PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.1, Desember 2025

Efektivitas Permainan Ular Tangga Tematik *Ḥadīqat al-Ḥayawānāt* terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa

Hikmatul Lailaa[1], Putri Apriani Azis[2], Mardhiana Jamal[3]
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
E-mail: hikmatul.lailaa@unm.ac.id[1], aprianip518@gmail.com[2], mardhiana@unm.ac.id[3]

Article History:
Received: 20 November 2025
Revised: 04 Desember 2025
Accepted: 06 Desember 2025

Keywords: *mufrodat, bahasa Arab, permainan Ular Tangga, Ḥadīqat al-Ḥayawānāt, hasil belajar*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas permainan Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab siswa kelas V MIN 1 Gowa. Penguasaan kosakata bahasa Arab merupakan fondasi penting bagi kemampuan komunikasi dan pemahaman ajaran Islam. Namun, rendahnya penguasaan mufrodat di kalangan siswa menjadi tantangan dalam pembelajaran. Untuk menangani masalah ini, dilakukan penerapan permainan edukatif yang telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui penelitian ini, permainan Ular Tangga diformulasikan dengan tema kebun binatang yang relevan dengan dunia siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one-group pre-test post-test. Hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada penguasaan mufrodat, di mana nilai rata-rata siswa naik dari 59 pada pre-test menjadi 82 pada post-test, dan seluruh siswa berhasil mencapai Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM). Temuan ini menegaskan bahwa permainan Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna bagi siswa, sekaligus mampu mengatasi kesenjangan dalam penguasaan kosakata.*

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum madrasah karena berfungsi sebagai pintu masuk untuk memahami sumber ajaran Islam sekaligus sebagai sarana komunikasi dalam konteks keilmuan dan keagamaan (Zahiroh & Mahliatussikah, 2024). Penguasaan kosakata memiliki posisi sentral dalam pembelajaran bahasa, sebab menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu (Septiana & Jauhari, 2025; Maghfirah et al., 2024). Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, peserta didik akan kesulitan memahami teks dan mengekspresikan gagasan secara efektif dalam bahasa Arab.

Namun, realitas pembelajaran di sejumlah madrasah menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab siswa masih relatif rendah. Hasil observasi dan wawancara awal di kelas V MIN 1 Gowa mengindikasikan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan

menggunakan *mufrodat* yang telah diajarkan, meskipun sebagian di antara mereka menunjukkan minat belajar yang cukup baik. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penyalinan materi dari papan tulis menyebabkan keterlibatan siswa rendah, sementara pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan aktivitas yang menuntut partisipasi aktif siswa masih terbatas (Suherman et al., 2023; Lina et al., 2025). Kondisi ini mengisyaratkan perlunya inovasi strategi dan media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih bermakna, menantang, dan menyenangkan bagi siswa madrasah (Kurniawan et al., 2021).

Salah satu bentuk inovasi yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran bahasa adalah penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sekaligus membantu memperkuat daya ingat kosakata melalui pengulangan yang bermakna dan interaksi sosial (Pertiwi & Warnandi, 2020; Rahmayani & Sumitra, 2022). Dalam pembelajaran bahasa Arab, media permainan terbukti efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan berbahasa pada berbagai jenjang pendidikan (Lailaa & Mariah, 2025).

Permainan ular tangga merupakan salah satu media permainan sederhana yang banyak diterapkan dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab. Beberapa penelitian melaporkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan hasil belajar siswa melalui aktivitas bermain yang terstruktur dengan menyisipkan materi bahasa pada kotak-kotak permainan (Suherman et al., 2023; Kurniawan et al., 2021; Sunarti et al., 2017). Meskipun demikian, sebagian besar pengembangan media ular tangga yang ada masih bersifat umum dan belum secara eksplisit mengintegrasikan tema tertentu yang dekat dengan pengalaman konkret siswa, sehingga konteks kosakata yang dipelajari cenderung kurang terikat dengan situasi komunikatif yang kaya makna.

Celah penelitian (*research gap*) muncul pada aspek tematik dan desain pedagogis media permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Penelitian terdahulu umumnya berfokus pada efektivitas media ular tangga terhadap peningkatan skor hasil belajar atau motivasi, tetapi belum banyak yang mengembangkan permainan ular tangga berbasis tema spesifik yang dirancang selaras dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik perkembangan kognitif siswa madrasah. Padahal, integrasi tema yang dekat dengan dunia keseharian anak diyakini dapat menguatkan keterkaitan antara kosakata, konteks makna, dan pengalaman belajar sehingga mempermudah proses pemahaman dan retensi jangka panjang (Putria, 2021).

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengembangkan permainan Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات yang secara khusus memfokuskan kosakata pada tema "kebun binatang" yang dekat dengan dunia anak dan kaya variasi leksikal. Permainan ini tidak hanya dirancang sebagai sarana hiburan, tetapi sebagai media pembelajaran terstruktur yang mengintegrasikan unsur tematik, latihan berulang, dan interaksi kelompok dalam satu paket aktivitas pembelajaran. Melalui desain tersebut, siswa diharapkan tidak sekadar menghafal kosakata secara terpisah, tetapi mempelajarinya dalam konteks yang lebih komunikatif dan bermakna sesuai situasi kehidupan nyata (Zahiroh & Mahliatussikah, 2024).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan model pembelajaran kosakata bahasa Arab yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik madrasah, khususnya di kelas tinggi sekolah dasar. Pengembangan permainan Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات diharapkan dapat menjadi alternatif media yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus penguasaan *mufrodat* siswa secara signifikan. Sejalan dengan itu, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas permainan Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MIN 1 Gowa, sehingga hasilnya

dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan media dan strategi pembelajaran bahasa Arab di lingkungan madrasah.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre experimental* jenis *one-group pre-test post-test design.* Desain ini melibatkan satu kelompok peserta didik yang diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan Ular Tangga tematik tanpa adanya kelompok kontrol pembanding dengan skema O_1-X-O_2 (Sugiyono, 2016). Melalui desain ini, efektivitas perlakuan dapat diamati dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok yang sama. Meskipun desain ini memiliki keterbatasan dalam validitas internal karena tidak dapat sepenuhnya mengontrol pengaruh faktor eksternal, namun dipilih karena sesuai dengan kondisi kelas yang tidak memungkinkan pemisahan kelompok dan bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan secara langsung setelah perlakuan diberikan.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MIN 1 Gowa pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yaitu selama bulan Oktober - November 2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas V A MIN 1 Gowa yang berjumlah 22 orang, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut tengah mempelajari materi mufrodat bertema hewan dan memiliki karakteristik permasalahan penguasaan kosakata yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah siswa yang terdaftar sebagai peserta didik aktif di kelas V A dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran serta pengukuran pre-test dan post-test.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

   Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru Bahasa Arab untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran mufrodat di kelas V. Berdasarkan hasil kebutuhan tersebut, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa tes penguasaan mufrodat, lembar observasi aktivitas pembelajaran, dan format dokumentasi. Seluruh instrumen divalidasi oleh ahli (dosen Pendidikan Bahasa Arab) dan guru mata pelajaran untuk memastikan kesesuaian materi, indikator, dan kejelasan butir instrumen. Selain itu, peneliti menyiapkan media permainan Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات beserta panduan penggunaan yang akan diterapkan dalam pembelajaran
2. Tahap Pelaksanaan

   Tahap ini dilaksanakan dalam beberapa pertemuan sesuai jadwal pembelajaran Bahasa Arab, dengan durasi sekitar 2 × 35 menit setiap pertemuan. Kegiatan diawali dengan pemberian *pre-test* kepada siswa guna mengetahui kemampuan awal penguasaan mufrodat. Selanjutnya, pembelajaran menggunakan media permainan Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات dilaksanakan dengan langkah: guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi terkait tema hewan, serta menjelaskan mekanisme permainan. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil dan memainkan permainan sesuai aturan yang ditetapkan. Setiap kotak dalam papan permainan berisi tugas terkait mufrodat, seperti menyebutkan arti kosa kata, melafalkan dengan benar, menjodohkan kata dengan gambar, atau menyusun kalimat sederhana. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam memahami makna,

pelafalan, dan penggunaan mufrodat dalam konteks sederhana.

3. Tahap Evaluasi

   Setelah seluruh rangkaian pembelajaran dengan media permainan selesai, peneliti memberikan post-test dengan bentuk dan tingkat kesulitan yang setara dengan pre-test untuk mengetahui peningkatan penguasaan mufrodat siswa. Selain data tes, peneliti menganalisis data dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan dokumentasi (foto dan catatan lapangan) untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses dan respons siswa terhadap penggunaan media permainan Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات .

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam studi ini meliputi tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan mufrodat siswa melalui pre-test dan post-test yang memiliki bentuk serta tingkat kesulitan setara. Lembar observasi berfungsi merekam keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama penggunaan media permainan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk menghimpun data pendukung berupa foto dan arsip kegiatan pembelajaran. Seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator materi dan divalidasi oleh ahli serta guru mata pelajaran guna memastikan kelayakan isi dan kejelasan butir instrumen.

Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, selisih peningkatan, dan persentase ketuntasan belajar untuk menggambarkan perubahan kemampuan penguasaan mufrodat setelah perlakuan diberikan. Untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai pre-test dan post-test, digunakan uji statistik inferensial berupa uji t berpasangan (*paired sample t-test*) pada taraf signifikansi 0,05 setelah terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat normalitas data; apabila asumsi normalitas tidak terpenuhi, maka digunakan uji non-parametrik Wilcoxon sebagai alternatif. Sementara itu, data kualitatif dari lembar observasi dan dokumentasi dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran serta respons siswa terhadap media permainan Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات . Integrasi hasil analisis kuantitatif dan kualitatif memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas penerapan media permainan dalam pembelajaran mufrodat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran sebelum Menggunakan Permainan Ular Tangga

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V A MIN 1 Gowa, proses pembelajaran bahasa Arab sebelum penerapan media permainan Ular Tangga masih berlangsung secara konvensional melalui tiga tahap utama, yakni pembukaan, penyampaian materi, dan penutup. Pada tahap pembukaan, guru melakukan kegiatan rutin seperti memberi salam, mengecek kehadiran, dan melakukan apersepsi untuk mengingatkan kembali materi sebelumnya.

Proses penyampaian materi didominasi metode ceramah dan kegiatan menyalin mufrodat dari papan tulis. Guru menuliskan daftar mufrodat beserta arti, kemudian meminta siswa mengulanginya secara lisan maupun tertulis. Strategi ini memang membantu penguatan hafalan awal, tetapi observasi menunjukkan proses belajar berjalan repetitif dan monoton. Sebagian siswa tampak tidak percaya diri saat melafalkan kosakata baru, sedangkan sebagian lainnya kehilangan fokus ketika kegiatan berlangsung terlalu lama tanpa variasi aktivitas. Kondisi ini menggambarkan pembelajaran yang masih bersifat *teacher-centered* dan kurang menstimulasi keterlibatan kognitif maupun afektif siswa. Kondisi ini sejalan dengan temuan Suherman et al.

PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.1, Desember 2025

(2023) bahwa pembelajaran yang tidak melibatkan interaksi aktif menyebabkan daya ingat kosakata cepat menurun. Akibatnya, hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang diharapkan, dan banyak di antara mereka mengalami kesulitan ketika diminta menggunakan kosakata dalam konteks komunikatif.

Hasil wawancara mendukung temuan observasi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran terasa menyenangkan berkat kehangatan guru, namun metode ceramah dan penyalinan materi membuat suasana belajar cepat membosankan. Aktivitas yang mereka anggap paling membantu mengingat mufrodat adalah permainan dan lagu, tetapi kegiatan tersebut jarang diterapkan. Siswa juga mengakui kesulitan dalam menghafal dan menggunakan kosakata secara berkelanjutan. Wawancara dengan guru menunjukkan tantangan serupa, khususnya terkait perbedaan kemampuan, motivasi, dan retensi hafalan siswa. Guru telah mencoba variasi kecil seperti diskusi kelompok, namun media permainan belum menjadi strategi pembelajaran rutin.

Berdasarkan data observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sebelum penerapan media permainan masih cenderung bersifat konvensional, sistematis, namun kurang kontekstual dan interaktif. Variasi metode yang terbatas menyebabkan rendahnya partisipasi dan efektivitas penguasaan mufrodat. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar aktif dan bermakna, seperti penggunaan permainan Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات yang menekankan interaksi, konteks visual, serta pengulangan leksikal dalam suasana menyenangkan.

Untuk memperoleh gambaran empiris mengenai kemampuan awal siswa, dilakukan pre-test berupa soal pengenalan dan penerjemahan mufrodat bertema hewan. Rekapitulasi hasil disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 . Nilai *Pre-Test* Mufrodat Siswa Kelas V MIN 1 Gowa

No	Nama	Nilai *Pre-Test*	Keterangan
1	Siswa 1	60	Tidak Tuntas
2	Siswa 2	58	Tidak Tuntas
3	Siswa 3	60	Tidak Tuntas
4	Siswa 4	54	Tidak Tuntas
5	Siswa 5	58	Tidak Tuntas
6	Siswa 6	70	Tuntas
7	Siswa 7	53	Tidak Tuntas
8	Siswa 8	68	Tidak Tuntas
9	Siswa 9	55	Tidak Tuntas
10	Siswa 10	52	Tidak Tuntas
11	Siswa 11	62	Tidak Tuntas
12	Siswa 12	53	Tidak Tuntas
13	Siswa 13	50	Tidak Tuntas
14	Siswa 14	52	Tidak Tuntas
15	Siswa 15	54	Tidak Tuntas
16	Siswa 16	67	Tidak Tuntas
17	Siswa 17	70	Tuntas
18	Siswa 18	68	Tidak Tuntas
19	Siswa 19	70	Tuntas
20	Siswa 20	50	Tidak Tuntas
21	Siswa 21	65	Tidak Tuntas
22	Siswa 22	55	Tidak Tuntas

PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.1, Desember 2025

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil *Pre-Test* Mufrodat Siswa

Statistik	Nilai
Jumlah Siswa	22
Nilai Tertiggi	70
Nilai Terendah	50
Rata-Rata	59
Siswa Tuntas	3(13,6%)

Data hasil *pre-test* tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas V MIN 1 Gowa masih tergolong rendah. Hanya terdapat tiga siswa (13,6%) yang mencapai nilai 70 yaitu kategori tuntas, sedangkan 19 siswa (86,4%) masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki penguasaan kosakata yang memadai untuk menunjang keterampilan berbahasa Arab. Kondisi ini memperkuat perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Ular Tangga pada siswa kelas V MIN 1 Gowa dilakukan setelah tahap *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait penguasaan mufrodat. Pada tahap awal, guru mempersiapkan papan permainan Ular Tangga yang telah didesain khusus sesuai kebutuhan materi bahasa Arab. Papan permainan tersebut memuat beberapa simbol, antara lain tanda tanya (?), gambar, angka Arab, mufrodat, serta tanda plus (+) yang masing-masing memiliki fungsi pembelajaran yang berbeda. Sebelum permainan dimulai, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi mengenai mufrodat yang akan dipelajari, dan memperkenalkan komponen-komponen permainan kepada siswa.

Gambar 2. Permainan Ular Tangga



Selanjutnya, guru menjelaskan aturan permainan secara rinci agar seluruh siswa memahami mekanisme yang harus diikuti. Kotak dengan simbol tanda tanya (?) berisi pertanyaan

PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.1, Desember 2025

terkait mufrodat, arti kata, atau contoh kalimat sederhana yang harus dijawab oleh siswa. Kotak bergambar mengharuskan siswa menyebutkan nama gambar tersebut dalam bahasa Arab, sedangkan kotak berisi angka Arab meminta siswa membaca angka tersebut dalam bahasa Arab beserta artinya dalam bahasa Indonesia. Pada kotak berisi mufrodat, siswa diminta menjelaskan arti kata atau menyusunnya menjadi kalimat sederhana. Ketentuan lain yang berlaku dalam permainan adalah siswa dapat naik tangga apabila pion berhenti pada kotak bertanda (+), dan turun jika berada pada kotak bergambar ular. Pemain yang memperoleh angka enam pada dadu mendapatkan kesempatan untuk melempar kembali.

Setelah aturan dipahami, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan empat hingga enam orang. Pembagian kelompok ini dimaksudkan untuk menciptakan interaksi kolaboratif serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Urutan pemain ditetapkan berdasarkan posisi tempat duduk siswa untuk menjaga keteraturan pelaksanaan permainan. Pada tahap pelaksanaan, pemain pertama melempar dadu dan memindahkan pion sesuai angka yang muncul. Siswa kemudian melaksanakan tugas sesuai instruksi pada kotak yang ditempati pion. Apabila siswa tidak mampu menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan, ia tidak memperoleh kesempatan lemparan tambahan hingga putaran berikutnya. Permainan berlangsung hingga salah satu kelompok mencapai kotak terakhir dan dinyatakan sebagai pemenang.

Kegiatan berlangsung dalam suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Siswa terlihat antusias mengikuti jalannya permainan, menunjukkan motivasi yang meningkat dibanding pembelajaran sebelumnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang memastikan alur permainan berjalan sesuai aturan serta memberikan bimbingan jika siswa mengalami kesulitan dalam pengucapan atau pemahaman mufrodat Selain itu, guru menekankan pentingnya kerja sama antarsiswa dalam kelompok, sehingga permainan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Hal ini sejalan dengan teori *game-based learning* yang menekankan peningkatan keterlibatan kognitif dan afektif siswa melalui aktivitas bermain terarah (Rahmayani & Sumitra, 2022).

Pada tahap penutup, guru melakukan evaluasi formatif melalui umpan balik langsung terhadap respon siswa selama permainan. Guru kemudian menegaskan kembali beberapa mufrodat kunci yang muncul dalam permainan dan meminta siswa mengulanginya sebagai bentuk penguatan. Refleksi singkat dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa terkait efektivitas permainan dalam membantu pemahaman materi. Secara keseluruhan, penerapan permainan Ular Tangga terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, serta mendorong peningkatan penguasaan mufrodat siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan kolaboratif.

Hasil Belajar Siswa setelah Menggunakan Permainan Ular Tangga

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media permainan Ular Tangga, siswa kembali diberikan tes akhir *(post-test)* dengan format dan tingkat kesulitan yang sama seperti pada saat *pre-test*. *Post-test* ini dilaksanakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan mufrodat bahasa Arab siswa kelas V MIN 1 Gowa. Pemberian *post-test* juga bertujuan untuk melihat perubahan kemampuan individu maupun kelas secara keseluruhan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada capaian hasil belajar siswa dibandingkan sebelum diberi perlakuan. Adapun rincian hasil *post-test* siswa ditampilkan pada tabel 3 berikut

Tabel 3 . Nilai *Post-Test* Siswa Kelas V MIN 1 Gowa

No	Nama	Nilai *Post-Test*	Keterangan
1	Siswa 1	80	Tuntas
2	Siswa 2	74	Tuntas
3	Siswa 3	90	Tuntas
4	Siswa 4	72	Tuntas
5	Siswa 5	90	Tuntas
6	Siswa 6	87	Tuntas
7	Siswa 7	75	Tuntas
8	Siswa 8	100	Tuntas
9	Siswa 9	80	Tuntas
10	Siswa 10	78	Tuntas
11	Siswa 11	80	Tuntas
12	Siswa 12	74	Tuntas
13	Siswa 13	72	Tuntas
14	Siswa 14	70	Tuntas
15	Siswa 15	76	Tuntas
16	Siswa 16	100	Tuntas
17	Siswa 17	100	Tuntas
18	Siswa 18	100	Tuntas
19	Siswa 19	82	Tuntas
20	Siswa 20	72	Tuntas
21	Siswa 21	78	Tuntas
22	Siswa 22	80	Tuntas

Tabel 4. Statistik Deskriptif Hasil *Post Test* Mufrodat Siswa

Statistik	Nilai
Jumlah Siswa	22
Nilai Tertiggi	100
Nilai Terendah	70
Rata-Rata	82
Siswa Tuntas	22 (100%)

Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa seluruh siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Rata-rata kelas meningkat dari 59 pada pre-test menjadi 82 pada post-test, menunjukkan peningkatan sebesar 23 poin. Nilai minimum yang semula 50 pada pre-test juga meningkat menjadi 70 pada post-test, yang berarti tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori belum tuntas. Selain itu, jumlah siswa dengan nilai tinggi (≥ 70) meningkat secara signifikan, menandakan bahwa sebagian besar siswa mampu menguasai mufrodat dengan lebih baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات efektif sebagai media belajar. Penguatan daya ingat kosakata terjadi karena adanya pengulangan bermakna (*meaningful repetition*) dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Temuan ini mendukung hasil penelitian Lailaa & Mariah (2025) yang menyebutkan bahwa permainan edukatif berbasis tema dapat berkontribusi positif terhadap retensi kosakata dan kemampuan

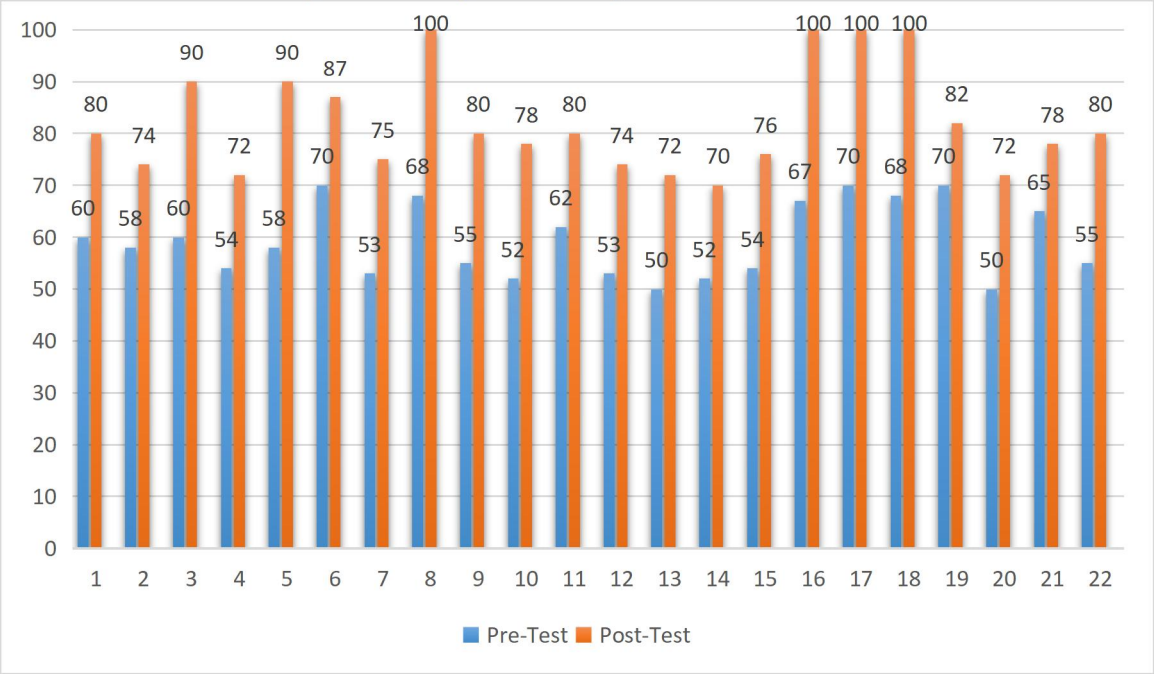
PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.1, Desember 2025

siswa dalam memahami serta menggunakan mufrodat.

Perbandingan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Evaluasi hasil belajar siswa dalam penelitian ini dilakukan melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test. Pre-test* digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa terhadap materi mufrodat, sedangkan post-test diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan media permainan Ular Tangga. Perbandingan kedua hasil tersebut memberikan gambaran mengenai efektivitas intervensi pembelajaran yang diterapkan. Hasil lengkap penilaian siswa disajikan pada diagram berikut.

Gambar 3. Diagram Batang Perbandingan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*



Tabel 4. Statistik Deskriptif Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Mufrodat Siswa

Statistik	*Pre-Test*	*Pos- Test*	Peningkatan
Jumlah Siswa	22	22	-
Nilai Tertiggi	70	100	30
Nilai Terendah	50	70	20
Rata-Rata	59	82	23
Siswa Tuntas	3(13,6%)	22 (100%)	+86,4%

Data menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 23 poin (39%) dari *pre-test* ke *post-test*. Berdasarkan nilai *pre-test*, sebanyak 19 dari 22 siswa (86,4%) berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 70), sementara hanya 3 siswa (13,6%) yang mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai kelas pada tahap pra-pembelajaran sebesar 59, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai kosakata dasar yang diperlukan. Setelah pembelajaran menggunakan media permainan Ular Tangga, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada nilai post-test. Seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 70, dan rata-rata kelas meningkat menjadi 82.

Analisis inferensial menggunakan uji *paired sample t-test* pada taraf signifikansi α=0,05 menghasilkan nilai $p < 0{,}001$, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test. Tidak ada siswa yang gagal mencapai KKM pasca-intervensi, dengan nilai minimum

meningkat dari 50 menjadi 70. Efek ini terutama terlihat pada dimensi kognitif (penguasaan arti) dan psiko-motorik (pelafalan), yang mengindikasikan transfer pembelajaran dari aktivitas permainan ke tes formal. Hasil mendukung efektivitas permainan tematik dalam mengatasi kesenjangan leksikal siswa madrasah (Suherman et al., 2023).

Perbandingan pre-post test mengonfirmasi bahwa media Ular Tangga Tematik حديقة الحيوانات tidak hanya meningkatkan skor kuantitatif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar kontekstual yang memperkuat keterkaitan kosakata dengan situasi komunikatif nyata. Model ini berpotensi menjadi strategi skalabel untuk pembelajaran mufrodat di jenjang madrasah dasar, sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif melalui pengalaman relevan (Rahmayani & Sumitra, 2022).

Secara keseluruhan, hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test menunjukkan bahwa media permainan Ular Tangga efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa. Peningkatan yang terjadi tidak hanya terlihat pada aspek pengetahuan (penguasaan arti kata), tetapi juga keterampilan berbahasa seperti membaca, mengucapkan, dan menuliskan mufrodat dengan benar. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis permainan ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mampu memperbaiki hasil belajar sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kendala yang Dihadapi dan Strategi Mengatasinya

Pelaksanaan pembelajaran mufrodat melalui permainan Ular Tangga pada dasarnya berjalan dengan baik, namun beberapa kendala tetap muncul selama proses berlangsung. Salah satu kendala utama adalah menurunnya konsentrasi siswa pada akhir kegiatan, terutama saat evaluasi lisan. Sebagian siswa tampak lelah dan membutuhkan instruksi berulang sebelum menanggapi. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan dalam melafalkan mufrodat; siswa dengan kemampuan rendah membutuhkan waktu lebih lama untuk menyebutkan kosakata, sehingga laju permainan pada kelompok tertentu cenderung melambat. Suasana kelas yang menjadi lebih bising karena tingginya antusiasme siswa juga menjadi tantangan tersendiri, sebab kebisingan tersebut mengharuskan guru memberikan arahan tambahan agar permainan tetap berjalan tertib dan instruksi dapat dipahami dengan baik.

Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, guru menerapkan sejumlah strategi. Bimbingan langsung diberikan kepada siswa yang mengalami kesulitan, terutama dalam pelafalan, dengan cara mencontohkan pengucapan secara perlahan dan jelas. Sebelum permainan dimulai, aturan permainan dijelaskan secara bertahap dan disertai contoh, sehingga seluruh siswa memahami langkah-langkah yang harus diikuti. Selama kegiatan, guru melakukan mobilitas aktif dengan berkeliling ke setiap kelompok untuk memantau jalannya permainan, menertibkan kelompok yang mulai terlalu berisik, dan memastikan aturan ditaati. Selain itu, guru juga memberikan penguatan berupa aba-aba atau tepuk semangat ketika siswa mulai kehilangan fokus. Teknik-teknik sederhana ini terbukti mampu mengembalikan perhatian siswa dan menjaga kestabilan ritme pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian penelitian mengenai penerapan permainan Ular Tangga dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab di kelas V MIN 1 Gowa, dapat disimpulkan bahwa media permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran sebelum diberi perlakuan masih didominasi metode konvensional sehingga keterlibatan siswa terbatas dan penguasaan mufrodat belum merata. Hal tersebut tercermin dari nilai pre-test, di mana hanya 13,6% siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata 59.

Setelah pembelajaran menggunakan permainan Ular Tangga diterapkan, terjadi

peningkatan yang signifikan pada kemampuan penguasaan kosakata siswa. Seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM dengan rata-rata post-test meningkat menjadi 82. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga membantu siswa mengingat, melafalkan, serta memahami mufrodat dengan lebih baik.

Selain meningkatkan hasil belajar, media permainan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa. Walaupun beberapa kendala ditemukan, seperti konsentrasi yang menurun pada akhir pembelajaran, perbedaan kemampuan melafalkan kosakata, dan dinamika kelas yang lebih ramai, strategi yang diterapkan—di antaranya bimbingan langsung, penjelasan aturan yang jelas, penguatan fokus, serta manajemen kelas yang aktif—mampu mengatasi hambatan tersebut dengan efektif.

Secara keseluruhan, penggunaan permainan Ular Tangga dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran yang efektif, menarik, dan layak diterapkan dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Kurniawan, I., Hamat, A., & Kattani, A. (2021). Metode pembelajaran kreatif mata pelajaran bahasa arab untuk kelas 1 sekolah dasar islam. Idarah Tarbawiyah Journal of Management in Islamic Education, 2(1), 13. https://doi.org/10.32832/itjmie.v2i1.3426

Lailaa, H & Mariah, E. (2025). The Effectiveness Of Educational Games To Improve Students' Arabic Mufrodat Mastery: A Meta-Analysis Study. Al-Fashahah: Journal Of Arabic Education, Linguistics, And Literature. Vol. 5(1), 76-87. https://doi.org/10.59562/al-fashahah.v5i1.74086

Lina, L., Luthfi, T., Fajar, A., Munir, D., & Raihan, U. (2025). Pendampingan pembelajaran kosakata bahasa arab melalui metode interaktif bagi anak-anak di desa wanayasa. Sivitas Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 5(2), 103-110. https://doi.org/10.52593/svs.05.2.04

Maghfirah, D., Taufik, T., & Aliwafa, A. (2024). Menjadikan pembelajaran mufradat menyenangkan: strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa arab di mi. Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8(4), 1842. https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4081

Pertiwi, S. and Warnandi, N. (2020). Penggunaan teknik permainan missing letters terhadap peningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris siswa tunarungu. Jassi Anakku, 20(1), 49-56. https://doi.org/10.17509/jassi.v20i1.29584

Putria, A. H., Permatasari, F. E., Hijriyah, A. L., & Mauludiyah, L. (2021). Tanwir Arabiyyah: Arabic as Foreign Language Journal, 1(1), 47–54. https://doi.org/10.22219/afl.v1i1.2484

Rahmayani, Y. and Sumitra, A. (2022). Pembelajaran berhitung melalui media permainan ular tangga pada anak usia dini. Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 5(2), 164. https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10327

Septiana, G. and Jauhari, Q. (2025). Pemanfaatan media interaktif froggy jumps untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa sdi surya buana malang. Maharaat Lughawiyyat Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 4(2), 90-99. https://doi.org/10.18860/jpba.v4i2.15551

Setyaningsih, R. (2023). Peran permainan edukatif dalam mengembangkan keterampilan berbicara bahasa inggris pada anak usia dini. Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 7299-7307. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5773

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suherman, A., Alim, A., & Supraha, W. (2023). Metode permainan dalam pembelajaran bahasa arab di sekolah dasar islam ibnu hajar dan aliya bogor. Tawazun Jurnal Pendidikan Islam, 16(2), 273-298. https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2.5775

Sunarti, S., Ahmadi, A., & Ilmi, Z. (2017). تأثيراللعب التربوي فى تعليم اللغة العربية للفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية النموذجية بالنكارايا. Al-Ta Rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Iain Palangka Raya, 5(1), 55-71. https://doi.org/10.23971/altarib.v5i1.768

Zahiroh, N. and Mahliatussikah, H. (2024). Penggunaan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas vii mtsn. Jolla Journal of Language Literature and Arts, 4(6), 567-575. https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p567-575