



PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS *FUN LEARNING* DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DI MI AL-MUHTADIN ARSO VI

Nasita Dara Maula¹, Husnul Khatimah², Laily Fitriani³

¹²³Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

¹maulanazitadara@gmail.com, ²imahquiuetz@gmail.com, ³laily@bsa.uin-malang.ac.id

Abstract

This study aims to describe learning Arabic based on fun learning with snakes and ladders game media. The research method used in this article is a case study method with a descriptive qualitative approach, where the researcher uses and obtains data from observations, interviews and documentation. The data analysis technique used in this research is the data analysis technique of the Miles and Huberman model which consists of three stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The three main topics discussed in this research are: a. How to learn Arabic for the fifth grade students of MI Al-Muhtadin Arso VI, b. How are the learning steps using snake and ladder media in learning Arabic for fifth grade students of MI Al-Muhtadin Arso VI, c. What are the advantages and disadvantages of using snake and ladder media in learning Arabic for fifth grade students of MI Al-Muhtadin Arso VI. The results of the study show that in learning Arabic using snakes and ladders media students play an active role in learning, because this media invites students to learn while playing. The learning process using the snake and ladder media was carried out by all students of class V MI Al-Muhtadin with 3 learning stages that had been prepared, namely introduction, core activity, and then closing. At the time of the introduction, the teacher opened the class with greetings, asked how things were and conveyed the scope of the material. At the core activity stage, the teacher gives mufrodat to students and continues with learning using snakes and ladders media. At the closing stage, the teacher asked again some of the meanings of mufrodat, appreciated students and closed the class.

Keywords: Arabic Language Learning, Fun learning, Snakes and Ladders Media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran Bahasa Arab berbasis fun learning dengan media permainan ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif, di mana peneliti memperoleh data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan yakni: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media ular tangga siswa berperan aktif dalam pembelajaran, karna media ini mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. Proses pembelajaran menggunakan media ular tangga tersebut dilakukan oleh seluruh siswa-siswi kelas V MI Al-Muhtadin dengan 3 tahap pembelajaran yang sudah disusun yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan kemudian penutup. Pada saat pendahuluan disitu guru membuka kelas dengan salam, menanyakan kabar hingga menyampaikan cakupan materi. Pada tahap kegiatan inti guru memberika mufrodat pada siswa dan dilanjutkan dengan

pembelajaran menggunakan media ular tangga. Pada tahap penutup guru menanyakan kembali beberapa arti mufrodat, mengapresiasi siswa hingga menutu kelas.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Arab, Fun learning, Media Ular Tangga

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan di Indonesia, Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang dipilih sebagai mata pelajaran tambahan di sekolah-sekolah. Bahkan disekolah-sekolah Islam, Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan Bahasa Arab memiliki fungsi dan juga peranan yang penting bagi agama Islam, dimana Al-Qur'an dan Hadist yang merupakan pedoman bagi umat muslim yang ditulis menggunakan Bahasa Arab. Jadi, jika seseorang ingin memahami Al-Qur'an dan Hadist dengan pemahaman yang baik alangkah baiknya bagi dia untuk mengerti dahulu mengenai Bahasa Arab.

Adanya kesamaan dengan pembelajaran bahasa asing lainnya, pembelajaran Bahasa Arab juga memiliki tujuan yang mana diharapkan bagi peserta didik mampu untuk memperoleh empat aspek keterampilan dalam berbahasa Arab yaitu: maharah *istima'* maharah *kalam*, maharah *qira'ah*, dan juga maharah *kitabah*. Selain itu, dapat diketahui bahwasanya bahasa Arab memiliki banyak sekali perbedaan dimulai dari pelafalan, kosakata, kaidah hingga yang paling menonjol adalah bentuk huruf.¹ Karena banyaknya perbedaan tersebut, guru juga dituntut untuk mampu meningkatkan kreatifitas, inovasi² dan juga dituntut untuk dapat memilih metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya agar peserta didiknya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal. Metode mengajar dikatakan baik dan efektif jika, pada prosesnya dapat mengantarkan pesera didik untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang direncanakan.³

Pada saat sekarang ini, pembelajaran lebih sering disuguhkan kepada peserta didik dengan menggunakan sistem pembelajaran yang menyenangkan atau sering disebut dengan "*fun learning*". Pembelajaran dengan sistem "*fun learning*" adalah

¹ Nuril Mufidah, Pengajaran Bahasa Arab Menyenangkan Dengan Media Lagu Untuk Madrasah Ibtidaiyah, *AL-Mudarris: Journal of Education*, 2 (2), 2019, 168.

² Isop Syafe'i, "Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Mahārat Al-Kalām Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp Dan Dayton," *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 2, no. 2 (2020): 152-67.

³Vera Trianatsari, *Penggunaan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III B MIN Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*, Skripsi, (Lampung: Universitas Raden Intan, 2017), 2.

suatu sistem pembelajaran yang didesain secara khusus untuk dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar. Tidak hanya membangkitkan minat, dalam sistem ini siswa akan diajak secara langsung untuk terlibat dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran dengan sistem *fun learning* biasanya bertujuan untuk memberikan makna, pemahaman dan juga nilai yang membahagiakan bagi siswa.⁴

Pembelajaran dengan sistem *fun learning* ini biasanya dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif agar dapat mewujudkan proses belajar yang menyenangkan. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang familiar dikalangan anak-anak. Permainan ini biasanya dimainkan dengan menggunakan dadu untuk menentukan berapa banyak kotak yang harus dilewati yang dimulai dari bagian pojok kiri atau bagian start hingga ke bagian finish di pojok atas.⁵ Permainan ini merupakan jenis permainan yang menggunakan papan persegi yang terdapat gambar ular dan tangga.⁶ Karena permainan ini merupakan salah satu permainan yang banyak dimainkan oleh anak-anak, banyak sekali dari tenaga pendidik yang memanfaatkan permainan ini sebagai sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, dalam penelitian ini kami ingin menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab yang berfokus pada maharah kalam siswa kelas V MI Al-Muhtadin Arso VI. Adapun fokus dalam penelitian ini yakni tentang: a). Bagaimana pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas V MI Al-Muhtadin Arso VI?, b). Bagaimana langkah-langkah pembelajaran menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas V MI Al-Muhtadin Arso VI?, c). Apa saja kekurangan dan kelebihan penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas V MI Al-Muhtadin Arso VI?.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi kasus yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian studi kasus adalah sebuah penelitian dengan eksplorasi secara mendalam dari sebuah sistem yang terkait berdasarkan

⁴ Ayi Teiri Nurtiani dan Sheilisa, Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B Di Tk Methodist Banda Aceh, *Jurnal Buah Hati*, 4 (2), 2017.

⁵ Dina Ratna Kumala, dkk, Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 1 (1), 2020, 44-47.

⁶ Dwi Ayu Amaliyah, Pengembangan Media Belajar Ular TAangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan, *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4 (2), 2018, 101-110.

dari pengumpulan data yang luas. Kasus yang diteliti dapat berupa individu, program, kegiatan, sekolah, ruang kelas, atau bahkan kelompok.⁷ Pendekatan kualitatif dipilih karena jenis pendekatan ini dapat digunakan untuk mengetahui atau meneliti suatu kondisi daripada suatu objek penelitian secara alamiah, dan peneliti sendiri memiliki peranan sebagai instrument kunci dalam penelitian ini.⁸

Dalam penelitian ini kami menggunakan tiga metode dalam mengumpulkan data yakni: wawancara, observasi, dan juga dokumentasi. Wawancara kami lakukan kepada guru mata pelajaran di sekolah tersebut guna mendapatkan informasi mengenai materi yang harus diajarkan, jadwal pembelajaran, karakteristik siswa, dan metode yang biasanya digunakan dalam mengajar bahasa Arab. Metode observasi kami lakukan guna melihat secara langsung bagaimana proses pembelajaran bahasa Arab di MI Al-Muhtadin Arso VI khususnya pada kelas V. Sedangkan dokumentasi kami gunakan untuk mendapatkan data seperti alamat sekolah, jumlah guru dan murid, struktural sekolah dan lain sebagainya. Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model Miles dan Huberman, yang mana teknik ini terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.⁹ Dengan teknik ini data yang kami dapatkan akan kami pilah terlebih dahulu sesuai dengan data yang kami butuhkan sebelum kami lakukan penyajian data, dan setelah proses penyajian data kami akan menarik kesimpulan dari data yang sudah disajikan sebelumnya.

PEMBAHASAN

MI Al-Muhtadin Arso VI merupakan salah satu lembaga pendidikan pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah dibawah naungan Kementrian Agama. Dimana sekolah ini terletak di Jalan Jayawijaya no. 335 Kampung Yammua Distrik Arso Barat Kabupten Keerom Jayapura Papua. Sekolah ini memiliki siswa sebanyak 146 siswa dengan 11 guru dimana guru kelas terdiri dari 7 guru dan 4 guru mata pelajaran. Sekolah ini memiliki 7 kelas yakni kelas 1, 2, 3A, 3B, 4, 5, dan 6. Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang ada disekolah ini yang wajib dipelajari oleh siswanya.

⁷ Muh. Fitrah dan Luthfiah, *Metodelogi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, (Sukabumi: CV. Jejak 2017), 37.

⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013).

⁹ Miles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992).

1. Pembelajaran Bahasa Arab di MI Al-Muhtadin Arso VI

Pelajaran Bahasa Arab di MI Al-Muhtadin Arso VI biasanya diajarkan dalam satu kali pertemuan dalam kurung waktu satu minggu. Waktu pembelajarannya sendiri berkisar 60 menit. Adapun buku yang kami gunakan sebagai sumber belajar siswa adalah buku Salman (Bahasa Arab untuk Madrasah Ibtidaiyah kelas V) karya Moh. Zainul Mustofa. Biasanya siswa belajar Bahasa Arab dengan sistem belajar *fun learning*. Hal tersebut dilakukan guru semata-mata untuk menunjukkan kepada siswa bahwasanya belajar bahasa Arab tidaklah sulit melainkan menyenangkan.

Pembelajaran dengan sistem *fun learning* diyakini oleh banyak tenaga pendidik memiliki dampak yang baik bagi siswa. *Fun learning* sendiri merupakan sebuah proses belajar dimana guru dituntut untuk memberikan rasa nyaman kepada siswanya selama proses pembelajaran. Karena dengan rasa nyaman tersebut siswa akan dengan mudah menerima materi yang akan diberikan oleh guru kepada mereka dan siswa juga akan lebih mudah melakukan sebuah perubahan.¹⁰

Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila materi pelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan siswa dan juga memperhatikan tingkat kognitif siswa. Selain hal tersebut pembelajaran yang menyenangkan adalah sebuah pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menggunakan teknik maupun metode belajar yang bervariasi, tidak menegangkan, dan mampu memberi motivasi kepada siswa. Dan yang tidak kalah penting dari pembelajaran yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang disiapkan dapat mendorong rasa ingin tahu siswa dan memotivasi mereka untuk menemukan jawaban dan memecahkan masalah yang ada.¹¹

Menurut pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran dengan sistem *fun learning* adalah sebuah pembelajaran yang didesain secara khusus agar siswa dapat merasakan kebahagiaan ketika mereka

¹⁰ Ghina Aidah Nabilah, Desky Halim Sudjani, Fikni Mutiara Rachma, Pengaruh Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV Di SD Islam Nurul Jihad, *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2 (2), 2021, 151.

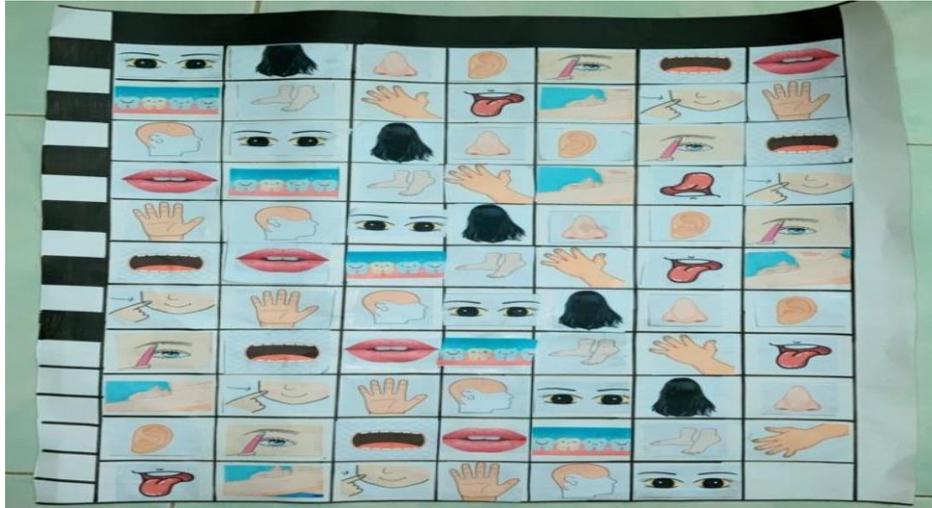
¹¹ Euis Sunarti dan Rulli Purwani, *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2005).

belajar. Selain itu penggunaan sistem pembelajaran *fun learning* juga diharapkan mampu memotivasi siswa dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga mereka akan dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Adapun judul materi yang kami berikan pada pertemuan tersebut adalah "أعضاء الجسم".

Tabel 1. Materi Pelajaran

No	Kosa Kata	Arti	No	Kosa Kata	Arti
1.	رَأْسٌ	Kepala	14.	زَنْدٌ	Lengan atas
2.	شَعْرٌ	Rambut	15.	مِرْفَقٌ	Siku
3.	أُذُنٌ	Telinga	16.	سُرَّةٌ	Pusar
4.	عَيْنٌ	Mata	17.	بَطْنٌ	Perut
5.	أَنْفٌ	Hidung	18.	سَاعِدٌ	Lengan bawah
6.	فَمٌ	Mulut	19.	مِعْصَمٌ	Pergelangan tangan
7.	لِسَانٌ	Lidah	20.	يَدٌ	Tangan
8.	حَدٌّ	Pipi	21.	أَصَابِعٌ	Jari-jari
9.	رَقَبَةٌ	Leher	22.	فَخْدٌ	Paha
10.	ذِقْنٌ	Dagu	23.	رُكْبَةٌ	Lutut
11.	حَلْقٌ	Tenggorokan	24.	سَاقٌ	Betis
12.	كَتِفٌ	Bahu	25.	كَأَجِلٌ	Mata kaki
13.	صَدْرٌ	Dada	26.	قَدَمٌ	kaki

Tabel diatas merupakan tabel materi yang diajarkan kepada siswa kelas V MI Al-Muhtadin Arso VI dengan menggunakan media permainan ular tangga. Materi ini merupakan materi pertama yang ada di kelas V semester gasal. Langkah pertama yang dilakukan guru sebelum memberikan materi kepada siswa adalah menyiapkan papan ular tangga yang sudah dimodifikasi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu anggota tubuh. Berikut adalah contoh papan ular tangga yang disiapkan oleh guru:



Gambar 1. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Gambar diatas merupakan gambar dari media pembelajaran yang kami gunakan untuk menyampaikan materi mengenai anggota tubuh kepada siswa. Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan beberapa materi dengan cara mengganti gambar yang ada pada papan ular tangga tersebut. Disini kami menggunakan media ini untuk meningkatkan maharah kalam siswa kelas V MI Al-Muhatadin Arso V1 dengan cara bagi setiap siswa diwajibkan membuat kalimat sederhana sesuai dengan gambar yang ada dikotak tersebut.

2. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media Ular Tangga di MI Al-Muhtadin Arso VI

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi, meningkatkan minat, keinginan, hingga motivasi siswa dalam pembelajaran.¹² Pengertian lain menjelaskan bahwasannya media pembelajaran adalah sebuah wahana penyalur pesan dan informasi belajar yang dirancang secara baik untuk membantu peserta didik guna mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Penggunaan media sendiri dapat memperlancar dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Dan bagi guru sebaiknya ia dapat memilih atau mengembangkan media dengan tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.¹³

¹² Elke Maisyarah dan Firman, *Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*, Jurusan Program Studi Pendidikan Dasar dan Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Januari 2019.

¹³ Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan UNY*, 2011, 34.

Permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang bisa dimainkan dua orang atau lebih. Mudah dalam bermainnya, dan sederhana peraturannya merupakan salah satu alasan mengapa permainan ini digemari oleh anak-anak.¹⁴ Permainan ular tangga adalah sebuah permainan anak-anak yang menggunakan media papan atau kertas ular tangga. Dua alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah papan atau kertas ular tangga dan juga dadu. Papan atau kertas tersebut dapat dimodifikasi sesuai materi siswa, dan dadu juga dapat dibuat sendiri oleh guru menggunakan tulisan Arab. Tujuan dari permainan ini adalah dapat melatih kecepatan siswa dalam berbicara.¹⁵

Dari penjabaran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media permainan ular tangga adalah pemanfaatan permainan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran. Adapun tujuan dari pada penggunaan media ular tangga ini antara lain adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, untuk melatih kecepatan bicara siswa (maharah kalam), untuk meningkatkan minat, keinginan, hingga motivasi siswa dalam belajar khususnya pelajaran bahasa Arab. Dan selain itu media pembelajaran digunakan oleh guru dan dipilih oleh guru guna memberikan warna baru dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan.

Untuk mendapat sebuah proses pembelajaran yang efektif kami menyiapkan tiga langkah atau tahapan yang kami gunakan dalam proses pembelajar bahas Arab di kelas V MI Al-Muhtadin Arso VI dengan sistem pembelajaran *fun learning* yang menggunakan media permainan ular tangga yaitu: a. pendahuluan, b. kegiatan inti, c. penutup.

Tabel 2. Tahapan Pembelajaran

NO	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan Guru dan Siswa
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam • Guru menyapa siswa • Guru mengecek kehadiran siswa • Guru menyampaikan cakupan materi • Guru menyampaikan evaluasi dan tehnik penilaian
2.	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan mufrodat kepada siswa

¹⁴ Elke Maisyarah dan Firman, *Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*, Jurusan Program Studi Pendidikan Dasar dan Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Januari 2019.

¹⁵ Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, *Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah*, 7 (1), 2019, 40

yang harus mereka kuasai dengan metode drill

- Guru menyiapkan media ular tangga dan menjelaskan alur permainan kepada siswa
- Guru menuliskan nama siswa dipapan tulis untuk proses penilaian
- Siswa memulai kegiatan pembelajaran dengan media ular tangga satu persatu secara berurutan
- Setiap siswa akan melempar dadu dan akan menyebutkan mufrodat yang ada dipapan ular tangga serta membuat kalimat sederhana dari mufrodat tersebut sesuai dengan angka yang mereka peroleh dari lempar dadu
- Guru menuliskan poin yang siswa dapat dipapan tulis

3. Penutup

- Siswa piket menghapus tulisan dipapan tulis
- Guru menanyakan Kembali arti dari beberapa kosakata yang telah dipelajari
- Guru memberikan apresiasi dan juga nasehat dan motivasi kepada siswa sebelum menutup pertemuan
- Berdoa Bersama
- Guru memberi salam

Tahapan-tahapan ini sengaja kami tulis dan kami siapkan untuk mendapatkan sebuah proses pembelajaran yang sesuai dengan apa yang kami rencanakan. Selain itu penulisan setiap tahapan dalam sebuah proses pembelajaran sangatlah penting adanya karena dapat digunakan sebagai pengingat atau penanda agar semua tahapan dapat dilakukan tanpa ada yang dilupakan. Dan biasanya seorang guru menuliskan setiap tahapan pembelajaran yang akan ia berikan didalam Rencana Pelaksanaan Pelajaran (RPP).

3. Kekurangan dan Kelebihan Penggunaan Media Ular Tangga di MI Al-Muhtadin Arso VI

Dalam segala hal pasti ada kelebihan dan juga kekurangan. Hal tersebut juga terjadi dalam proses pembelajaran yang kita laksanakan di MI Al-Muhtadin Arso VI. Berikut akan kami jelaskan mengenai kekurangan dan juga kelebihan yang ada dalam proses pembelajaran Bahasa Arab bagi kelas V di MI Al-Muhtadin Arso VI yang menggunakan sistem pembelajaran *fun learning* dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajarannya.

Ada beberapa kekurangan yang kami rasakan dalam penggunaan media ini selama proses pembelajaran yakni: a). Media permainan ular tangga ini memerlukan persiapan cukup lama, hal tersebut dikarenakan pembuatan papan ular tangga yang harus didesain terlebih dahulu sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. b). kelas cenderung kurang terkontrol, hal tersebut dikarenakan ketika beberapa siswa sedang melempar dadu atau membuat kalimat siswa yang lainnya sibuk dengan kegiatannya masing-masing. c). Memerlukan waktu lebih untuk menjelaskan proses permainannya, karena pada siswa kelas V MI Al-Muhtadin Arso ada beberapa siswa yang belum mengetahui cara bermain permainan ini, jadi guru perlu menjelaskan dan mencontohkan beberapa kali kepada siswa.

Selain adanya kekurangan daripada penggunaan media ini, ada pula beberapa kelebihan daripada penggunaannya yakni: a). Permainan ini termasuk permainan yang menyenangkan sehingga siswa juga tertarik untuk memainkannya, yang tanpa mereka sadari bahwa mereka telah melakukan sebuah proses belajar. b). Permainan ini termasuk dalam permainan yang fleksibel, hal tersebut dikarenakan permainan ini dapat dilakukan didalam kelas, maupu diluar kelas. c). Dapat melatih kecerdasan logika dan kreatifitas siswa, hal tersebut terlihat ketika siswa diwajinkan untuk membuat sebuah kalimat sederhana dari sebuah mufrodat yang mereka dapatkan dari hasil lempar dadu. d). Siswa cenderung lebih aktif, hal tersebut dikarenakan mereka diharuskan untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran sambil bermain.

SIMPULAN

Pembelajaran Bahasa Arab dapat diajarkan kepada siswa dengan metode yang menyenangkan. Hal tersebut dilakukan guna menambah motivasi siswa dan menunjukkan kepada siswa bahwa pelajaran bahasa Arab tidaklah sulit. Pemanfaatan metode permainan ular tangga kami pilih karena sejatinya siswa pada tingkat MI masih suka dengan hal-hal yang menyenangkan seperti bermain. Metode ular tangga sendiri adalah metode pembelajaran yang mana materi yang akan disampaikan kepada siswa akan diletakkan pada papan ular tangga dan memanfaatkan dadu untuk sarana bermain.

Pada proses pelaksanaannya kami menggunakan 3 langkah dalam pembelajaran yaitu: pembukaan, kegiatan inti, penutup. Sama seperti pembelajaran menggunakan metode yang lain, metode permainan ular tangga juga memiliki kekurangan dan juga kelebihan. Adapun beberapa kekurangan yang kami rasakan adalah: memerlukan waktu lebih untuk menyiapkan media, kelas cenderung kurang terkontrol, membutuhkan waktu dalam menjelaskan alur permainan pada siswa yang belum mengenal permainan ini. Meskipun ada beberapa kekurangan tetapi kami juga merasakan beberapa kelebihan yang kami dapat dengan menggunakan metode permainan ular tangga pada saat pembelajaran Bahasa Arab. Adapun kelebihanannya adalah: permainannya menyenangkan, fleksibel bisa dimainkan didalam kelas maupun luar kelas, dapat melatih kecerdasan dan kreatifitas siswa, membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, Ghina Nabilah, Desky Halim Sudjani, Fikni Mutiara Rachma. 2021. Pengaruh Efektivitas Metode *Fun learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV Di SD Islam Nurul Jihad. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 2 (2).
- Ayu, Dwi Amaliyah. 2018. Pengembangan Media Belajar Ular TAangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. 4 (2).
- Fitrah, Muh. dan Luthfiah. 2017. *Metodelogi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV. Jejak 2017.
- Maisyarah, Elke dan Firman. 2019. *Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Jurusan Program Studi Pendidikan Dasar dan Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Januari.
- Milles dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mufidah, Nuril. 2019. Pengajaran Bahasa Arab Menyenangkan Dengan Media Lagu Untuk Madrasah Ibtidaiyah. *AL-Mudarris: Journal of Education*. 2 (2).
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan UNY*.

- Ratna, Dina Kumala, dkk. 2020. Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*. 1 (1).
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, Euis dan Rulli Purwani. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Teiri, Ayi Nurtiani dan Sheilisa. 2017. Efektivitas Metode *Fun learning* Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B Di Tk Methodist Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*. 4 (2).
- Trianatsari, Vera. 2017. *Penggunaan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III B MIN Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi. Lampung: Universitas Raden Intan.
- Uliyah, Asnul dan Zakiyah Isnawati. 2019. Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah*. 7 (1).
- Syafe'i, Isop. "Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Mahārat Al-Kalām Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp Dan Dayton." *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 2, no. 2 (2020): 152–67.