

Modul Kemahiran Menulis Bahasa Arab Dengan Pendekatan Permainan Ular Tangga di Ma Sirajut Thalibin

Achmad Robith Khusni¹, Ahmad Muzammil²

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

¹khusnirobot@gmail.com, ²muzammil25ahmad@gmail.com

Abstrak. Menulis adalah keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi aktivitas yang digunakan untuk mengajarkan keterampilan ini tidak efektif. Jika guru menggunakan pendekatan yang monoton untuk mengajar, siswa akan kesulitan memahami pelajaran karena fokus pembelajaran tetap pada guru. Sebaliknya, untuk mengajar siswa bahasa asing, pendekatan inovatif harus digunakan. Guru harus menggunakan metode dan permainan pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat siswa dalam bahasa asing, khususnya bahasa Arab. Salah satu cara untuk belajar menulis bahasa Arab adalah dengan bermain game ular tangga. Permainan ini adalah salah satu permainan tradisional anak-anak Indonesia yang tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan tetapi juga mendidik. Saat mereka bermain bersama, mereka sangat interaktif. Pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran adalah komponen model pengembangan empat dimensi yang digunakan dalam penelitian ini. Namun, peneliti hanya terbatas pada mendefinisikan dan merancang data untuk target pengguna model. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu siswa MA kelas X sirajut thalbin menulis dengan benar dalam Bahasa Arab dengan tema "arriyadiyah". Sumbangsih terpenting dari penelitian ini adalah untuk membantu guru Bahasa Arab menggunakan modul ini dengan baik.

Kata Kunci: Modul, Permainan Ular Tangga, Kemahiran Menulis, Bahasa Arab

Abstract. Writing is an important skill in Arabic language learning, but the activities used to teach this skill are not effective. If teachers use a monotonous approach to teaching, students will have difficulty understanding the lesson because the focus of learning remains on the teacher. Instead, to teach students a foreign language, innovative approaches should be used. Teachers should use interesting learning methods and games to foster students' interest in foreign languages, particularly Arabic. One way to learn to write Arabic is by playing the snakes and ladders game. This game is one of the traditional games of Indonesian children that is not only fun to play but also educational. When they play together, they are very interactive. Defining, designing, developing and deploying are the components of the four-dimensional development model used in this study. However, the researcher is only limited to defining and designing data for the target users of the model. The purpose of this study is to help MA students of class X sirajut thalbin write correctly in Arabic with the theme "arriyadiyah". The most important contribution of this research is to help Arabic teachers use this module well.

Keywords: Module, Snake Tangaa Game, Writing Proficiency, Arabic Language.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab dipilih sebagai bahasa kitab suci karena Nabi Muhammad berada di antara orang Arab dan dianggap dapat menyampaikan pesan-pesan Ilahi yang luas. Bahasa Arab juga berperan dalam menyebarkan banyak karya intelektual muslim dalam teks; hingga hari ini, teks-teks ini masih menjadi sumber penting dari ide-ide yang luar biasa. Sebagian besar penulis muslim non-Arab, termasuk al-Ghazali, Ibn Sina, Ibn Miskawaih, dan Sibawaihi, menggunakan bahasa Arab untuk menulis.

Siswa yang menguasai empat keterampilan bahasa Arab dianggap berhasil dalam belajar bahasa tersebut. Mendengarkan (Maharat al-Istima), berbicara (Maharat al-Kalam), membaca pemahaman (Maharatul al-Kiraa), dan menulis adalah tiga keterampilan yang disebutkan di atas. Semua empat keterampilan berbahasa sangat berhubungan satu sama lain, karena tidak ada satu yang dapat berfungsi sendiri tanpa bantuan yang lain. Pembelajaran bahasa harus dilakukan secara berlapis, dengan keterampilan mendengarkan dan menulis dimulai.¹

Salah satu keterampilan yang sangat penting untuk belajar bahasa Arab adalah keterampilan menulis, yang mencakup keterampilan ekspresif, yang berarti berkomunikasi dalam bahasa tulis. Dengan menguasai keterampilan ini, siswa akan dapat mengungkapkan ide-ide mereka melalui bahasa tulis. Tanpa keterampilan ini, pembelajaran bahasa Arab tidak akan berhasil. Sebagai pelaku utama dalam pembelajaran, guru mendorong perhatian siswa terhadap buku teks dengan memberikan penjelasan tentang isi buku dan kemudian meminta siswa menyelesaikan soal-soal yang ditemukan dalam buku teks.

Permainan bahasa adalah cara untuk belajar bahasa Arab. Permainan menyenangkan anak-anak. Strategi permainan ini bukan hanya untuk bermain-main atau bersenang-senang; mereka bertujuan untuk membantu siswa memahami sebuah mata pelajaran, membuat proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan, membantu mereka mengaplikasikan keterampilan bahasa yang telah mereka pelajari, dan membantu mereka mengingat kembali pelajaran yang telah mereka pelajari².

modul adalah satuan pola atau contoh pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan memungkinkan mereka meniru dan menyerap secara konkrit pembelajaran yang direproduksi. Pengertian tersebut berarti modul pembelajaran adalah bagian dari satuan pembelajaran utuh

¹ Rahmah Khaerotin, "Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab," *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (July 1, 2019): 1-18.

² Amrini Shofiyani and Erma Muti'ah, *Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Pondok Pesantren An-Nashriyah Tambak Beras Jombang*, n.d.

yang dirancang khusus untuk pembelajaran dan digunakan oleh siswa secara individu atau kelompok kecil tanpa kehadiran guru. Maksudnya adalah Ketika guru setelah mempraktekkan kandungan yang berada pada modul tersebut maka murid mampu untuk mempraktekkan dengan berkelompok³.

Pendidikan di Indonesia khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab masih dihadapkan masalah dan hambatan yang harus banyak perubahan terutama mengenai tentang metode, materi, strategi, kreativitas, dan inovasi. Secara umum banyak sekali sekolah sekolah di pedalaman khususnya butuh perhatian sangat mengenai kurikulum yang memadai. Maka sangat diperlukan modul terbaru guna meningkatkan Kemahiran berbahasa Arab⁴.

Di Indonesia, siswa menghadapi kesulitan menulis bahasa Arab. Ini disebabkan oleh fakta bahwa banyak guru yang tidak memanfaatkan modul pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab secara efektif. Hal ini terjadi di semua jenjang pendidikan, baik di sekolah menengah, sekolah tinggi, bahkan di universitas. Salah satu sekolah di desa terpencil di desa Racek adalah MA Sirajut Thalibin, yang harus memperbarui model pembelajaran Bahasa Arabnya.

Peneliti menemukan bahwa ular tangga, alat pembelajaran yang dirancang khusus untuk mengajar kosakata bahasa Arab, sangat menarik untuk dicoba dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, ular tangga digabungkan dengan alat pembelajaran visual yaitu alat pembelajaran yang dapat dilihat dengan indera penglihatan. Peneliti memilih ular tangga sebagai alat untuk mengajar kosakata bahasa Arab karena dianggap dapat menarik minat peserta didik dalam belajar bahasa asing, terutama bahasa Arab di kelas. Media ular tangga termasuk salah satu permainan yang paling seru, menantang, dan menarik bagi anak usia remaja⁵.

Problemnya adalah kebanyakan siswa yang kurang meminati Bahasa Arab secara maksimal. Serta minim sekali siswa yang mempunyai bakat dan motivasi Bahasa Arab apalagi dengan lingkungan yang berbahasa Madura sangat miris sekali untuk mempelajari Bahasa Arab terkhusus keterampilan menulis Bahasa Arab. Maka oleh karena itu modul ini akan membantu memotivasi murid untuk mempelajari Bahasa Arab secara maksimal.

³ [Achmad et al., "Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab Januari" 2, no. 1 (2021).

⁴Rahmah Khaerotin, " Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab" 05,No. 01 (2019).

⁵ Nazahah Ulin Nuha et al., *Ular Tangga" Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab 47 | Al-Ibtidaiyah*, vol. 3, 2022.

Setelah diberlakukannya kurikulum Merdeka guru dibebankan dengan buku atau bahan ajar dari kemenag yang mana guru mampu berinovasi tidak hanya terpaku pada buku. Tetap kenyataannya lengah apalagi sekolah di pedesaan maka harus ditekankan metode metode bahan ajar yang menarik agar siswa bersemangat belajar Bahasa arab dan tidak malas malasan.

Sekolah MA sirajut thalibin merupakan sekolah dibawah Yayasan pondok pesantren sirajut thalibin. Bahasa arab adalah salah satu Pelajaran yang diajarkan di sekolah tersebut karena madrasah yang berbasis pesantren. Pembelajaran Bahasa arab yang monoton yang menjadikan sebab sulitnya murid untuk bisa menulis Bahasa arab dengan baik disamping letaknya di pelosok desa yang jauh dari perkotaan membuat pembelajaran sangat kaku. Maka oleh sebab itu modul ini mampu memberikan sumbangsih yang sangat baik dengan menggunakan media ular tangga yang mampu melatih murid untuk menulis dan menjadikan murid itu senang. karena setiap apa yang mau ditulis ada pertanyaan pertanyaan yang bisa membuat murid itu harus menjawab dengan cermat. contoh kata "كرة القدم" (sepakbola) di kotak, dan pemain atau siswa harus menyebutkan bahwa artinya adalah "sepak bola" dan mampu menulis kalimat sesuai kosa kata yang didapatkan pada permainan ular tangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif di MA Sirajut Thalibin racek tiris Probolinggo. serta penelitian dan pengembangan difokuskan pada model 4D atau disebut model 4P (define, design, development, disseminate) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan mendampingi. Pengembangan ini terdiri dari empat tahap: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi⁶.

Kajian ini merupakan tahap awal yang perlu diperhatikan. Namun peneliti menggunakan dua model yaitu difine, designe, dalam modul permainan ular tangga. Eksperimen ini mengambil data berupa respon dan komentar dari target pengguna model. Di bawah ini kita akan membahas kedua model yang bisa membantu siswa belajar bahasa Arab dengan baik dan akurat. Subjek penelitian mencakup peserta didik siswa MA sirajut thalibin kelas X dan guru Bahasa arab dan kepala sekolah⁷.

⁶ Khairalfi Jumanisa Amril and Harris Effendi Thahar, "Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Cerpen Berbasis Project Based Learning Bagi Siswa Kelas XI SMA," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5, no. 3 (August 13, 2022): 715–730.

⁷ Yani Maryani, Heni Nafiqoh, and Ghina Wulan Suci, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Kelas B RA Futuuhiyah Cipanas-Cianjur," *Journal of Islamic Early Childhood Education (JOIECE): PIAUD-Ku* 1, no. 2 (November 28, 2022): 70–79.

1. Tahap Analisis Modul

Tingkatan ini dengan menganalisis dan merencanakan sesuai kondisi pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, gagasan atau ide pembelajaran dan batasan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan modul permainan ular tangga. Sebelum melangkah ke Langkah Langkah yang akan peneliti sajikan terkait yang terjadi di lapangan melalui observasi dan wawancara. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa siswa kelas X MA sangat malas dalam belajar Bahasa arab. Siswa tidak menunjukkan semangat dalam mempelajari Bahasa arab dan hanya menanyakan pertanyaan-pertanyaan yang biasa ditanyakan guru saat mempelajari Bahasa arab.

Demikian pula hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa guru kurang mengedepankan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Guru jarang menggunakan media dalam pembelajarannya dan hanya menjelaskan isi melalui metode ceramah dan buku. Hasil observasi pembelajaran siswa kelas X MA diketahui bahwa siswa kelas X MA jarang menggunakan modul permainan sebagai alat bantu belajar dalam kegiatan pembelajarannya. Oleh karena itu, ketika guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, siswa masih terlihat bingung, dan sebagian besar siswa duduk diam. Menurut siswa, pembelajaran ini sangat membosankan dan tidak menimbulkan tingginya motivasi siswa dalam belajar Bahasa arab.

Dari analisis ini muncul bahwa siswa sangat membutuhkan secara urgen mengenai alat bantu ajar atau modul terkhusus permainan ular tangga Bahasa arab. permainan ini sangatlah menarik dan tidak akan membosankan jadi siswa akan dilatih menulis sesuai dengan permainan dadu yang akan dimainkan secara berkelompok dan ular tangga sebagai alat untuk memberikan keluasan kosa kata dan para siswa akan menemukan kosa kata kemudian menulis dari kosa kata tersebut ke dalam kalimat yang benar. karena pembelajaran ini berfokus pada permainan adalah suatu demonstrasi yang dilakukan secara bebas dan atas kemauan sendiri, tanpa paksaan, dengan tujuan memperoleh kesenangan dalam melakukan kegiatan tersebut. Untuk itu peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang diberi nama "Permainan Ular Tangga" untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa arab siswa madrasah aliyah. Langkah Langkah akan dijelaskan sebagai berikut:

a. analisis awal akhir

Peneliti akan mengevaluasi kurikulum yang berlaku untuk menentukan soal berdasarkan modul dan strategi pembelajaran Bahasa Arab permainan ular tangga. MA Sirajut Thalibin masih bergantung pada kurikulum independen. Dengan kata lain,

dengan menggunakan pendekatan differensiasi pembelajaran, yang mengubah pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa. Karena tidak ada guru yang kreatif, pembelajaran ini sangat berguna. Oleh karena itu, pembelajaran modul ini dapat menarik lebih banyak siswa yang sudah terbiasa menulis Bahasa Arab dengan mudah dan memainkan permainan ular tangga.

b. analisis siswa

Peneliti mencoba menganalisis siswa ditinjau dari karakter siswa didik kelas XI MA sirajut thalibin. Tujuan analisis ini adalah untuk mengamati kepribadian dan latar belakang siswa, termasuk apa yang dibutuhkan dan kemauan siswa . Baik dari segi sosial, atau sumber daya manusia. Hasil analisis ini dapat dijadikan bahan baku pengembangan dan penerapan modul atau bahan ajar ilmu bahasa Arab berbasis permainan ular tangga.

c. analisis desain modul

Tujuan analisis desain ini adalah untuk menyusun, menyelidiki, dan menilai desain-desain utama yang diperlukan untuk proses belajar siswa. Rencana tersebut dibuat secara sederhana dan mudah dipahami untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa untuk mengembangkan materi dengan benar. Materi yang akan dibahas dalam pelajaran ketiga buku Lks, "arriyadhoh", yang berarti kata benda dan kata kerja tentang olahraga. Siswa harus mempersiapkan bahan dan bahan yang diperlukan untuk mendesain modul permainan ular tangga.

d. analisis kegiatan

Analisis kegiatan atau tugas ini dimulai dengan mempelajari desain. Setelah itu, teknik permainan ular tangga dalam bahasa Arab dipaparkan untuk sesuai dengan bahan ajar atau modul. Hasil tersebut membantu guru mencapai harapan dengan menyesuaikan indikator keberhasilan hasil pembelajaran.

2. Tahap Desain Modul

Pada tahap perancangan ini peneliti membuat produk modul permainan ular tangga berbasis maharah kitabah. Desain modul akan buat sebaik mungkin disertai dengan dadu dan terdapat kosa kata Bahasa arab dalam permainan tersebut. Setelah terbukti makan akan di pragikan oleh siswa dengan suka cita.

Pada tahap ini, beberapa kriteria yang harus diperhatikan diantaranya :

a. penyusunan tes

Persiapan tes ini akan membantu mengetahui kemampuan siswa dalam berbahasa Arab. Oleh karena itu, penggunaan modul ini akan sangat membantu khususnya keterampilan menulis dan tes, sehingga proses pembelajaran menjadi produktif dan menarik sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. pemilihan sarana

Alat yang akan diuji sesuai untuk menyajikan materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Peneliti mempertimbangkan penelitian dan analisis yang telah dijelaskan dan dibahas pada fase definisi saat memilih alat dan fasilitas ini. Bahan ajar kemahiran menulis adalah permainan ular tangga segi empat yang terbuat dari kertas dan berisi gambar menarik dan berwarna seperti tangga ular.

c. prosedur modul permainan ular tangga Bahasa arab

prosedur media ini dirancang sesuai modul yang akan diimplementasikan, berdasarkan hasil analisis peneliti. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti akan memperkenalkan kepada siswa langkah-langkah dan komponen penggunaan permainan ular tangga Bahasa arab. Siswa diharapkan memahami dan mampu mempraktekkan materi yang diberikan. Guna lebih dalam mengenal Bahasa arab lebih cepat dan cara menulisnya .

d. Penentuan spesifikasi produk modul sebagai sumber bahan ajar

spesifikasi produk ini akan disajikan sesuai standarisasi siswa dan kurikulum yang ada pada MA sirajut thalibin yang mencakup KI (kompetisi inti) dan KD (kompetidi dasar) , indikator dan materi yang akan diajarkan tapi lebih ke modifikasi Bahan ajar yang lebih menarik . modul ini akan dipraktekkan langsung oleh siswa baik dari cara pemakaiannya, penerapannya dalam menulis Bahasa arab, dan cara menyusun tulisan bahasa arab dengan benar .

e. perancangan modul yang akan diterapkan

Peneliti merancang modul untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut. Modul ini digunakan sebagai dokumen desain untuk implementasi. Perancangan modul ini meliputi petunjuk penggunaannya, latihan kelompok, dan penerapan dan penyajian modul pada tema buku ajar “arriyadiyah” serta kosa katanya disajikan di dalam permainan ular tangga yang dimodif dengan gambar gambar yang bagus.

f. Tempat penelitian

Studi ini dilakukan di institusi MA sirajut thalibin racek tiris di Probolinggo. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MA, dan peneliti mengumpulkan data melalui observasi,

wawancara, dan tes hasil belajar. Penelitian berkonsentrasi pada "metode pembelajaran", yang mencakup proses pengajaran bahasa Arab, masalah yang ada di lapangan, dan penjelasan keterampilan berbicara bahasa Arab, berdasarkan lingkungan, kebutuhan, dan latar belakang siswa.

g. tanggapan siswa dan guru

Peneliti sangat membutuhkan sebuah tanggapan dan jawaban. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa menggunakan modul tersebut ditinjau dari kelebihan atau kekurangannya. Ini juga dapat digunakan untuk menilai kesesuaian dan kelayakan dalam menggunakan permainan ular tangga berbasis maharah kitabah .

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian

Faktor yang perlu diperhatikan adalah siswa kelas X serta materi bahan ajar sesuai standar kurikulum Bahasa arab. Kemudian dimodifikasi dengan permainan dadu dengan basis keterampilan menulis bhasa arab. Unsur-unsur yang diterapkan pada bagian pendefinisian ini adalah ⁸

a. telaah awal akhir

Kebanyakan siswa kelas XI MA adalah perkiraan umur 16 – 17 tahun. Secara garis besar umur segitu masuk umur remaja yang akan menginjak dewasa. Ketergantungan dalam belajar masih memungkinkan baik dukungan penuh dari orang tua, guru, atau masyarakat. Mayoritas siswa MA sirajut thalibin ini adalah siswa dari daerah pedalaman yang jauh dari keramaian kota, teknologi, dan keterampilan lainnya. Dalam hal ini menjadi salah satu kendala yang harus dibenahi dalam proses pengajaran secara maksimal. Secara garis besar siswa dari berbagai sekolah yang pengajarnya sangat minim sekali kemampuan Bahasa arabnya. Dengan adanya modul ini akan melecut semangat para siswa antusias dalam belajar Bahasa arab.

Pada fase ini, tantangan utama yang dihadapi adalah modul pembelajaran yang hanya terfokus pada LKS, yang setiap tahun mengalami perubahan dan kadang-kadang tidak sejalan dengan proses pembelajaran. Selain itu, terdapat juga faktor guru yang kurang

⁸ Rahmat Satria Dinata and Fitriah Dinanti Massofia, *تعليم المفردات باستخدام بر نامج و ارد و ال لطلبية الصف الثامن بالمدرسة*, Thariqah Ilmiah; Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan Dan Bahasa Arab, vol. 10, 2022, 1 بيامان بار, [/https://mawdoo3.com](https://mawdoo3.com)

kreatif. Kurikulum merdeka merupakan salah satu kurikulum yang masih diterapkan. Salah satu tahapannya meliputi evaluasi diagnostik yang berfungsi untuk mengidentifikasi potensi, kebutuhan, dan karakteristik siswa; tahap pengembangan; serta perencanaan, di mana guru merancang proses pembelajaran dan mengelompokkan siswa sesuai dengan kemampuan mereka saat pembelajaran berlangsung. Secara rutin, guru akan melaksanakan evaluasi formatif untuk memantau perkembangan siswa dan melakukan penyesuaian yang diperlukan. Kurikulum pembelajaran ini sepenuhnya didukung dan diperkuat oleh modul yang diajarkan. Dengan permainan dadu ini, proses penulisan menjadi tidak mudah.

b. analisis anak didik

Dalam proses ini peneliti menganalisis siswa ditinjau dari latar belakang siswa Kelas XI MA sirajut thalibin racek. Di tempat lokasi, peneliti menemukan bahwa kelas yang sangat memprihatinkan yang terdiri dari 23 siswa hanya menggunakan meja sarana belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu melibatkan setiap siswa dalam proses pembelajaran dan mengetahui bagaimana siswa belajar menulis bahasa Arab. Dari sini penulis menganalisis fasilitas apa saja bisa mendukung proses pembelajaran siswa baik dari segi materi dan sumber daya yang memadai.

Modul tidak akan menghambat siswa dalam proses pembelajaran melainkan mempercepat pembelajaran khususnya materi menulis Bahasa arab. Ketika peneliti menjelaskan modul yang akan dipersiapkan terlihat siswa sangat antusias dalam pembelajaran dari mempersiapkan bahan bahan apa saja yang akan digunakan. Peneliti akan membagi Setiap regu dalam kurun waktu empat hari harus mampu membawa bahan bahan yang harus dibuat pada permainan ular tangga. Dengan demikian siswa harus bisa mempraktekkan dan mengamalkan yang disesuaikan dengan menulis Bahasa arab.

Bahasa juga menjadi problem yang sangat diperhartikan oleh guru. Kebanyakan siswa masih menggunakan Bahasa madura sebagai Bahasa sehari hari, tidak adanya asrama di sekolah sangat menghambat pembelajaran bahasa arab. Akan tetapi sebagian siswa yang dari pesantren sedikit mengathui dan juga bisa memberikan motivasi kepada siswa yang lain. Ditambah dengan modul ini akan meningkatkan kualitas siswa dalam menulis Bahasa arab dengan mudah seluruh siswa dari berbagai latar belakang akan mudah mempelajarinya.

c. analisis konsep

Tujuan dari konsep ini adalah untuk menata dan merancangke modul bahan ajar tentang Bahasa arab dengan sistematis dalam bentuk buku teks pada mata pelajaran utama “arriyadiyah”. Siswa dituntut untuk menyesuaikan konsep ini dengan secara matang dan detail. modul ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan suatu proses pembelajarn menulis Bahasa arab dengan cermat . Hasil penelitian ini menghasilkan materi sebagai berikut :

- 1) penekanan Latihan membentuk kalimat dan huruf terkhusus bagi siswa wajib secara kelompok dalam permaiann ular tangga akan disajikan kosa kata kemudian siswa menulis dalam bentuk kalimat dengan menyesuaikan kosa kata yang didapat pada papan ular tangga. Pada huruf penekanan seperi huruf *alif, dhod, dan alif layyinah*;
- 2) setiap kelompok memiliki permainan ular tangga yang berisikan kosa kata tentang arriyadiyah. Dan dipraktekkan secara Bersama kemudian ditulis sesuai judul yang didapat dengan memainkan dadu. Kemudian dibacakan didepan kelas hasil susunan kalimatnya. Ini melatih siswa secara bertahap mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa;
- 3) sebelum masuk dan Ketika pulang siswa wajib membacakan tulisan yang dapat pada permainan ular tangga yang disesuaikan pada absen kelas
- 4) setiap siswa dilatih berbicara Bahasa arab dari kosa kata yang ditulis tentang arriyadiyah sesuai kemampuan masing masing siswa;
- 5) setiap kelompok diwajibkan memenuhi tahapan dalam menulis seperti Latihan kebahasaan, imla', mengarang, mengisi formular, membuat kata kata pendek, dan mengarang bebas.

A. Analisis Tugas

Pada analisis tugas ini siswa mencakup beberapa materi tentang keterampilan menulis dengan media ular tangga. Permainan ini disertai dengan kegiatan yang mengandung unsur ilmu diantaranya siswa dilatih untuk menulis dan Menyusun kosa kata Bahasa arab yang benar kemudian dipraktekkn dengan baik. Guru diaharapkan menguasai isi materi dan mampu memberi arahan permainan yang disesuaikan dengan topik pembahasan yaitu “ arriyadiyyah”.

B. Analisis Struktur Isi

Isi pada modul ini akan dipaparkan mengenai tentang mekanisme permainan ular tangga berbasis maharotul kalam. materi bahan ajar yang disesuaikan dan komponen cara menulis dengan tepat yang disesuaikan dengan kosa kata tentang arriyadiyah. Tujuannya adalah agar siswa mampu belajar dengan tepat yang disesuaikan dengan bakat dan minat siswa dalam menulis kosa kata Bahasa arab sesuai aturan qaidah atau gramatika arab.

C. Analisis strategi

Bagian ini peneliti akan membuat langkah langkah yang kongkrit dalam permainan ular tangga yang meliputi cara menggunakan dadu, pion, dan penggunaan kosa kata dalam penulisan kalimat Bahasa arab yang tepat. Harapannya adalah siswa akan lebih mngerti cara memainkannya dan mampu beradaptasi dengan pembelajaran serta merasakan senang dalam pembelajaran.

D. Proses Tujuan Pembelajaran

Setelah pemaparan isi dan strategi maka peneliti akan menetapkan tujuan dalam proses pembelajaran menulis berbasis permainan ular tangga. Salah satu tujuan utama adalah melatih siswa keterampilan dalam menulis kepekaan dalam mengolah kata Bahasa arab yang dituliskan pada buku yang dihasilkan dari permainan ular tangga. Terkhusus untuk permianan ini untuk memberikan kenyamanan dalam belajar dikarekan tidak hanya ceramah dan menghafal dalam mendidik tapi siswa terjamin mampu menghafal sekaligus dilatih menulis dengan permainan ular tangga dikala siswa asik bermain secara otomatis akan menarik perhatian untuk mempelajari Bahasa arab dengan mendalam.

2. Tahap Perancangan

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk modul atau bahan ajar maharah kitabah berbasis permainan ular tangga beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya yaitu :

A. Penyusunan Tes

Soal tes ini mencakup menulis kosa kata Bahasa arab tentang arriyadiyah yang sudah dipergunakan siswa setiap kelompok. Kemudian setiap siswa sebelum melaksanakan tes siswa diminta untuk memprakteekan menulis kalimat dari kosa kata yang didapatkan dari permainan ular tangga kemudian siswa diminta untuk menulis satu persatu kosa kata Bahasa arab dengan baik dan benar guna melatih kepeaan siswa dalam belajar menulis dengan baik.

B. Pemilihan Modul

Pemilihan modul ini merupakan media yang berbasis permainan ular tangga yang mengajak siswa dalam mempelajari menulis Bahasa arab lebih menyenangkan yang

dipadukan dengan materi buku LKS yang berjudul “arriyadhiyyah” . modul ini memberikan percepatan kepada siswa menangkap dan menghafal serta menulis Bahasa arab dengan cepat yang dibedakan dengan modul buku biasa. Siswa terlihat antusias Ketika mempelajari Bahasa arab dengan media ini yang tidak monoton dan ambigu.

C. Mekanisme permainan ular tangga

Sebelum peneliti menjelaskan mekanismenya akan dijelaskan terlebih dahulu tentang permainan ular tangga:

Permainan Ular Tangga

Anak-anak Indonesia sering bermain permainan klasik ular tangga. Ketika dimainkan bersama, permainan ini menawarkan pengalaman yang santai, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif. Permainan ular tangga biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan ini adalah permainan yang sesuai untuk anak-anak. Papan permainan terdiri dari beberapa kotak kecil dengan gambar tangga dan ular yang menghubungkannya satu sama lain⁹.

Ular Tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua atau lebih orang di mana dadu harus dilemparkan dan menggerakkan bidak permainan sesuai dengan jumlah dadu yang dilemparkan. Papan permainan terdiri dari beberapa kotak dengan nomor, tangga, dan ular yang terhubung satu sama lain. Dalam setiap langkah permainan ini, Anda harus berhati-hati untuk mencapai tujuan dengan cepat.

Tujuan dari permainan Ular Tangga adalah:

1. Melatih anak bekerjasama dalam kelompok
2. Melatih anak menjawab soal
3. Meningkatkan kekuatan jasmani dan mental anak

Permainan ular tangga juga berfungsi melatih kemampuan otak kanan dan kiri. Papan permainan, beragam gambar yang ditampilkan, serta jumlah angka pada dadu semuanya berhubungan dengan fungsi otak kiri. Dengan bermain ular tangga, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan otak kiri mereka dalam menghafal angka, melakukan perhitungan, mengenali angka, dan mengurutkan langkah-langkah. Di samping itu, mereka juga akan memanfaatkan otak kiri mereka untuk menghitung total langkah yang harus mereka ambil sesuai dengan angka yang muncul di dadu selama permainan.

⁹ Siti Maisaroh, Amrini Shofiyani, and Siti Sulaikho, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART SNAKE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB,” *Allahjah* 5, no. 2 (2020).

Permainan ular tangga ini akan mendukung anak-anak dalam menggunakan otak kanan mereka untuk memahami simbol dan warna, sebagaimana terlihat dari berbagai gambar dan warna yang terdapat di dalamnya. Selain itu, terdapat unsur persaingan dan pengasahan emosi, yang mendorong anak untuk berusaha menang, mempelajari banyak hal, dan berkontribusi pada perkembangan otak kanannya.

Siswa diharapkan untuk menunjukkan sifat-sifat berikut ketika berpartisipasi dalam permainan ini: tanggung jawab, disiplin, kreativitas, kerja keras, kepedulian sosial, rasa ingin tahu, serta penghargaan terhadap hasil kerja mereka. Mengingat bahwa permainan ular tangga tidak selalu sesuai untuk setiap mata pelajaran, penggunaannya sebaiknya difokuskan pada topik atau sub pokok bahasan tertentu. Media permainan ini disesuaikan dengan cara menuliskan perintah yang diperlukan dan menambahkan gambar pada kolom-kolom tertentu.

A. Karakteristik Keterampilan Menulis Bahasa Arab dengan Papan Ular Tangga

Papan ular tangga dibuat dengan tema "الرياضية", dan mufradat yang digunakan pasti terkait dengannya. Permainan keterampilan menulis ular tangga ini bertujuan untuk membantu siswa membuat kalimat yang sempurna secara menyenangkan.

B. Mekanisme Bermain Ular

Keterampilan menulis papan ular tangga terdiri dari komponen berikut :

1. Para siswa harus membuat kalimat dari dua puluh lima kotak yang berisi angka Arab dan mufradât pada papan ular tangga.
2. Pada baris tertentu, ada pengecoh berupa:
 - a. Tangga : yang berarti bidak dapat naik sesuai petunjuk tangga.
 - b. Ular : Ini berarti ekor ular akan memimpin bidak ke bawah.
3. Papan ular tangga terdiri dari beberapa bidak dan satu dadu, yang diatur sesuai dengan jumlah pemain dalam kelompok.



Gambar 1. Bidak



Gambar 2. Dadu



Gambar 3
Ular Tangga

C. Kemahiran Menulis Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Tangga

Guru menyediakan dan membuat permainan ular tangga. Selanjutnya, mereka membentuk kelompok yang terdiri dari tiga hingga lima siswa, di mana setiap kelompok akan membagi papan ular tangga, dadu, dan bidak sesuai dengan jumlah anggota dalam kelompok tersebut. Durasi permainan dapat disesuaikan dengan waktu yang tersedia, yakni antara 20 hingga 30 menit, serta dapat diubah sesuai dengan tingkat kompleksitas tugas yang diberikan oleh guru.

Permainan ular tangga untuk kemampuan menulis bahasa Arab dilakukan dalam langkah-langkah berikut¹⁰ :

1. Setiap kelompok membawa papan ular tangga, dadu, dan bidaknya.
2. Pemain pertama memulai permainan dengan mengocok dadu, lalu menjalankan bidak sesuai dengan jumlah angka yang terlihat pada mata dadu.
3. Langkah berikutnya adalah menyelesaikan tugas, yaitu menulis kalimat dengan menggunakan mufradât yang ditunjukkan oleh angka berhenti bidak pemain dan ditulis pada kertas.
4. begitu juga dengan tugas yang diberikan kepada para pemain selanjutnya.
5. Setelah waktu permainan berakhir, setiap kelompok harus menunjukkan susunan kalimat yang mereka buat.

¹⁰ Nasita Dara, Husnul Khatimah, and Laily Fitriani, "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Fun Learning Dengan Media Permainan Ular Tangga Di MI Al-Muhtadin Arso VI," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 4, no. 2 (August 16, 2022): 291–302.

6. Jika susunan kalimat yang dibuat kurang tepat, anggota kelompok lain dapat menyanggah dan membenarkannya.
7. Susunan kalimat yang dipelajari dipandu dan didukung oleh guru.

D. Kriteria Penilaian untuk Kemahiran Menulis Bahasa Arab dalam Permainan Ular Tangga

Kelompok yang berhasil mencapai kotak finish dan membuat kalimat yang sesuai dengan hasil presentasi di depan kelas ialah pemenang. Kelompok yang berhasil mencapai kotak finish dan membuat kalimat dengan baik dan benar tanpa kesalahan juga ialah pemenang. Jika tidak ada kelompok yang mencapai kotak finish, pemenang ditentukan oleh kelompok dengan angka bidaknya paling dekat. karena nasib sesekali memengaruhi hasil.

Guru juga dapat memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil. Penghargaan ini diberikan oleh guru kepada siswanya karena mereka telah sukses menyelesaikan tugas dengan baik. Bentuknya bisa berupa barang, uang, atau bahkan pujian.

Menurut Ngalim Purwanto, penghargaan adalah salah satu cara untuk mengajarkan siswa untuk merasa senang dan senang dengan pekerjaan mereka, yang dapat berdampak positif pada hasil belajar mereka. Tujuan pemberian penghargaan adalah untuk mengajarkan siswa untuk merasa senang dan memiliki semangat untuk belajar.

1. Respon Siswa

Modul ini menjadikan ikon tersendiri bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa arab khususnya keterampilan menulis Bahasa arab salah satu siswa yang bernama mad akelas XI MA sirajut thalibin memberikan respon positif dia mengungkapkan “ bahwa permainan ular tangga ini yang dimodifikasi dengan pembelajaran Bahasa arab sangatlah asyik tidak membosankan awalnya saya tidak suka sama sekali Bahasa arab tapi dengan adanya modul ini pembelajaran semakin hidup dan saya sangat suka dengan Bahasa arab. Jarang sekali saya menemukan guru menerapkan permainan ini. ternyata Bahasa arab tidak sulit yang saya bayangkan ternyata bahasa ini mudah dicerna dan bisa dipraktekkan dengan baik. tapi yang paling menantang ialah Ketika memainkan secara kelompok dengan berlomba lomba bermain permainan ular tangga jika bisa menuntaskan akan mendapatkan apresiasi dari guru. Sedangkan yang kalah tidak menuntaskan maka akan diberikan hukuman yang tidak memberatkan “ .

Dari pernyataan siswa diatas menunjukkan bahwa modul ini sangatlah cocok dan bermanfaat bagi para siswa MA sirajut thalibin. Di samping bisa memberikan motivasi kepada

yang belum bisa juga menjadi pemacu semangat belajar Bahasa arab terkhusus keterampilan menulis Bahasa arab. Karena menulis merupakan tahapan terakhir bagi pemerhati Bahasa arab untuk menguasai Bahasa arab secara baik dan benar. Menulis Bahasa arab tidaklah mudah tapi dengan adanya media ini bisa membantu siswa menulisa kosa kata Bahasa arab meskipun hanya seabata susunan jumlah ismiah atau simiyah yang terpenting siswa berani meanulis dengan cermat.

2. Respon Guru

Respon dari pendidik berperan sebagai pendukung utama bagi keberhasilan siswa. Sebenarnya, pendidik memiliki kapasitas untuk memimpin, membentuk, dan mengembangkan karakter siswa dalam pendidikan. Guru perlu membantu dan menyelaraskan diri dengan kebutuhan mata pelajaran siswa, terutama di bidang Bahasa Arab. Pendidik bertanggung jawab untuk mengawasi proses pembelajaran Bahasa Arab melalui media permainan ular tangga ini serta menentukan metode yang digunakan siswa dalam belajar. Selain itu, mereka juga harus mengevaluasi bagaimana siswa dapat memanfaatkan media ini sebagai sumber pembelajaran untuk mencapai keterampilan menulis bahasa Arab yang baik. Peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Arab dan kepala sekolah MA Sirajut Thalibin Racek untuk memahami seberapa efektif media ini diterapkan sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan.

Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu kepala sekolah MA Sirajut Thalibin, yaitu Pk Mulyono. Beliau mengungkapkan, "Modul ini adalah modul baru yang mampu menginspirasi siswa untuk mencintai Bahasa Arab lebih dalam di era modern ini. Pembelajaran seharusnya tidak hanya terbatas pada pengajaran, tetapi juga ada bentuk modifikasi dan motivasi dalam belajar Bahasa Arab. Salah satu modul yang saya rasa sangat bagus dan menarik untuk diterapkan di lembaga kami. Saya melihat siswa sangat antusias dan merasa tidak bosan, sementara saya mencoba menilai mereka. Mereka mampu menulis Bahasa Arab dengan benar, meskipun masih dalam tahap belajar, namun mereka berusaha mencoba."

peneliti juga mewawancarai guru Bahasa Arab, Pak Misdi. Pak Misdi mengatakan bahwa Salah satu media yang jarang digunakan di sekolah adalah ini, karena banyak sekolah yang mengajar Bahasa Arab, khususnya di daerah tiris ini, tidak menggunakannya, jangankan proyektor media keterampilan biasa, hanya mengajar sesuai dengan modul pelajaran Bahasa Arab". Oleh karena itu, media ini cocok untuk digunakan dan sangat penting untuk diajarkan pada siswa MA sirajut thalibin.

Dari sini, peneliti menemukan bahwa untuk membantu siswa yang mahir menulis bahasa Arab, media permainan ular tangga berbasis menulis Bahasa Arab sangat dibutuhkan. Selama pembelajaran modul ini, guru dan siswa sangat mendukung satu sama lain. sebagai model baru bahan ajar serta bisa meningkatkan semangat siswa yang awalnya malas menjadi semangat dalam belajar. karena tidak mungkin siswa bisa belajar Bahasa Arab dengan tanpa adanya inovasi yang baru seperti modul yang baru diterapkan ini.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian ini menghasilkan modul Kemahiran Menulis Bahasa Arab yang praktis dan inovatif yang berbasis permainan luar tangga. Modul ini membantu siswa belajar bahasa Arab baik dengan menghafal maupun menulis dengan benar. Karena bahan ajar guru Bahasa Arab tidak digunakan di sekolah MA sirajut thalibin, modul ini tidak digunakan. Kurikulum bebas tidak efektif untuk pembelajaran LKS di sekolah pedesaan dengan tingkat kecerdasan siswa yang rendah. Karena permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengurangi kesulitan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan otak kiri dan kanan, modul ini bertujuan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar Bahasa Arab, baik menghafal maupun menulis.

Peneliti lebih menekankan pada tahap define dan design dengan menjabarkan modul mulai tahap analisis, desain modul sampai tahap perancangan serta penerapan penggunaan permainan ular tangga Karakteristik papan ular tangga, cara bermain, standar penilaian. yang terakhir berupa respon guru dan kepala sekolah dengan menyatakan bahwa permainan ini sangat cocok diaplikasikan di lingkungan sekolah MA karena demi meminimalisir kemalasan siswa belajar Bahasa Arab.

Saran

Peneliti menyarankan agar guru menjadi lebih inovatif dalam mengajar bahasa Arab, mengembangkan metode baru, dan selalu mempertimbangkan semua maharoh, bukan hanya maharotul kitabah. Guru yang efektif harus lebih ditekankan sebagai penyemangat bagi siswa. Jika guru itu mempunyai kreativitas baru maka murid akan senang dan bisa menikmati Pelajaran dengan antusias dan semangat.

Daftar Pustaka

- Achmad, [, Robith Khusni, Hasan Aziz, Achmad Robith Khusni, Negeri Sunan, Ampel Surabaya, and Khusnirobot@yahoo Com. "Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab Januari" 2, no. 1 (2021).
- Amril, Khairalfi Jumanisa, and Harris Effendi Thahar. "Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Cerpen Berbasis Project Based Learning Bagi Siswa Kelas XI SMA." *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5, no. 3 (August 13, 2022): 715–730.
- Dara, Nasita, Husnul Khatimah, and Laily Fitriani. "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Fun Learning Dengan Media Permainan Ular Tangga Di MI Al-Muhtadin Arso VI." *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 4, no. 2 (August 16, 2022): 291–302.
- Dinata, Rahmat Satria, and Fitrah Dinanti Massofia. *بر نامج و ارد و ال لطبة الصف الثامن بالمدرسة باستخدام المفردات تعليم وسيلة ير تطو الحكومية ية الثانو 1 بيلمان بار*. *Thariqah Ilmiah; Jurnal Ilmu-* [/https://mawdoo3.com](https://mawdoo3.com)
- Khaerotin, Rahmah. "Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab." *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (July 1, 2019): 1–18.
- Maisaroh, Siti, Amrini Shofiyani, and Siti Sulaikho. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART SNAKE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB." *Allahjah* 5, no. 2 (2020).
- Maryani, Yani, Heni Nafiqoh, and Ghina Wulan Suci. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Kelas B RA Futuuhiyah Cipanas-Cianjur." *Journal of Islamic Early Childhood Education (JOIECE): PIAUD-Ku* 1, no. 2 (November 28, 2022): 70–79.
- Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi, Pengembangan, Sitti S Fatimah Sirate Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan dan Keguruan YPUP Makassar, and Sekolah Tinggi Ilmu Pendidikan dan Keguruan YPUP Makassar. *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS KETERAMPILAN LITERASI Risky Ramadhana*, n.d.
- Shofiyani, Amrini, and Erma Muti'ah. *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI PONDOK PESANTREN AN-NASHRIYAH TAMBAK BERAS JOMBANG*, n.d.
- Ulin Nuha, Nazahah, Itsna Mayfatul Chasanah, Stai Muhammadiyah Probolinggo, and Gondanglegi Wetan. *Ular Tangga" Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab 47 | Al-Ibtidaiyah*. Vol. 3, 2022.