

Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro

Siti Nur Ilmi Uswatun Khasanah¹, Khoirun Nisa'²

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia

Email: uswatunkhasanah2425@gmail.com¹, nisapucuk@gmail.com²

Abstrak: Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, maharah kalam merupakan keterampilan pokok yang harus dikuasai siswa dan merupakan tujuan akhir dalam pembelajaran bahasa Asing. Karena dalam belajar bahasa Asing diperlukan situasi yang menyenangkan. Pada hal ini, Permainan bahasa merupakan media baru yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa arab dengan tujuan memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran/keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya dengan cara yang menyenangkan. Salah satu permainan yang banyak digemari anak-anak adalah permainan ular tangga. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan ular tangga terhadap peningkatan maharah kalam siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen one group pretes-posttest desaign, yakni dengan melakukan pretest dan posttest dengan membandingkan skor sebelum treatment dan sesudah treatment. Adapun pengumpulan data diantaranya menggunakan , Tes, dokumentasi, wawancara, observasi dan angket. Adapun hasil dalam penelitian ini dilihat dari hasil penghitungan menggunakan uji t bahwa t test lebih besar daripada t tabel, hasil uji t = 13,539 dan angka signifikansi pada t tabel dengan N-1 = 42 menunjukkan pada angka 1,682 dan 2,418 Hal tersebut bisa dibuktikan dengan hasil prosentase ketuntasan post test lebih besar daripada hasil prosentase ketuntasan pre test. Hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan permainan ular tangga terhadap peningkatan Maharah Kalam siswa kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro.

Kata Kunci: *Permainan Ular Tangga; Ketrampilan Berbicara; Bahasa Arab.*

Abstract: In the context of learning Arabic, maharah kalam is a basic skill that must be mastered by students and is the ultimate goal in foreign language learning. Because learning a foreign language requires a pleasant situation. In this case, language games are a new medium that is suitable to be applied in the Arabic language learning process with the aim of providing opportunities for students to apply the language skills they have learned in a fun way. One of the most popular games for children is the snake and ladder game. This study aims to determine the effect of applying the game of snakes and ladders to increase students' maharah kalam in learning Arabic. This study uses a quantitative method with an experimental approach of one group pretest-posttest design, namely by conducting pretest and posttest by comparing scores before treatment and after treatment. The data collection includes using e-mail, tests, documentation, interviews, observations and questionnaires. The results in this study are seen from the results of calculations using the t test that the t test is

greater than the t table, the results of the t test = 13,539 and the significance number on the t table with N-1 = 42 shows the numbers 1,682 and 2,418 This can be proven by the results the percentage of completeness of the post test is greater than the result of the percentage of completeness of the pre test. It can be concluded that there is a significant effect between the use of the snake and ladder game on the improvement of Maharah Kalam for the seventh grade students of MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro.

Keywords: *Snakes and Ladders Game; Speaking Skill; Arabic Language.*

Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari bahasa merupakan alat komunikasi yang memiliki peranan penting. Secara kronologis bahasa berfungsi untuk mengekspresikan diri, alat komunikasi, alat untuk melakukan integrasi dan adaptasi sosial dan sebagai alat kontrol social sebagaimana dikemukakan oleh Roqib. Dengan bahasa, akan mempermudah seseorang untuk berkomunikasi baik untuk menyampaikan sesuatu yang ada dalam pikirannya maupun menerima berita dari orang lain.¹

Bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan dalam Al-Qur'an dan Hadits, juga sebagai bahasa ilmu pengetahuan literature keislaman, serta merupakan bahasa ibadah bagi umat islam seluruh dunia. Oleh karena itu, umat islam harus mempelajari bahasa Arab untuk memahami dan mendalami berbagai ilmu pengetahuan keislaman yang semuanya bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits.²

Sebagaimana firman Allah dalam surat Az-Zukhruf ayat 3 berikut ini:

إِنَّا جَعَلْنَاهُ قُرْءَانًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

“*Sesungguhnya kami menurunkan Al-Qur'an dalam Bahasa Arab supaya Kamu Memahaminya*”.

Dalam pembelajaran bahasa apapun di dunia ini tanpa terkecuali pembelajaran bahasa Arab, senantiasa melalui tahapan-tahapan keterampilan berbahasa yang sudah masyhur di kalangan ahli bahasa, di antaranya keterampilan mendengarkan (*maharat al-istima'*), berbicara (*maharat al-kalam*), membaca (*maharat al-qiro'at*) dan menulis (*maharat al-kitabah*). Walaupun keempat keterampilan tersebut harus ada dalam pembelajaran bahasa Arab, akan tetapi tidak dapat di pungkiri bahwa dari keempat keterampilan tersebut teradapat dua keterampilan yang merupakan dasar dari pembelajaran bahasa Arab yaitu keterampilan mendengarkan (*maharat al-istima'*) dan keterampilan berbicara (*maharat al-kalam*).

Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Kamal Ibrahim Badry dan Mamduh Nur al-Din dalam kitabnya *Mudhakiroh Asas Ta'lim al-Lughob al-Arobiyah* bahwa ada hal-hal yang perlu di utamakan dalam pembelajaran bahasa karena hal tersebut merupakan bagian dari pembelajaran bahasa yang paling cepat diaplikasikan yang dalam bahasa Arab disebut '*Ulumiyat al-Taqdim*', diantaranya adalah: 1) Mendahulukan pembelajaran mendengarkan dan berbicara sebelum membaca dan menulis, 2) Mengajarkan susunan kalimat sebelum susunan kata, 3) Mengajarkan kosa kata sehari-hari yang diperlukan sebelum lainnya, 4) Mengajarkan

¹ M. Roqib, *Bahasa Arab Dalam Perspektif Gender* (Malang: Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya, 2004), 2.

² M. Rizal Rizqi, *Resonansi Bi'ah Lughawiyah dalam meningkatkan akuisisi Bahasa Arab* (Lamongan: Jurnal Study Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora Universitas Darul Ulum, 2017), 89.

pola pelajaran yang cepat seperti biasanya orang Arab berbicara dan bukannya bahasa yang diperlambat-lambatkan.³

Permasalahan pembelajaran bahasa Arab yang sering muncul adalah kurang aktifnya siswa dikelas dan kurangnya percaya diri siswa dalam berbicara menggunakan bahasa Arab. Karena belum adanya *Bi'ab Lughowiyah* (lingkungan berbahasa) disekeliling kita dan belum diterapkannya sistem pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar bahasa, khususnya dalam belajar berbicara (*Maharab Kalam*). Karena dalam belajar bahasa Asing diperlukan situasi yang menyenangkan. Pada hal ini, Permainan bahasa merupakan media baru yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa arab dengan tujuan memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran/keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya dengan cara yang menyenangkan.

Adapun yang dimaksud permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. pada hakikatnya permainan bahasa adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan.⁴

Salah satu permainan yang banyak digemari anak-anak adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Dalam hal ini, Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Permainan ular tangga ini bertujuan melatih kecepatan siswa dalam berbicara. Alat yang diperlukan dalam permainan ini antara lain: kocokan, dadu, dan papan ular tangga.⁵

Hasil penelitian awal di lapangan menunjukkan bahwa teknik permainan belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab. Sehingga pada kesempatan penelitian ini, fokus utama penelitian adalah ingin mengetahui pengaruh permainan ular tangga dalam peningkatan *maharab kalam* siswa.

Metode

Desain penelitian yang peneliti gunakan adalah pendekatan Penelitian kuantitatif. Sesuai dengan namanya, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dan hasilnya. demikian juga pemahaman akan kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila juga disertai dengan tabel, grafik, bagan, gambar atau tampilan lain. Selain data yang berupa angka, dalam penelitian kuantitatif juga ada data berupa informasi kualitatif.⁶

Penelitian kuantitatif ini menggunakan penelitian eksperimen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/ perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.⁷ Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain

³ Taufiq, *Pembelajaran Bahasa Arab MI* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2016), 41

⁴ Umi Machmudah, Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2008), 175.

⁵ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 126

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 27.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), 111.

dalam kondisi yang terkendalikan.⁸ Penggunaan desain penelitian eksperimen didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin mengetahui pengaruh penerapan permainan ular tangga terhadap peningkatan *maharah kalam* siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Adapun metode eksperimen yang peneliti gunakan adalah satu kelompok pretes-posttest (*one group pretest-posttest design*) dengan tujuan perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan-keadaan sebelum diberi perlakuan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: Obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain.⁹ Dalam hal ini, populasi yang diambil oleh peneliti adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 159 siswa-siswi.

Sedangkan Sampel adalah jumlah sebagian obyek atau hanya perwakilan dari beberapa jumlah populasi yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti menggunakan *purpose sampling* yang bertujuan mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu¹⁰

Dalam populasi, objek penelitian terlalu besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi karena keterbatasan tenaga dan waktu. Oleh karenanya peneliti mengambil sampel dari populasi tersebut yang benar-benar *representatif* (mewakili) adalah kelas VII 3 dengan jumlah 43 siswi.

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut :

1. Interview/Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan tujuan penyelidikan.¹¹

Dalam hal ini, model wawancara yang dilakukan adalah pertanyaan lisan yang dilakukan secara non formal (tidak terjadwal). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan interview bebas terpimpin untuk mewawancarai guru pengampu mata pelajaran Bahasa Arab tentang pembelajaran Bahasa Arab di MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro.

2. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, obyektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.¹²

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipan. Yaitu dengan dengan cara melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Dengan tujuan peneliti dapat mengetahui pengaruh penerapan permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa Kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 9.

⁹ *Ibid*, 126.

¹⁰ Subarsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 183

¹¹ *Ibid*, 204

¹² Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013), 153

3. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Jadi metode dokumentasi adalah menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.¹³

Dalam melaksanakan metode dokumentasi ini, peneliti mencatat data-data yang diperlukan dalam penelitian, seperti: Sejarah Pendirian Madrasah, Visi, Misi dan Tujuan Madrasah, Profil Madrasah, Data pendidik dan kependidikan, Keadaan siswa, Pengajaran Mata Pelajaran Bahasa Arab. Dokumen-dokumen tersebut dipakai peneliti untuk mendeskripsikan gambaran-gambaran umum objek penelitian.

4. Tes

Tes merupakan alat atau instrument penelitian, maka pemberian tes pada subjek penelitian merupakan cara untuk mengumpulkan data (khususnya data kuantitatif).¹⁴

Dalam hal ini peneliti menggunakan dua kali tes. Tes ini akan diujikan kepada peserta didik. Tes pertama *Pre-test* dan tes yang kedua *Post-test*, dengan penjabaran sebagai berikut:

a. *Pre-test*

Pre-test ini diberikan sebelum treatment atau perlakuan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga untuk mengetahui seberapa besar kemampuan kalam siswa.

b. *Post-test*

Post test diberikan setelah treatment atau perlakuan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap peningkatan siswa dalam pembelajaran kalam.

5. Angket

Angket adalah cara pengumpulan data dengan mempergunakan pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden.¹⁵

Angket dalam penelitian ada yang tertutup ada yang terbuka. Angket tertutup adalah pertanyaan dan alternatif jawabannya telah ditemukan oleh peneliti, responden tinggal memilih saja jawabannya. Sedangkan angket terbuka adalah pertanyaan angket dibuat oleh peneliti sedangkan jawabannya diluaskan kepada responden. Format angket terbuka ini lebih mengkoordinir pemikiran dan pengalaman responden sehingga data akan semakin valid.¹⁶

Dalam penelitian ini, angket digunakan sebagai media untuk mengumpulkan data, dengan membagikan selebaran kertas berisi beberapa pertanyaan-pertanyaan kepada siswi kelas VII 3 MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro. Angket ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 201.

¹⁴ Moh. Ainin, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, (Malang: Tim CV Bintang Sejahtera, 2011), 122.

¹⁵ B. Sandjaja, *Panduan Penelitian* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011), 151.

¹⁶ Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 120.

respon dari siswi setelah diterapkannya permainan ular tangga dalam pembelajaran Maharah Kalam. Angket yang peneliti gunakan adalah angket tertutup yang mana pertanyaan dan alternatif jawabannya telah ditentukan oleh peneliti, Sehingga responden tinggal memilih jawabannya.

Proses analisis merupakan usaha untuk menemukan jawaban atau pertanyaan perihal rumusan-rumusan dan hal-hal yang kita peroleh dalam proyek penelitian. Untuk menemukan jawaban suatu penyelesaian akhir dari hipotesa yang penulis ajukan berdasarkan beberapa literature, maka data yang dikumpulkan, disajikan, kemudian dianalisa dengan memakai teknik analisa yang sesuai dengan bentuk data tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif, maka dalam menganalisis data-data dengan menggunakan analisis data penelitian eksperimen dengan menggunakan uji T.

Temuan Data dan Diskusi

Paparan data disini merupakan uraian yang di sajikan untuk mengetahui data pokok yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dengan topik yang sesuai dengan rumusan masalah yang peneliti lakukan dan peneliti amati dalam proses penelitian. Paparan data tersebut peneliti peroleh dari sumber data yang telah peneliti lakukan, yaitu melalui observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi.

Untuk mengetahui proses atau langkah-langkah penggunaan permainan ular tangga terhadap peningkatan maharah kalam siswa kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro, peneliti menggunakan observasi yang digunakan untuk mengetahui tingkah laku para peserta didik dalam pembelajaran menggunakan permainan ular tangga. Format yang disusun berisi item-item tingkah laku atau kejadian yang digambarkan akan terjadi. Dari observasi tersebut dapat diketahui apakah peserta didik sangat antusias atau besemangat dalam pembelajaran berlangsung. Dan dapat dilihat pada tabel observasi di bawah ini:

Tabel Observasi

No	ASPEK PENILAIAN	5	4	3	2	1
1.	Antusias Siswa dalam belajar Bahasa Arab				√	
2.	Antusias siswa sebelum penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran				√	
3.	Kemampuan berbicara siswa sebelum diberi <i>treatment</i>			√		
4.	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan ular tangga.	√				
5.	Kemampuan belajar siswa setelah diberi <i>treatment</i>		√			
6.	Siswa termotivasi belajar bahasa Arab setelah diterapkannya	√				

	permainan ular tangga.					
--	------------------------	--	--	--	--	--

Adapun Kriteria Penilaiannya sebagai berikut :

5 : Baik Sekali

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Sangat Kurang

Hasil Kegiatan Observasi tersebut dihitung menggunakan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

$$x = \frac{21}{6}$$

$$x = 3,5$$

Kemudian nilai dari x di subsitusikan ke dalam rumus berikut ini:

$$\text{Nilai perolehan akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai perolehan akhir} = \frac{3,5}{5} \times 100$$

$$\text{Nilai Perolehan Akhir} = 70$$

Keterangan :

X : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah semua skor

N : Jumlah item pertanyaan

Tabel Taraf ketuntasan kegiatan Observasi

Tingkat Ketuntasan	Nilai Huruf	Predikat
86-100%	A	Sangat Baik
76-85%	B	Baik
61-75%	C	Cukup baik
51-60%	D	Kurang
≤50%	E	Kurang Sekali

Dari data hasil nilai perolehan akhir Observasi siswa adalah 70 yang masuk dalam kategori cukup baik. Adapun kegiatan observasi ini peneliti secara langsung melibatkan diri dalam proses pembelajaran untuk mengetahui bagaimana penerapan serta pengaruh permainan ular tangga terhadap pembelajaran Maharah Kalam siswa kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro.

Adapun tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti adalah pada pertemuan pertama peneliti memberikan soal *pre test* sederhana dengan cara mengajak peserta didik duduk berpasang-pasangan kemudian saling melempar pertanyaan yang telah disiapkan. Pada pertemuan kedua peneliti memberikan treatment, yaitu mengajak siswa mengaplikasikan permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab. Pada pertemuan ketiga peneliti memberikan soal *post test* dalam bentuk permainan ular tangga.

Adapun langkah-langkah permainan ular tangga yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

1. Siswa dalam satu kelas dibagi menjadi kurang lebih 6 kelompok kecil. Yang mana 2 kelompok pertama terlebih dahulu bermain, dan kelompok yang lainnya memperhatikan dan mensupport
2. Sebelum permainan dimulai, siswa terlebih dahulu menentukan giliran main dan meletakkan bidaknya di kotak pertama
3. Pemain yang mendapat giliran main pertama, dapat melempar dadu dan menjalankan bidaknya sesuai dengan mata dadu yang telah diperoleh.
4. Ketika Bidak berhenti pada suatu kotak, pemain menjawab pertanyaan yang terdapat pada papan permainan secara lisan
5. Setelah selesai, dilanjutkan pemain kedua dan selanjutnya sesuai dengan urutan main.
6. Apabila pemain berhenti di ekor ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya, kemudian mengambil kartu soal yang telah disiapkan dan menjawab secara lisan.
7. Jika pemain berhenti dibawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga terakhir, kemudian mengambil kartu soal yang telah disiapkan dan menjawab secara lisan.
8. Apabila ada ucapan atau ungkapan yang salah, guru tidak langsung membenarkan. Akan tetapi guru mencatat di kertas kecil kemudian diakhir permainan dapat dikoreksi bersama-sama sebagai bahan evaluasi pembelajaran.
9. Pemain yang selesai pada kolom finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan permainan ular tangga diatas tidak jauh beda dengan langkah langkah pembelajaran dengan permainan ular tangga menurut teori Said dan Budimandjaya. Adapun langkah-langkah untuk memainkan permainan ular tangga menurut Said dan Budimandjaya adalah:

1. Tiap peserta didik bergantian melempar dadu.
2. Jika dadu yang menunjukkan mata dadu 5 maka peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga.
3. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh peserta didik, jika benar peserta tersebut mendapat poin.
4. Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka posisi pemain harus mengikuti ular turun.
5. Pemenang dari permainan ini adalah peserta didik yang paling banyak menjawab dengan benar dan terlebih dahulu.¹⁷

Setiap ada persamaan pasti ada perbedaan. Dalam hal ini perbedaan permainan ular tangga yang peneliti gunakan dengan teori dari Said dan Budimandjaya adalah sebelum peneliti menerapkan permainan ular tangga ini, peneliti terlebih dahulu mengulas materi terkait tema yang ditetapkan. Kemudian diakhir pertemuan, peneliti menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan permainan ular tangga ini serta memberi motivasi kepada peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar.

¹⁷ Erika Rahayu, Rusmin, Deskoni, "Pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang" (Jurnal Universitas Sriwijaya 2019, Vol 6, No 2)

Berikut model papan permainan ular tangga yang peneliti gunakan:

30 	29 خُذِي الْبِطَاقَةَ !	28 كَيْفَ صَعِبَ أَنْ تَتَعَلَّمَ فِي هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ ؟	27 	26 أَذْكُرِي أَدَوَاتِ الْفَصْلِ !
21 لِمَاذَا تَدْرِسِينَ فِي هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ ؟	22 خُذِي الْبِطَاقَةَ !	23 	24 خُذِي الْبِطَاقَةَ !	25 بِمَاذَا تَذْهَبِينَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ ؟
20 هَلْ مَدْرَسَتُكَ كَبِيرَةٌ ؟	19 أَذْكُرِي ثَلَاثَ أَدَوَاتِ الْمَدْرَسَةِ ؟	18 خُذِي الْبِطَاقَةَ !	17 خَلِّ فِي الْفَصْلِ وَسَادَةً ؟	16 
11	12 	13 خَلِّ فُجَيْتَةَ الدِّرَاسَةِ فِي هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ ؟	14 خُذِي الْبِطَاقَةَ !	15 فِي أَيِّ سَاعَةٍ تَذْهَبِينَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ ؟
10 أَذْكُرِي خَمْسَةَ أَدَوَاتِ الْمَدْرَسَةِ ؟	9 خَلِّ عِنْدَكَ كِتَابًا : كَيْفَ رَأَيْتِ عَرَفْتَ كَيْفَ رَأَيْتِ عَرَفْتَ هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ ؟	8 أَيُّ دَرَسٍ تُحِبُّونَ ؟	7 	6 مَاذَا تَفْعَلِينَ فِي الْمَدْرَسَةِ ؟
1 خُذِي الْبِطَاقَةَ !	2 كَيْفَ رَأَيْتِ عَرَفْتَ هَذِهِ الْمَدْرَسَةِ ؟	3 	4 بِمَاذَا تَخْتَفِينَ الْفَصْلَ ؟	5 خُذِي الْبِطَاقَةَ !

Untuk melihat keberhasilan dalam penelitian dan untuk menguatkan hasil tes, peneliti juga menyebarkan angket kepada peserta didik kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro. Berikut data tabel hasil angket:

Tabel Hasil Angket

No	NAMA	NOMOR ANGKET										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adinda Muflihatuz Z	3	4	4	4	4	4	4	3	1	4	35
2	Adinda Rahma Aprilia	3	4	3	4	4	3	4	3	1	4	33
3	Aftina Azka Azkiya	2	3	3	4	4	3	4	3	1	4	31
4	Andini Eka Safitri	2	3	3	4	4	3	4	3	1	4	31
5	Arinaddini Haqqiqi	2	4	3	4	4	3	4	3	1	4	32
6	Arlita Zahra Enjelina	1	3	2	4	3	3	4	2	1	4	27
7	Dessy Valendia Faradista	2	3	4	4	4	3	4	3	1	4	32

8	Dinda Laura A'ini	1	3	3	4	4	3	4	2	1	4	29
9	Dini Shotinia Qothrun N	3	4	3	4	4	3	4	3	1	4	33
10	Ellen Anggia Fatimmatuz	1	3	3	4	3	3	4	2	1	4	28
11	Firda Al- Izzatun Nafsiha	3	4	4	4	4	3	4	3	1	4	34
12	Hanifa Alfira Nadia Mulya	3	3	4	4	4	3	4	3	1	4	33
13	Hijriyani Deva Ravi Jelita	3	4	4	4	4	3	4	4	1	4	35
14	Hikmah Rahayu	3	3	4	4	4	3	4	3	1	4	33
15	Ikromah Dzatis Sakinah	3	4	4	4	4	4	4	3	1	4	35
16	Isma Arzakiyah	1	3	3	3	3	3	4	2	1	4	27
17	Itsna Mauliddatun Nasyifa	2	3	3	4	4	3	4	3	1	4	31
18	Khoirun Nisa Miftahul J	2	3	3	3	3	3	4	2	1	4	28
19	Maemunah	3	4	4	4	4	3	4	4	1	4	35
20	Melani Puriana Ellen	2	3	3	4	4	3	4	2	1	4	30
21	Melinda Rahmawati	1	2	3	3	3	2	3	2	1	4	24
22	Mumtasya Aulia Khanifa	3	3	4	4	4	3	4	3	1	4	33
23	Nabila Dzakiyah Sakhi	3	3	3	4	4	3	4	3	1	4	32
24	Nabila Yuni Nanda	3	3	4	4	4	3	4	3	1	4	33
25	Nadya Anifa Yanti	1	3	3	3	4	3	4	3	1	4	29
26	Naelatu Resti Elinda Sari	2	3	4	4	4	3	4	2	1	4	31
27	Najmal Falah Habibatun A	3	3	3	4	4	3	4	3	1	4	32
28	Nasya Aulia Raihama Zema	1	2	3	3	3	2	4	2	1	4	25
29	Nikmatul Febriani	3	3	3	4	4	3	4	3	1	4	32
30	Nur Khilya Maulida	2	3	3	3	3	3	4	2	1	4	28
31	Nurul Hikmah	1	2	2	3	3	3	4	2	1	4	25
32	Nurunis Syarifa	3	4	3	4	4	3	4	3	1	4	33
33	Qiqi Dhinana	1	2	2	3	3	2	4	2	1	4	24
34	Rahma Suci Febriyanti	2	3	3	4	4	3	4	2	1	4	30
35	Rifatun Nikmah	2	3	3	4	4	3	4	2	1	4	30
36	Riya Dzul Mutta'alimin	2	3	3	4	4	3	4	3	1	4	31
37	Rizky Nessa Aprilia	2	3	3	4	4	3	4	2	1	4	30
38	Rona Aviv Al Maghfiroh	3	3	4	4	4	3	4	3	1	4	33
39	Salma Dewi Izzul Muna	3	3	4	4	4	3	4	3	1	4	33
40	Syifa'ul Aghniya Az-Zahra	1	2	3	3	3	2	4	2	1	4	25
41	Tisa Tiara Nasuria	2	3	3	3	3	3	4	2	1	4	28
42	Zahra Fikhatu Janah	2	3	3	4	4	3	4	2	1	4	30
43	Zaskia Putri Ramandhani	3	3	3	4	4	3	4	3	1	4	32
	Jumlah	94	133	139	162	161	127	171	113	43	172	1315

- Untuk pilihan jawaban a diberi skor 4
- Untuk pilihan jawaban b diberi skor 3
- Untuk pilihan jawaban c diberi skor 2
- Untuk pilihan jawaban d diberi skor 1
- 81%-100% = sangat baik
- 61%-80% = baik
- 41%-60% = cukup
- 21%-40% = kurang
- <21% = sangat kurang

Dengan menggunakan skor ideal yaitu jumlah item pertanyaan adalah 10 dengan banyaknya responden 43, maka skor ideal yang diperoleh seluruhnya yaitu $10 \times 43 \times 4 = 1720$, selanjutnya dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

Untuk tabel diatas, peneliti menggunakan skala ideal. Yang nilai berdasarkan presentase diterjemahkan dengan jawaban alternatif, maka rentangnya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

F = Skor total angket

N = Skor ideal

$$P = \frac{1315}{1720} \times 100\% = 76,4\%$$

Dari hasil perhitungan jumlah presentase diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga terhadap peningkatan *Maharah Al-Kalam* siswi kelas VII-3 mencapai 76,4% dan itu termasuk kelompok 61%-80% yang berarti **Baik**.

Sesuai dari keseluruhan prosentase di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap *Maharah Kalam* siswa MTs SA Darul Istiqomah kelas VII 3, dengan hasil data 90% rata-rata respon siswa lebih semangat dan merasa adanya peningkatan dan senang dengan pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan Ular Tangga.

Adapun Instrument tes yang digunakan untuk mengambil data penelitian adalah berupa tes berbahasa Arab. Data yang diperoleh adalah membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro Tahun Pelajaran 2021/2022. Menunjukkan bahwa hasil *post test* peserta didik lebih baik dari hasil *pre-test*, hal ini menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab pada siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga.

Analisis data tersebut untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan *Maharah Kalam* siswa kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro tahun pelajaran 2021/2022. Analisis tersebut dapat dijelaskan dalam tabel dibawah ini dengan menggunakan rumus uji-t :

Tabel Analisis Uji T

No.	Nama	Pre Test	Post Test	(d)	Xd	X ² d
1	Adinda Muflihatuz Zakiyah	65	90	25	11,279	127,2158

2	Adinda Rahma Aprilia	65	70	5	-8,721	76,05584
3	Aftina Azka Azkiya	65	70	5	-8,721	76,05584
4	Andini Eka Safitri	65	85	20	6,279	39,42584
5	Arinaddini Haqqiqi	65	70	5	-8,721	76,05584
6	Arlita Zahra Enjelina	60	70	10	-3,721	13,84584
7	Dessy Valendia Faradista	65	70	5	-8,721	76,05584
8	Dinda Laura A'ini	60	70	10	-3,721	13,84584
9	Dini Shotinia Qothru Nada	65	70	5	-8,721	76,05584
10	Ellen Anggia Fatimmatuz Z	60	70	10	-3,721	13,84584
11	Firda Al- Izzatun Nafsiha	60	70	10	-3,721	13,84584
12	Hanifa Alfira Nadia Mulya	65	75	10	-3,721	13,84584
13	Hijriyani Deva Ravi Jelita	65	90	25	11,279	127,2158
14	Hikmah Rahayu	65	75	10	-3,721	13,84584
15	Ikromah Dzatis Sakinah	65	90	25	11,279	127,2158
16	Isma Arzakayah	60	70	10	-3,721	13,84584
17	Itsna Mauliddatun Nasyifa	60	70	10	-3,721	13,84584
18	Khoirun Nisa Miftahul J	55	70	15	1,279	1,635841
19	Maemunah	65	90	25	11,279	127,2158
20	Melani Puriana Ellen	60	70	10	-3,721	13,84584
21	Melinda Rahmawati	55	70	15	1,279	1,635841
22	Mumtasya Aulia Khanifa	65	80	15	1,279	1,635841
23	Nabila Dzakiyah Sakhi	60	70	10	-3,721	13,84584
24	Nabila Yuni Nanda	60	70	10	-3,721	13,84584
25	Nadya Anifa Yanti	60	70	10	-3,721	13,84584
26	Naelatu Resti Elinda Sari	60	70	10	-3,721	13,84584
27	Najmal Falah Habibatun A	65	80	15	1,279	1,635841
28	Nasya Aulia Raihama Zema	45	70	25	11,279	127,2158
29	Nikmatul Febriani	65	90	25	11,279	127,2158
30	Nur Khilya Maulida	60	70	10	-3,721	13,84584
31	Nurul Hikmah	55	70	15	1,279	1,635841
32	Nurunis Syarifa	65	90	25	11,279	127,2158
33	Qiqi Dhinana	55	70	15	1,279	1,635841
34	Rahma Suci Febriyanti	60	70	10	-3,721	13,84584
35	Rifatun Nikmah	60	70	10	-3,721	13,84584
36	Riya Dzul Mutta'alimin	65	75	10	-3,721	13,84584
37	Rizky Nessa Aprilia	60	70	10	-3,721	13,84584

38	Rona Aviv Al Maghfiroh	65	90	25	11,279	127,2158
39	Salma Dewi Izzul Muna	65	90	25	11,279	127,2158
40	Syifa'ul Aghniya Az-Zahra	55	70	15	1,279	1,635841
41	Tisa Tiara Nasuria	60	70	10	-3,721	13,84584
42	Zahra Fikhatu Janah	60	70	10	-3,721	13,84584
43	Zaskia Putri Ramandhani	65	80	15	1,279	1,635841
N=43	Total	2640	3230	$\sum d=590$	$\sum Xd=-0,003$	$\sum X2d=1854,651$

Berdasarkan tabel diatas, peneliti sudah menghitung sesuai dengan rumus eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *pos-test* satu kelompok.

$$\text{Rumus} = t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

1. Menghitung selisih dari post test dan pre test (d)

Untuk menghitung perbedaan atau selisih antara pre test dengan post test dengan cara post test dikurangi pre test⁻¹ (O2-O1).

$$d = 590$$

2. Menghitung rata-rata selisih dari post test dan pre test (Md)

Untuk menghitung rata-rata selisih dari post test dan pre test, menggunakan tahapan penghitungan sebagai berikut: Menjumlahkan seluruh nilai d ($\sum d$), kemudian dibagi dengan total responden (N).

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{590}{43} = 13,721$$

3. Menghitung Xd

Untuk menghitung deviasi masing-masing subjek maka deviasi tiap responden dikurangi dengan rata-rata deviasi d – Md.

$$Xd = -0,003$$

4. Menghitung X2d

Menghitung X2d yakni $Xd \times Xd$, deviasi tiap item dikali deviasi tiap item itu sendiri.

$$X2d = 1854,651$$

5. Menghitung T-test

Berikut penghitungan T-test:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{13,721}{\sqrt{\frac{1854,651}{43(43-1)}}}$$

$$t = \frac{13,721}{\sqrt{\frac{1854,651}{43(42)}}}$$

$$t = \frac{13,721}{\sqrt{\frac{1854,651}{1806}}}$$
$$t = \frac{13,721}{\sqrt{1,027}}$$
$$t = \frac{13,721}{1,0134}$$
$$t = 13,539$$

Berdasarkan hasil penghitungan di atas, maka hasilnya adalah 13,539 dan d.b/d.f adalah $N-1 = 43-1 = 42$. Sedangkan dalam T tabel yang menggunakan pengujian satu sisi mengacu pada tingkat angka signifikan 0,05 yaitu 1,682 dan 0,01 yaitu 2,418. Adapun kriteria penerimaan atau penolakan H_0 adalah H_a diterima jika hasil T tes $>$ T tabel pada taraf signifikan 0,05 % dan 0,01 %.

Karena hasil analisis dari penghitungan T-tes lebih tinggi dari pada taraf nilai signifikan dalam tabel T-tes. Sehingga, Hipotesis Kerja (H_a) diterima dan Hipotesis Nihil (H_0) ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan ular tangga terhadap peningkatan Maharah Kalam siswa kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro Tahun Pelajaran 2021/2022. Dan permainan ular tangga ini cocok untuk di implementasikan dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya dalam belajar Maharah Kalam.

Kesimpulan

Setelah memaparkan seluruh hasil data penelitian eksperimen secara detail, maka sebagai akhir dari pembahasan penelitian ini, peneliti akan memaparkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan Permainan ular tangga dalam meningkatkan Maharah kalam di kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan, siswa sangat antusias dan sangat tertarik dengan permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran. Sehingga proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih hidup. Dalam melakukan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga ini peneliti langsung terjun di kelas atas izin guru mata pelajaran sehingga mengetahui keadaan siswa secara langsung sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga.
2. Adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan permainan ular tangga terhadap Maharah Kalam siswa kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro, dengan penghitungan menggunakan uji t bahwa t test lebih besar daripada t tabel, hasil uji t = 13,539 dan angka signifikansi pada t tabel dengan $N-1 = 42$ menunjukkan pada angka 1,682 dan 2,418 Hal tersebut bisa dibuktikan dengan hasil prosentase ketuntasan post test lebih besar daripada hasil prosentase ketuntasan pre test.

Daftar Kepustakaan

B. Sandjaja, *Panduan Penelitian* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011), 151.

- Erika Rahayu, Rusmin, Deskoni, "Pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang" (Jurnal Universitas Sriwijaya 2019, Vol 6, No 2)
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 126
- M. Rizal Rizqi, *Resonansi Bi'ab Lughawiyah dalam meningkatkan akuisisi Bahasa Arab* (Lamongan: Jurnal Study Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora Universitas Darul Ulum, 2017), 89.
- M. Roqib, *Bahasa Arab Dalam Perspektif Gender* (Malang: Jurnal Bahasa Arab dan Pengajarannya, 2004), 2.
- Moh. Ainin, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, (Malang: Tim CV Bintang Sejahtera, 2011), 122.
- Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), 120.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), 111.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 27.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 201.
- Taufiq, *Pembelajaran Bahasa Arab MI* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2016), 41
- Umi Machmudah, Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2008), 175.
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosydakarya Offset, 2013), 153