpartisipasi dan menyelesaikan tantangan.					
D	Aspek Dampak dan Efektivitas Pembelajaran					
15	Saya mengamati adanya perubahan yang nyata dalam keberanian berbicara siswi saat menggunakan media ini.					
16	Media ini efektif dalam melatih siswi untuk berbicara bahasa Arab secara spontan dan bukan hanya menghafal.					
17	Siswa menunjukkan perubahan dalam kemampuan memahami konteks lisan dan merespon ujaran lisan.					
18	Media ini berhasil menciptakan suasana yang kolaboratif dan kompetitif dalam kegiatan edukatif.					
19	Kehadiran media ini memudahkan tugas saya					

	sebagai guru dalam memberikan alternatif pembelajaran yang nyata.				
20	Secara keseluruhan, media ular tangga raksasa berbasis gamifikasi ini efektif terhadap kemampuan berbicara (<i>māhārah al-kalām</i>) siswi <i>takhassus</i> .				

Catatan:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY PADJADJARAN

Yogyakarta, 2025

Responden

Lampiran 6 Angket Respon Siswi Tingkat *Takhaṣṣus*

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA RAKSASA BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWI TINGKAT *TAKHAṢṢUS* DI PPM MBS YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

4. Siswi memberikan penilaian terhadap pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhaṣṣus* di PPM MBS Yogyakarta.
5. Memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian kamu terhadap pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhaṣṣus* di PPM MBS Yogyakarta dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Tidak Baik (TB)
1	Sangat Tidak Baik (STB)

6. Mohon untuk memberikan saran untuk perbaikan pengembangan media ular tangga bahasa Arab berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab siswi tingkat *takhaṣṣus* di PPM MBS Yogyakarta.

No	Deskripsi Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	TB	STB
A Aspek Desain Fisik & Daya Tarik (Ular Tangga Raksasa)						
1	Desain, warna, dan gambar pada papan ular tangga raksasa membuat saya lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran <i>muhadatsah</i> .					
2	Ukuran papan permainan yang raksasa membuat saya lebih bersemangat untuk bergerak dan berinteraksi.					
3	Komponen media (dadu, kartu pertanyaan) terlihat kokoh, menarik, dan mudah untuk dimainkan/digunakan.					

4	Simbol-simbol khusus pada kotak (tangga, ular, bintang,bom) menambah elemen kejutan yang membuat permainan seru.					
Aspek Gamifikasi						
5	Penggunaan elemen <i>Challenge Cards</i> (kartu tantangan) mendorong saya untuk mempersiapkan diri sebelum maju giliran.					
6	Saya merasa termotivasi secara pribadi untuk menang dan mencapai tujuan akhir dalam permainan.					
7	Sistem <i>poin</i> dan <i>reward</i> verbal yang diberikan guru meningkatkan semangat saya untuk memberikan jawaban lisan yang terbaik.					
8	Adanya kompetisi antar kelompok membuat saya lebih giat bekerja sama dengan anggota tim.					
9	Aturan kelompok yang mewajibkan semua anggota berpartisipasi memastikan tidak ada anggota yang pasif.					
Aspek Kontribusi terhadap <i>Mahārah Al-Kalām</i>						
10	Media ini mendorong saya untuk berani dan mencoba berbicara bahasa Arab secara spontan tanpa rasa takut membuat kesalahan.					
11	Konten pada <i>Challenge Cards</i> secara efektif melatih saya untuk menyusun kalimat (<i>jumlah mufidah</i>) sesuai kaidah yang benar.					
12	Saya merasa media ini membantu saya dalam melatih kecepatan dan kelancaran berbicara bahasa Arab.					
13	Soal-soal yang ada melatih saya untuk merespon ujaran lisan dengan pemahaman yang baik.					
14	Tingkat kesulitan soal yang berjenjang (mudah, menengah,					

	sulit) terasa menantang dan sesuai dengan kemampuan saya.				
Aspek Kepraktisan					
15	Waktu permainan (sekitar 30-40 menit) terasa efektif dan tidak membosankan.				
16	Buku panduan permainan memuat tata cara dan peraturan yang sangat jelas dan mudah dipahami.				
17	Secara keseluruhan, media ini jauh lebih interaktif dan bermakna dibandingkan metode <i>muhadatsah</i> yang berpusat pada guru/buku saja.				
18	Saya merasa media ini bisa digunakan untuk mengulang dan mempraktikkan kosakata (<i>mufradāt</i>) yang telah dipelajari.				
19	Pengalaman belajar melalui permainan membantu saya lebih mudah mengingat materi lisan.				
20	Saya berharap media ular tangga raksasa ini dapat digunakan secara rutin dalam pembelajaran bahasa Arab di PPM MBS Yogyakarta.				

Catatan:

Yogyakarta, 2025

Responden

Lampiran 7 Soal Pre-Test
Kemampuan Berbicara Siswi Tingkat *Takhaṣṣus*

Petunjuk Pengerjaan:

1. Murid maju satu persatu untuk melakukan pre-test.
2. Guru memberikan pertanyaan secara lisan.
3. Murid menjawab secara spontan.
4. Durasi waktu menjawab maksimal 2 menit setiap butir soal.

الأسئلة:

١. إِملَأِي الْجُمْلَةِ الْآتِيَةَ بِالْكَلِمَاتِ الْمُنَاسِبَةِ!

..... الأُمُّ في

٢. اُنْظُرْ إِلَى الصُّورَةِ الْآتِيَةِ، وَادْكُرْ حَمْسَ مُفْرَدَاتٍ عَلَى الْأَقْلَى مِمَّا تَرَاهُ فِيهَا!



٣. سَأَمْتَلِّ نَشَاطًا فِي الصُّورَةِ، وَعَلَيْكَ أَنْ تَتَحَمَّنَ مَاذَا أَفْعَلُ!



٤. إِجْعَلْ جُمْلَةً مُفْيِدَةً فِيهَا الْمُفْرَدَاتُ الْآتِيَةُ!

الْكُرَاسَةُ – الْمَكْتَبُ – الْقَلْمَ

٥. أَجِبْ عَنِ الْأَسْئِلَةِ الْآتِيَةِ!

أُذْكُرْ فِعْلَهُ الَّذِي تَعْمَلُ مُنْدُ تَسْتَيْقِظُ مِنَ النَّوْمَكَ بِأَكْثَرِ يُمْكِنُ فِي نِصْفِ
الدَّقِيقَةِ!

٦. أُدْكِرِي الْمُفْرَدَاتِ مِنَ الصُّورَةِ التَّالِيَةِ، ثُمَّ كَوِّنِي جُمَلًا بِتِلْكَ الْكَلِمَاتِ!



٧. أَحِبْ عَنِ الْأَسْنَلَةِ الْأَتِيَّةِ!

مَا هِيَ الْوَانُ جِدَارِ غُرْفَتِكِ؟

٨. اصْنُعْ حِوَارًا قَصِيرًا بِمَوْضُوعِ (التَّعَارُفُ)!

٩. إِقْرَأُ النَّصَّ الْأَتِيِّ، ثُمَّ أَعِدْ سَرْدَهُ بِتَعْبِيرِكَ الْخَاصِّ!

دَهَبَتْ سَارَةُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ مُبَكِّرَةً، وَحَمَلَتْ حَقِيقَتَهَا وَكُتُبَهَا. فِي الصَّفِّ سَلَّمَتْ

عَلَى صَدِيقَاتِهَا وَجَلَسَتْ فِي مَقْعَدِهَا.

١٠. اُنْظُرْ إِلَى ثَلَاثَ صُورَ مُتَابِعَةٍ، ثُمَّ أَلْفُ قِصَّةً قَصِيرَةً!



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran 8 Soal Post-Test

Kemampuan Berbicara Siswi Tingkat *Takhaṣṣus*

Petunjuk Pengerajan:

1. Murid maju satu persatu untuk melakukan post-test.
2. Guru memberikan pertanyaan secara lisan.
3. Murid menjawab secara spontan.
4. Durasi waktu menjawab maksimal 2 menit setiap butir soal.

الأسئلة:

١. إِنْجُلِيزِيَّةِ الجُمْلَةِ الْآتِيَّةِ بِالْكَلِمَاتِ الْمُنَاسِبَةِ!

..... الطَّالِبُ قَبْلَ الدَّهَابِ إِلَى

٢. اُنْظُرْ إِلَى الصُّورَةِ الْآتِيَّةِ، وَادْكُرْ حَمْسَ مُفَرَّدَاتٍ عَلَى الْأَكْفَلِ إِمَّا تَرَاهُ فِيهَا!



٣. سَأَمْتَثِلُ نَشَاطًا في الصُّورَةِ، وَعَلَيْكَ أَنْ تَتَحَمَّنَ مَاذَا أَفْعَلُ!



٤. إِجْعَلْ جُمْلَةً مُفِيدَةً فِيهَا الْمُفَرَّدَاتُ الْآتِيَّةُ!

الساعة – أحمر – الجدار

٥. أَحِبْ عَنِ الأَسْئِلَةِ الْآتِيَّةِ!

أَذْكُرْ أَدَوَاتُ الدَّيْنِيَّ تُوجَدُ مِنْدُ تَسْتَقِظُ مِنِ النَّوْمَكَ بِأَكْثَرِ يُمْكِنُ فِي نِصْفِ

الدَّقِيقَةِ!

٦. أذكُري المفردات مِن الصُّورَةِ التَّالِيَةِ، ثُمَّ كَوِّني جُمَلًا بِتْلَكَ الْكَلِمَاتِ!



٧. أَجِبْ عَنِ الْأَسْئِلَةِ الْآتِيَةِ!

مَاذَا تَرَى فِي غُرْفَةِ الْجَلْوْسِ

٨. اصْنَعْ حِوَارًا قَصِيرًا بِمَوْضُوعٍ (فِي الْفَصْلِ)!

٩. إِقْرَأُ النَّصَّ الْآتِيِّ، ثُمَّ أَعِدْ سَرْدَهُ بِتَعْبِيرِكَ الْخَاصِّ!

١٠. فِي يَوْمِ الْجُمُعَةِ، نَظَفَتْ أُمُّ أَحْمَدَ الْبَيْتَ، وَسَاعَدَهَا أَحْمَدُ فِي كَنْسِ الْغُرْفَةِ

وَتَرْتِيبِ الْكُتُبِ.

١٠. اُنْظُرْ إِلَى ثَلَاثَ صُورٍ مُتَتَابِعَةٍ، ثُمَّ أَلْفُ قِصَّةً قَصِيرَةً!



Lampiran 9 Hasil Desain Kartu Pertanyaan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran 10 Dokumentasi



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Lampiran 11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's

Alpha

N of Items

.924

10

Lampiran 12 Hasil Uji Normalitas Data Siswi Tingkat Takhasşus

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test	.077	36	.200*	.972	36	.474
Post test	.092	36	.200*	.956	36	.161

Lampiran 13 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test											Significance		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference			t	df	One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper	t							
Pair 1	Pretest - Posttest1	-27.278	.914	.152	-27.587	-26.969	-179.117	35	<.001	<.001			

Lampiran 14 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N		Mean		Std. Deviation		Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Sum	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Ngain_skor	36	23.48	.6522	.01692	.10154	.034	.393	.052	.768	
Ngain_persen	36	2347.88	65.2190	1.69236	10.15414	.034	.393	.052	.768	
Valid N (listwise)	36									

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Safitri Mugindari

Lampung, Indonesia 34552

Kontak: 082257477881

Email: safitrimugindari@gmail.com

Pendidikan Formal

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab (S2)

Universitas Darussalam Gontor

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (S1)

Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1 (SMA)

Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Darul Ulum Peterongan Jombang

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Madukoro Kotabumi Lampung Utara

Taman Kanak-kanak (TK) Nurul Huda

Publikasi Ilmiah

1. Kajian Psiko-Sosiolinguistik: Pemerolehan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua Di Lembaga Pesantren. An Naba: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam. Vol 8, No 2, Tahun 2025. Sinta 4
2. Inovasi Instrumen Penilaian Proyek Berbasis Teori Transaction Terhadap Mahārah Kitābah Pada Buku Ajar Bahasa Arab. Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban. Vol 8, No 2, Tahun 2025.