

**MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN
MAHARAH KALAM MENGGUNAKAN DI MI NEGERI 1
PROBOLINGGO**

Sulusiatur Rohmah Eka Kurniawan¹, Muhammad Rifqi Junaidi², Mustaufir³

¹Universitas Islam Malang, ²Universitas Islam Malang, ³Universitas Islam
Malang

e-mail: 122101015021@unisma.ac.id, 2rifqijunaedi@unisma.ac.id,
3mustaufir@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to describe the process of teaching speaking skills (maharah kalam) using the snakes and ladders game as a learning medium for fifth-grade students at MI Negeri 1 Probolinggo, in this case to identify the challenges encountered during its implementation. This research employs a qualitative approach with a descriptive research design. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The research subjects consist of the Arabic language teacher and the fifth-grade students of MI Negeri 1 Probolinggo. The findings reveal that the modified snakes and ladders game is able to increase students' active participation, create an enjoyable learning atmosphere, and encourage students to be more confident in speaking Arabic. The game supports the application of the learning-by-playing principle, allowing students to learn naturally through engaging activities. However, several obstacles were identified during the teaching process, such as limited instructional time, the need for intensive supervision from the teacher, and the tendency of some students to focus more on the game than on the learning objectives. All in all, the use of the snakes and ladders game is considered an effective strategy for improving students' speaking skills, provided that it is implemented with proper classroom management and good instructional planning.

Keywords: *Speaking Skills, Learning Media, Snakes and Ladders Game, Arabic Language Teaching.*

A. Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran inti pada lembaga pendidikan Islam di Indonesia, termasuk di madrasah ibtidaiyah. Pembelajaran bahasa Arab pada jenjang sekolah dasar bertujuan untuk memberikan dasar yang kuat bagi siswa dalam menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu istima', kalam, qira'ah, dan kitābah. (Yusnidar, 2021) Dari keempat keterampilan tersebut, maharah kalam merupakan

keterampilan yang paling menantang, terutama bagi siswa usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan bahasa yang sederhana. Arianti & Ningsih, 2024)

Di MI Negeri 1 Probolinggo, hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan kalimat sederhana dalam bahasa Arab. Banyak siswa belum terbiasa merangkai kata menjadi kalimat, ragu berbicara, dan kurang percaya diri. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan belum banyak melibatkan aktivitas kreatif yang menuntut siswa berlatih berbicara secara berulang.

Dalam pembelajaran bahasa, media permainan merupakan salah satu alternatif yang dapat diimplementasikan untuk menumbuhkan semangat belajar, rasa percaya diri, serta keberanian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Permainan tidak hanya menghadirkan suasana yang menyenangkan, tetapi juga memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang komunikatif melalui interaksi lisan antarsiswa. (Nurfadhillah et al., 2021) Salah satu permainan yang mudah diimplementasikan sebagai media pembelajaran adalah permainan ular tangga. Permainan ini dapat diadaptasi dengan menambahkan instruksi, kosakata, maupun soal-soal sederhana yang digunakan dalam pelaksanaan aktivitas berbicara guna menunjang pembelajaran maharah kalam.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, penggunaan media permainan dalam pembelajaran bahasa telah banyak diterapkan dan menunjukkan perannya dalam membangun suasana belajar yang aktif dan partisipatif. (Khasanah & Nisa', 2022) Namun, setiap media permainan memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri dalam pelaksanaannya. Permainan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, tetapi pada saat yang sama berpotensi menimbulkan kegaduhan, mengurangi fokus belajar siswa, serta memerlukan pengelolaan waktu yang lebih cermat. (Rifa'i, n.d.) Tantangan-tantangan tersebut juga ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas V MI Negeri 1 Probolinggo, sehingga diperlukan strategi guru dalam mengelola kelas agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. (Nur Nasution, 2017).

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai proses pembelajaran maharah kalam menggunakan media permainan ular tangga serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dan siswa selama kegiatan berlangsung.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara rinci proses pembelajaran maharah kalam menggunakan media permainan ular tangga di kelas V MI Negeri 1 Probolinggo. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami fenomena pembelajaran secara mendalam melalui pengalaman langsung guru dan siswa, sehingga memberikan gambaran nyata mengenai implementasi media permainan ular tangga dalam pembelajaran berbicara bahasa Arab, termasuk aktivitas, interaksi, serta respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan di MI Negeri 1 Probolinggo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan lokasi dilakukan karena madrasah tersebut memiliki perhatian khusus terhadap peningkatan keterampilan bahasa Arab dan secara aktif menerapkan berbagai media inovatif dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadikan MI Negeri 1 Probolinggo sebagai tempat yang relevan untuk mengkaji penggunaan media permainan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Subjek penelitian terdiri dari guru bahasa Arab (Ustaz Jamil), kepala sekolah, dan tujuh siswa kelas 5B yang terdiri dari tiga siswa laki-laki dan empat siswa perempuan. Pemilihan siswa dilakukan berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam proses penggunaan media permainan serta kemampuan mereka memberikan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran. (Sugiyono, 2019) Keberagaman subjek ini membantu peneliti memperoleh data yang kaya dari berbagai perspektif.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat perilaku siswa, interaksi kelompok, dan cara guru mengelola permainan dalam kegiatan belajar. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada kepala sekolah, guru bahasa Arab, dan tujuh siswa guna memperoleh informasi mendalam mengenai pengalaman dan kesan mereka terhadap penggunaan media permainan ular tangga. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, RPP, dan catatan lapangan digunakan untuk melengkapi serta memperkuat temuan penelitian.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan utama. Reduksi data dilakukan dengan memilih, mengelompokkan, dan menyederhanakan data penting yang diperoleh dari lapangan. Selanjutnya, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif agar memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu proses menafsirkan data dan merumuskan makna serta temuan utama yang diperoleh selama penelitian.

(Miles, Huberman, & Saldaña, 2014) Model analisis ini membantu peneliti menyusun hasil penelitian secara sistematis dan komprehensif.

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Media Permainan Ular Tangga Pada Proses Pembelajaran Maharah Kalam*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara (maharah kalam) menggunakan media permainan ular tangga pada siswa kelas V MI Negeri 1 Probolinggo dilaksanakan secara bertahap dan terarah, serta mampu memfasilitasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Guru mengimplementasikan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan menambahkan soal, instruksi, dan kosakata bahasa Arab sebagai stimulus agar siswa dapat mengungkapkan gagasan secara lisan. (Aziza & Muliansyah, 2020) Proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga ini dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, sebagaimana berikut:

a. *Tahap Perencanaan*

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Pada tahap ini, guru menyusun rancangan pembelajaran secara sistematis mulai dari pemilihan tujuan pembelajaran, penentuan materi, hingga perancangan aktivitas yang relevan dengan keterampilan berbicara (maharah kalam). Guru terlebih dahulu mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai, kemudian menyesuaikannya dengan karakteristik siswa kelas V MI yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. (Yunita Hariyani, 2019) Selanjutnya, guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, lembar kosakata, kartu soal, serta papan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan unsur pembelajaran bahasa Arab. Media tersebut dirancang agar mampu memfasilitasi siswa untuk berlatih berbicara secara aktif melalui perintah, dialog, maupun tugas lisan yang terdapat pada setiap kotak permainan. Guru juga merencanakan strategi pengelolaan kelas, pembagian kelompok, aturan permainan, serta alur pelaksanaan kegiatan agar pembelajaran berjalan efektif dan tetap terarah meskipun menggunakan metode permainan. Dengan demikian, tahap perencanaan tidak hanya berfokus pada penyediaan media, tetapi

juga mencakup antisipasi terhadap kemungkinan hambatan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terstruktur, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pengembangan maharah kalam siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi tiga tahap:

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai proses pembelajaran dengan menciptakan suasana kelas yang kondusif serta mempersiapkan siswa untuk memasuki materi yang akan dipelajari. Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, serta melakukan apersepsi untuk menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi maharah kalam yang akan dipelajari. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa memahami kompetensi yang akan dicapai, khususnya terkait pelaksanaan pembelajaran maharah kalam melalui penggunaan media permainan ular tangga dalam aktivitas berbicara bahasa Arab. Guru juga mengenalkan aturan permainan, menjelaskan tata cara penggunaan media, serta menyampaikan harapan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dan siap mengikuti seluruh rangkaian aktivitas. Kegiatan pendahuluan ini bertujuan membangun motivasi, menciptakan fokus belajar, dan menyiapkan mental siswa sehingga proses pembelajaran selanjutnya dapat berlangsung lebih terarah dan efektif.

2. Kegiatan Inti: Pelaksanaan Permainan

Pelaksanaan kegiatan inti dalam pembelajaran maharah kalam menggunakan media permainan ular tangga dimulai dengan penyampaian materi dasar oleh guru untuk memastikan bahwa siswa memahami kosakata dan struktur kalimat yang akan digunakan dalam aktivitas permainan. (Aziza & Muliansyah, 2020) Setelah itu, guru menjelaskan aturan permainan serta menunjukkan cara menggunakan kartu soal dan pion pada papan ular tangga. Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan masing-masing kelompok mengoperasikan pion secara bergiliran berdasarkan hasil lemparan dadu. Setiap kali pion berhenti pada sebuah kotak, kelompok wajib mengambil dan menjawab kartu soal, yang berisi perintah atau pertanyaan dalam

bahasa Arab. Jawaban harus disampaikan secara lisan, sehingga siswa dapat berlatih berbicara secara langsung. Jika jawaban benar, kelompok diperbolehkan melanjutkan permainan; namun jika salah, kelompok tidak dapat maju dan terkadang mendapat konsekuensi sesuai aturan permainan. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memantau jalannya permainan, memberikan bimbingan, mengoreksi kesalahan bahasa, serta memastikan interaksi antar siswa berjalan kondusif. Kegiatan inti ini tidak hanya melatih keterampilan berbicara siswa secara langsung, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan penuh kolaborasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

3. Kegiatan Penutup

Pelaksanaan kegiatan penutup dalam pembelajaran merupakan tahap akhir yang berfungsi untuk menguatkan pemahaman siswa, menilai ketercapaian tujuan pembelajaran, serta memberikan arahan untuk kegiatan belajar selanjutnya. Pada tahap ini, guru melakukan refleksi bersama siswa mengenai aktivitas yang telah dilakukan selama pembelajaran, termasuk mengevaluasi kembali konsep atau materi yang telah dipelajari. (Mahananingtyas, 2018) Guru biasanya mengajukan beberapa pertanyaan pemantik untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi, kemudian memberikan penguatan terhadap poin-poin penting yang perlu diingat. Selain itu, guru memberikan umpan balik terhadap kinerja siswa, baik secara individu maupun kelompok, sehingga siswa mengetahui kelebihan dan aspek yang perlu ditingkatkan. Kegiatan penutup juga mencakup penyampaian tugas rumah atau tindak lanjut (*follow up*) yang relevan, serta penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Dengan demikian, kegiatan penutup tidak hanya menjadi penanda berakhirnya pembelajaran, tetapi juga menjadi momen penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif dan bermakna bagi siswa.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses pembelajaran maupun pengembangan media pembelajaran, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana kegiatan pembelajaran telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, guru atau

peneliti melakukan penilaian terhadap hasil dan proses pembelajaran dengan mengumpulkan berbagai data, seperti respons siswa, tingkat pemahaman, keterampilan yang berkembang, serta efektivitas media atau metode yang digunakan. Evaluasi dapat dilakukan secara formatif maupun sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses berlangsung untuk mengetahui kendala, kekurangan, dan perbaikan yang diperlukan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah pembelajaran berakhir untuk mengetahui keberhasilan secara keseluruhan. Melalui tahap evaluasi ini, guru atau peneliti dapat menentukan apakah media atau strategi pembelajaran yang digunakan sudah efektif, perlu dimodifikasi, atau bahkan diganti dengan pendekatan lain yang lebih sesuai. (Miles et al., 2014). Dengan demikian, tahap evaluasi menjadi langkah penting untuk memastikan mutu pembelajaran serta memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan pembelajaran di masa mendatang.

2. *Tantangan dan Hambatan dalam Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Maharah Kalam*

Penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran maharah kalam pada kelas V MIN 1 Probolinggo menghadapi sejumlah tantangan dan hambatan yang perlu diperhatikan oleh guru. Salah satu tantangan utama adalah peran guru sebagai fasilitator, di mana guru tidak hanya menjelaskan aturan permainan, tetapi juga harus aktif membimbing dan memotivasi siswa agar menggunakan bahasa Arab selama kegiatan berlangsung; apabila guru kurang berperan aktif, permainan cenderung hanya menjadi hiburan semata dan kurang memberikan dampak terhadap kemampuan berbicara siswa. (Mahananingtyas, 2018). Selain itu, menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan siswa menjadi tantangan tersendiri karena kemampuan berbahasa Arab siswa tidak homogen. Sebagian siswa sudah lancar berbicara, sementara sebagian lain masih terbatas kosakatanya dan kurang percaya diri, sehingga guru perlu merancang soal dan tugas berbicara yang tidak terlalu sulit bagi siswa berkemampuan rendah tetapi tetap menantang bagi siswa yang lebih mahir agar semua siswa dapat berpartisipasi aktif. (Taubah, 2019) Tantangan lain adalah menyeimbangkan unsur bermain dan belajar, karena antusiasme siswa terhadap permainan cukup tinggi sehingga perhatian kadang lebih terfokus pada aspek bermain daripada latihan

berbicara; guru harus terus mengingatkan dan mengarahkan siswa agar permainan tetap berfungsi sebagai media pembelajaran, bukan sekadar hiburan. Selain tantangan, terdapat beberapa hambatan yang memengaruhi pelaksanaan pembelajaran, antara lain keterbatasan waktu, kondisi kelas yang ramai, rendahnya kepercayaan diri siswa, dan keterbatasan sarana serta prasarana. Permainan ular tangga membutuhkan waktu relatif lama untuk dimainkan, sehingga tidak semua siswa dapat berbicara secara merata dalam satu jam pelajaran. Suasana kelas yang ramai akibat interaksi antarsiswa, seperti melempar dadu dan memindahkan pion, membuat beberapa siswa lebih fokus pada bermain daripada latihan berbicara, sehingga pengawasan guru dan pengelolaan kelas menjadi sangat penting. Hambatan lain adalah rendahnya kepercayaan diri siswa, yang membuat sebagian enggan berpartisipasi aktif karena takut salah atau canggung di depan teman-temannya, sehingga kesempatan untuk melatih keterampilan berbicara spontan menjadi terbatas. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana, seperti jumlah papan permainan dan kartu soal yang terbatas, membuat tidak semua siswa dapat terlibat aktif secara bersamaan, ditambah dominasi penggunaan bahasa ibu di luar kelas yang menghambat pembiasaan berbicara bahasa Arab. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran maharah kalam menggunakan media permainan ular tangga sangat bergantung pada keterampilan guru dalam memadukan aspek permainan dengan tujuan pembelajaran, pengelolaan kelas yang efektif, penyesuaian tingkat kesulitan soal, serta penguatan kepercayaan diri siswa agar semua dapat berpartisipasi aktif dan kompetensi berbicara tercapai. (Khasanah & Nisa', 2022).

D. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media permainan ular tangga dalam pembelajaran maharah kalam memberikan kontribusi yang nyata dalam proses pelaksanaan kegiatan berbicara siswa. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk terlibat dalam aktivitas berbicara, seperti mengungkapkan ide, berdialog sederhana, dan mempraktikkan kosakata bahasa Arab yang telah dipelajari. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran bahasa yang menekankan bahwa keterampilan berbicara dapat dilatih secara optimal melalui aktivitas interaktif yang memfasilitasi penggunaan bahasa secara langsung. (Taubah,

2019) Dalam pelaksanaannya, permainan ular tangga berfungsi sebagai stimulus visual sekaligus sarana yang membantu siswa lebih berani berbicara dan mengekspresikan kemampuan bahasa Arab mereka meskipun masih pada tingkat dasar.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa implementasi media permainan ular tangga memerlukan perencanaan yang matang serta pengawasan guru yang intensif agar pelaksanaan pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tanpa pengelolaan yang baik, suasana kelas berpotensi menjadi terlalu ramai dan fokus pembelajaran dapat terganggu. Namun secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa media permainan edukatif, seperti permainan ular tangga, merupakan alternatif strategi pembelajaran yang kreatif, relevan, dan layak diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar. Implementasi media yang tepat tidak hanya mendukung keterlaksanaan pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan siswa, menumbuhkan minat belajar, serta mengoptimalkan aktivitas berbicara dalam proses pembelajaran maharah kalam.

Daftar Rujukan

- Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 56–71.
- Dr. Iswan, M. S. (n.d.). *Pendidikan Anak di Era Milenial: Upaya Menuju Indonesia yang Berkemajuan*. 112.
- Elisabeth, C. R. (2023). *Analisis Layanan Picp Up Service O-Ranger dalam Peningkatan Pendapatan Surat dan Paket Logistik pada Kantor Pos Pemeriksa Purworejo*. 54.
- Khasanah, S. N. I. U., & Nisa', K. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro. *Journal of Arabic Education*, 02(02), 2.
- Mahananingtyas, E. (2018). *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan. Pendekatan Konstruktivis Sosial Dalam Peningkatan Hasil Belajar Ips Di Sd Kelas Iv*, 6(2).

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Nur Aliza Arianti, R. H. N. I. (2024). *Peran Penting Interaksi Dalam Pemerolehan Bahasa Pertama Pada Anak Usia Dini*. 4(2), 211–222.
- Nur Nasution, W. (2017). Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur. *Ittihad, I*, 185–195.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Rifa'i, A. M. (n.d.). *Prinsip-Prinsip Pengajaran Bahasa Pada Gaya Kognitif Field Dependent Dalam Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris*.
- Taubah, M. (2019). Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Studi Arab*, 10(1), 31–38.
- Yunita Hariyani. (2019). *Peran Penting Psikologis Terhadap Peserta Didik SD Melalui Pembelajaran Tematik Terpadu*.
- Yusnidar, N. (2021). *Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab*.