

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA RAKSASA DAN IMPLEMENTASINYA  
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA  
ARAB KELAS VIII SMP ISLAM WALISONGO  
KEDUNGWUNI PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



**Oleh:**

**JESSICA ARDI**  
**NIM. 2219110**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA RAKSASA DAN IMPLEMENTASINYA  
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA  
ARAB KELAS VIII SMP ISLAM WALISONGO  
KEDUNGWUNI PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



**Oleh:**

**JESSICA ARDI**  
**NIM. 2219110**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
TAHUN 2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jessica Ardi

NIM : 2219110

Fak./Prodi : FTIK/PBA

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA RAKSASA DAN IMPLEMENTASINYA  
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA  
ARAB KELAS VIII SMP ISLAM WALISONGO  
KEDUNGWUNI, PEKALONGAN.**

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila Skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 21 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Jessica Ardi

NIM. 2219110

**Muhammad Alghiffary M.Hum.**

Jl.Ahmad Yani Rt 04 Rw 04 Kauman Batang

---

### NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 12 eksemplar

Hal : Naskah Skripsi

Sdri. Jessica Ardi

Kepada:

Yth. Rektor UIN

c/q Dekan FTIK UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

di PEKALONGAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudara :

Nama : Jessica Ardi

NIM : 2219110

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB KELAS VIII SMP ISLAM WALISONGO KEDUNGWUNI, PEKALONGAN.**

Dengan ini mohon agar Skripsi Saudara tersebut segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pekalongan, 21 Juni 2024

Pembimbing,



**Muhammad Alghiffary M.Hum**

**NIP.199006082019031004**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan  
Website : [ftik.uingusdur.ac.id](http://ftik.uingusdur.ac.id) Email : [ftik@uingusdur.ac.id](mailto:ftik@uingusdur.ac.id)

### PENGESAHAN

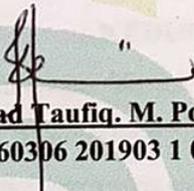
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara:

Nama : Jessica Ardi  
NIM : 2219110  
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Raksasa Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII SMP Islam Walisongo Kedungwuni, Pekalongan.

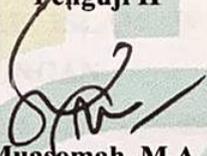
Telah diujikan pada Hari Kamis, tanggal 27 Juni 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

  
Dr. Ahmad Taufiq. M. Pd.I.,  
NIP. 19860306 201903 1 003

Penguji II

  
Muasomah, M.A.,  
NIP. 19901215 201903 2 018

Pekalongan, 11 Juni 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
Prof. Dr. H. Moch Sugeng Solehuddin, M.Ag.  
NIP. 19730112 200003 1 001

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el

م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

### 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...ِ	Fathah dan ya	ai	a dan u
وَ...ِ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ *kataba*
- فَعَلَ *fa`ala*
- سئِلَ *suila*

- كَيْفَ *kaifa*
- حَوْلَ *hauḷa*

### C. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ى...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ *qāla*
- رَمَى *ramā*
- قِيلَ *qīla*
- يَقُولُ *yaqūlu*

### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

#### 1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

#### 2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ *raudah al-atfāl/raudahtul atfāl*
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ *al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah*
- طَلْحَةُ *talhah*

#### **E. Syaddah (Tasydid)**

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ *nazzala*
- الْبِرُّ *al-birr*

#### **F. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

## 2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ *ar-rajulu*
- الْقَلَمُ *al-qalamu*
- الشَّمْسُ *asy-syamsu*
- الْجَلَالُ *al-jalālu*

## G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ *ta'khužu*
- شَيْءٌ *syai'un*
- النَّوْءُ *an-nau'u*
- إِنَّ *inna*

## H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ - *Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/*

*Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn*

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا

*Bismillāhi majrehā wa mursāhā*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Karya sederhana ini ku persembahkan kepada:

1. Untuk kedua orang tua penulis tersayang H. Muhammad Juilt Ardi dan Hj. Annisah Susilowati orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih untuk semua do'a dan dukungan kalian khususnya untuk ibu tercinta, terimakasih saya ucapkan dengan segenap jiwa dan raga saya sehingga saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapain hidup saya, I love u infinity.
2. Kepada cinta kasih kedua saudara saya, Phawitt Dwee Ardi dan Qotrunnada Azizatunnisa Ardi terimakasih atas segala do'a, dan dukungan yang diberikan kepada saya sebagai kakak tertua di keluarga.
3. Kepada nenek dan kakek saya, terimakasih juga atas kasih sayang dan dukungan kalian yang tidak kalah hebatnya dengan orang tua saya sendiri, semoga selalu diberikan kesehatan agar selalu ada disetiap perjalanan dan pencapain hidup saya.
4. Bapak Jauhar Ali, M.Pd.I selaku dosen pembimbing akademik sekaligus validator ahli media dalam penelitian ini yang selalu memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan

5. Bapak Muhammad Alghiffary S.hum., M.Hum. Selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu membimbing dengan sabar dan meluangkan waktunya.
6. Bapak M. Zayyinil Akhas yang telah berkenan menjadi validator ahli materi dalam penelitian pengembangan ini
7. Kepala sekolah dan guru mapel bahasa arab di SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Teman-temanku Ianatus Sa'adah, Lutfi Alfiyani, Laila Syarifah, Ahda Sabila, Shafira Fitriani Tsani, Dewi Qonita, Ersya Camelia, Fitriani Ayu Ningsih terimakasih sudah banyak membantu saya selama masa kuliah hingga sampai detik ini, terimakasih sudah berkenan saya reportkan dan terimakasih atas segala support yang sudah diberikan.
9. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Taufiq Madzkhurodzi Amd.Farm terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Terimakasih telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberikan semangat untuk tidak pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
10. Terakhir, untuk diri saya sendiri. Terimakasih untuk diri saya sendiri, Jessica Ardi yang sudah kuat melewati segala hal yang berat, apapun itu saya bangga pada diri saya sendiri dan mari tetap bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

## MOTTO

"فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا - إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا"

“maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan”

*(Q.S Al-Insyirah 5-6)*

“setiap orang pasti mempunyai gilirannya masing-masing, tetaplah yakin pada dirimu sendiri”

*(Pedro, one piece)*



## ABSTRAK

Ardi, Jessica. 2024. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Raksasa dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII di SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Muhammad Alghiffary M.Hum.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Bahasa Arab.

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran Bahasa Arab di SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan. Metode yang diterapkan oleh guru Bahasa Arab SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan adalah metode ceramah dan buku saja serta belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara maksimal. Hal ini menyebabkan siswa menjadi merasa bosan dan kurang tertarik ketika pembelajaran Bahasa Arab berlangsung. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan sebuah penelitian dengan mengembangkan suatu media pembelajaran berupa permainan ular tangga raksasa untuk membuat siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media permainan ular tangga raksasa, serta bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran media permainan ular tangga raksasa dari penilaian validator ahli dan juga respon peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media permainan ular tangga raksasa dan untuk mengetahui hasil uji kelayakan media pengembangan media permainan ular tangga raksasa dari penilaian validator ahli dan peserta didik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Teori pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teori pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket/kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis observasi dan wawancara dan analisis angket/kuesioner.

Berdasarkan dari data hasil penelitian Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Raksasa dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII di SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan, dapat disimpulkan bahwa : Penilaian yang didapatkan dari ahli media sebesar 95 % dikategorikan sangat layak. Presentase penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 98 % dikategorikan sangat layak. Selanjutnya perolehan presentase respon peserta didik mendapatkan hasil sebesar 80% dikategorikan sangat layak. Oleh karena itu, jika dilihat dari hasil penilaian para ahli dan peserta didik secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga raksasa ini layak untuk digunakan.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Raksasa Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan”**. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw, semoga kita mendapatkan syafaatnya di hari akhir, amin.

Penulisan skripsi ini disusun dengan semaksimal mungkin, namun tidak sedikit kendala dan kesulitan yang dihadapi penulis, maka penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis berharap agar pembaca memberikan kritik dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini. Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Sholehuddin, M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Dr. Ali Burhan, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.
4. Moh. Nurul Huda, M. Pd Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

5. Jauhar Ali, M. Pd. I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan dalam perkuliahan
6. Muhammad Alghiffary M.Hum. selaku dosen pembimbing yang senantiasa telah meluangkan waktu dan memberikan semangat dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membantu penulis selama menempuh studi pendidikan
8. Inayah S.Pd selaku kepala SMP Islam Walisongo Kedungwuni Kabupaten Pekalongan
9. Drs. Husnul Ma'at dan Moh. Awwabin S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab SMP Islam Walisongo Kedungwuni yang telah membantu penulis selama masa penelitian
10. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam segala hal terutama yang berkaitan dengan skripsi ini

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun pihak yang berkepentingan.

Wassalamualaikum wr wb

Pekalongan, 21 Juni 2024

Yang menyatakan,



Jessica Ardi.

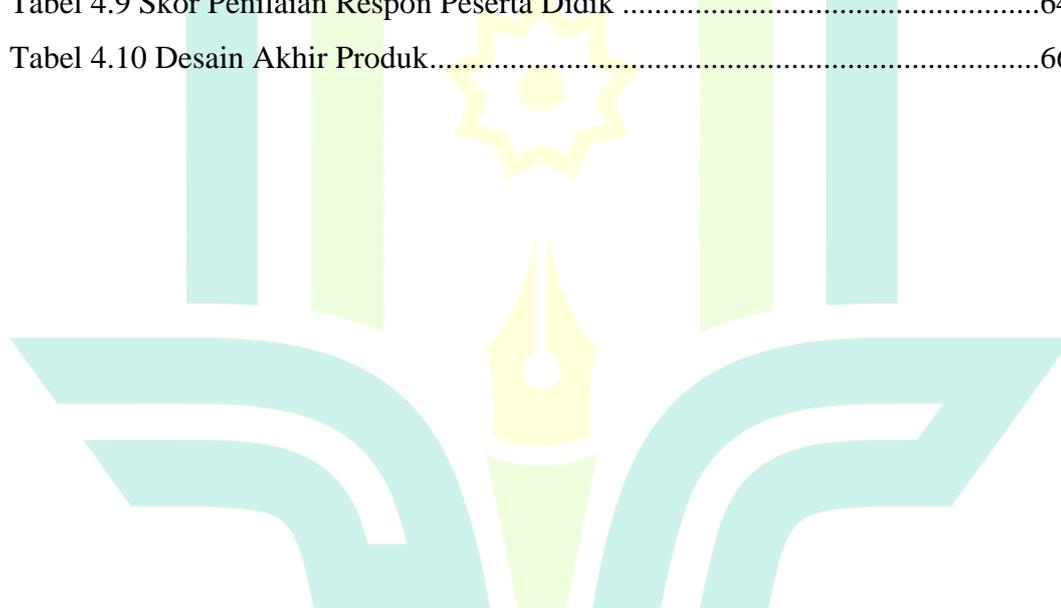
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Sistematika Penulisan Skripsi .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Deskripsi Teori .....	8
1. Media Permainan Ular Tangga.....	8
a. Media pembelajaran.....	8
b. Pengertian Permainan Bahasa.....	9
c. Permainan Ular Tangga .....	10
d. Media Permainan Ular tangga .....	12
2. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.....	15
a. Pengertian Kosakata .....	15
b. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab .....	15
B. Penelitian Yang Relevan .....	16
C. Kerangka Berpikir .....	25

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	28
A. Profil SMP Islam Walisongo Kedungwuni .....	28
B. Model Pengembangan .....	31
C. Prosedur Pengembangan .....	33
D. Tempat dan Waktu .....	35
E. Subjek Penelitian .....	35
F. Teknik Pengumpulan Data .....	35
G. Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	40
A. DESAIN AWAL PRODUK .....	40
1. Tahap Analisis .....	39
2. Tahap Desain / Perancangan .....	41
3. Tahap pengembangan (development stage) .....	45
4. Tahap implementasi .....	57
5. Tahap evaluasi .....	58
B. Uji Coba Lapangan .....	59
C. Desain Akhir Produk .....	66
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	69
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran .....	69
<b>Daftar Pustaka</b> .....	71
<b>Lampiran-Lampiran</b> .....	I

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....	21
Tabel 3.1 Sarana Prasarana Sekolah.....	30
Tabel 3.2 Skor Penilaian .....	38
Tabel 3.3 Presentase Penilaian Kelayakan.....	39
Tabel 4.1 Komponen Permainan Ular Tangga.....	43
Tabel 4.2 Isi Pertanyaan Pada Setiap Petak .....	47
Tabel 4.3 Isi Pertanyaan Pada Kartu Pertolongan.....	49
Tabel 4.4 Kategori Skor Penilaian Media Pembelajaran .....	54
Tabel 4.5 Presentase Hasil Penilaian Ahli Media .....	54
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	56
Tabel 4.7 Skor Penilaian Validasi Ahli Media .....	60
Tabel 4.8 Skor Penilaian Validasi Ahli Materi .....	62
Tabel 4.9 Skor Penilaian Respon Peserta Didik .....	64
Tabel 4.10 Desain Akhir Produk.....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Urutan Model Pengembangan Addie.....	31
Gambar 4.1 Membuat Bingkai Dan Petak Permainan Ular Tangga Raksasa.....	45
Gambar 4.2 Memberi Angka Pada Setiap Petak Sebanyak 25 Petak .....	45
Gambar 4.3 Memasukan Pertanyaan-Pertanyaan Pada Kotak Permainan.....	46
Gambar 4.4 Menambahkan Gambar Animasi.....	46
Gambar 4.5 Menambahkan Gambar Ular Dan Tangga Pada Kotak Sesuai Selera Dan Kreativitas .....	48
Gambar 4.6 Desain Depan Kartu Pertolongan.....	48
Gambar 4.7 Desain Belakang Kartu Pertolongan .....	49
Gambar 4.8 Memasukan Pertanyaan-Pertanyaan Kartu Pertolongan .....	51
Gambar 4.9 Setelah Revisi Ahli Media .....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Instrumen Penelitian
- Lampiran 4 Angket Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 5 Angket Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 Angket Hasil Respon Peserta Didik
- Lampiran 7 Analisis Angket Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 8 Analisis Angket Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 9 Analisis Angket Hasil Respon Peserta Didik
- Lampiran 10 Daftar Nama Peserta Didik Kelas VIII B SMP Islam Walisongo
- Lampiran 11 Hasil Dokumentasi
- Lampiran 12 Transkrip Wawancara
- Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kosakata adalah beberapa kumpulan kata yang digunakan dalam suatu bahasa atau dalam konteks tertentu.<sup>1</sup> Kosakata merupakan dasar utama untuk mempelajari bahasa Arab, sebab penguasaan kosakata bahasa Arab berkaitan erat dengan penguasaan keterampilan berbahasa<sup>2</sup>. Adapun proses dalam pembelajaran bahasa Arab, kosakata merupakan kategori paling penting dari semua kategori bahasa asing untuk dikuasai pada anak didik, karena penguasaan kosakata yang kurang baik, maka sulit bagi pelajar untuk menguasai bahasa Arab dengan baik pula. Sebaliknya penguasaan yang baik akan membantu pelajar untuk menguasai empat keterampilan bahasa tersebut.<sup>3</sup>

Dalam pembelajaran bahasa Arab pada SMP Islam Walisongo realitanya beberapa siswa masih merasa kesulitan dalam mempelajari kosakata. Dikarenakan beberapa hal yaitu: latar belakang sekolah terdahulu para siswa yang mana tidak semua siswa berasal dari sekolah berbasis agama<sup>4</sup>, kemudian cara belajar dan mengajar di dalam kelas yang kurang menarik yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional/ metode ceramah ditambah lagi hanya menggunakan media pengajaran dari buku, sehingga siswa

---

<sup>1</sup> Ratna Susanti, "Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Membaca Bahasa," *Academia*, no. 01 (2019): 87–93.

<sup>2</sup> Mohammad Zaki and Rahmat Linur, "Peningkatan Kemampuan Menghafal Mufradat Siswa Kelas Vii Smp Nurul Huda Menemeng," *El-Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab III*, no. 1 (2022): 32–46.

<sup>3</sup> Ahmad Qomaruddin, "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufadat," *Journal of Chemical Information and Modeling* 01, no. 01 (2013): 1689–1699.

<sup>4</sup> Moh Awwabin, Guru Mapel Bahasa Arab SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan, Kamis, 28 September 2023.

cenderung malas untuk mempelajari bahasa Arab dan berujung kurang menguasai pembelajaran.<sup>5</sup>

Oleh karena itu Permainan Ular Tangga Raksasa dipilih peneliti sebagai solusi yang dapat diberikan karena permainan ular tangga ini, sangat menarik, karena melibatkan para siswa dalam mengambil peran aktif, dan menginspirasi berpikir, menumbuhkan jiwa kompetitif yang positif dan melatih konsentrasi, jadi siswa tidak akan bosan belajar.<sup>6</sup> Penggunaan bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran juga dapat memberi iklim yang menyenangkan dalam proses belajar, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dengan santai tanpa adanya keterpaksaan, sehingga mereka dapat menyerap informasi dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi dan dapat disimpan dalam jangka panjang.<sup>7</sup>

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab pada siswa memiliki pengaruh. Lailatul Rizqi mengatakan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, yang dibuktikan oleh hasil penilaian tes yang meningkat.<sup>8</sup> Hal senada juga di katakan oleh Nurul

---

<sup>5</sup> Nabila Syarif, siswi SMP Islam Walisongo KedungwuniPekalongan, jumat 15 September 2023.

<sup>6</sup> R Umi Baroroh and Aisyah Mardliyyah, "Development of the Ladder Snake Game Media in Arabic Learning/ Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 2, no. 1 (2019): 64–76.

<sup>7</sup> Sarah N Latuconsina, "Efektivitas Permainan Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 3, no. 2 (2018): 145.

<sup>8</sup> L Rizqi, "Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar," *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (2015), <http://etheses.uin-malang.ac.id/5382/>.

Istiqam, ia menyebutkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap ketrampilan menulis bahasa Arab siswa.<sup>9</sup> Hidayatul Jannah juga mengatakan bahwa penelitian ini menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon sudah cukup baik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh siswa dalam tes setoran hafalan.<sup>10</sup>

Penelitian ini memilih lokasi SMP Islam Walisongo Kedungwuni karena merupakan lembaga pendidikan formal yang terletak di Kec, Kedungwuni Kab. Pekalongan Jawa Tengah. Kemudian peneliti telah melakukan pra-survei secara langsung di SMP Islam Walisongo untuk mengamati situasi dan kondisi pembelajaran bahasa Arab yang ada pada sekolah tersebut.

Penelitian ini penting dilakukan, karena sebagai bahan evaluasi pada peningkatan kosakata bahasa Arab khususnya materi *As-sā'ah* pada para siswa dan membawa pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Islam Walisongo Kedungwuni. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut di sekolah tersebut dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Raksasa dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan”.

---

<sup>9</sup> Nur Istiqam, “Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab,” *Al-Af'idah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya* 5, no. 2 (2021): 1–16.

<sup>10</sup> Hidayatul Janah, “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Mufradāt Angka Bahasa Arab Di SMP Pegandon Kabupaten Pekalongan,” *skripsi pendidikan bahasa arab* (2020).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus peneliti dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran kosakata bahasa Arab di SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan?
2. Bagaimana pengembangan permainan ular tangga raksasa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab?
3. Bagaimana implementasi pengembangan permainan ular tangga raksasa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab SMP Islam Walisongo Kedungwuni?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui potret pembelajaran kosakata bahasa Arab di SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan.
2. Untuk mengetahui pengembangan permainan ular tangga raksasa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.
3. Untuk mengetahui implementasi penggunaan pengembangan permainan ular tangga raksasa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan bagi guru dan calon guru dalam rangka memahami pengembangan media permainan ular tangga raksasa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di SMP Islam Walisongo Kedungwuni

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi peneliti**

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan atau ilmu tentang pengembangan media permainan ular tangga raksasa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di SMP Islam Walisongo Kedungwuni.

#### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai bahan acuan dan bekal bagi seluruh elemen yang ada di SMP Islam Walisongo Kedungwuni.

#### **c. Bagi Lembaga**

Penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan terkait sejauh mana pembinaan pengembangan media permainan ular tangga raksasa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di SMP Islam Walisongo Kedungwuni, serta faktor pendukung dan penghambatnya.

Selain itu juga untuk meningkatkan kualitas lembaga sekolah terutama dalam hal memanfaatkan media dalam pembelajaran serta sebagai pedoman bagi kepala sekolah untuk lebih memahami tentang pembinaan dalam hal tersebut.

#### **E. Sistematika Penulisan Skripsi**

Untuk memperoleh dan mempermudah penulis dalam merangkai penelitian ini sehingga hasilnya akan tersusun secara teratur dan sistematis, peneliti menyusun sistematika penulisan penelitian ini. Adapun Sistematika penulisan skripsi akan peneliti uraikan sebagai berikut :

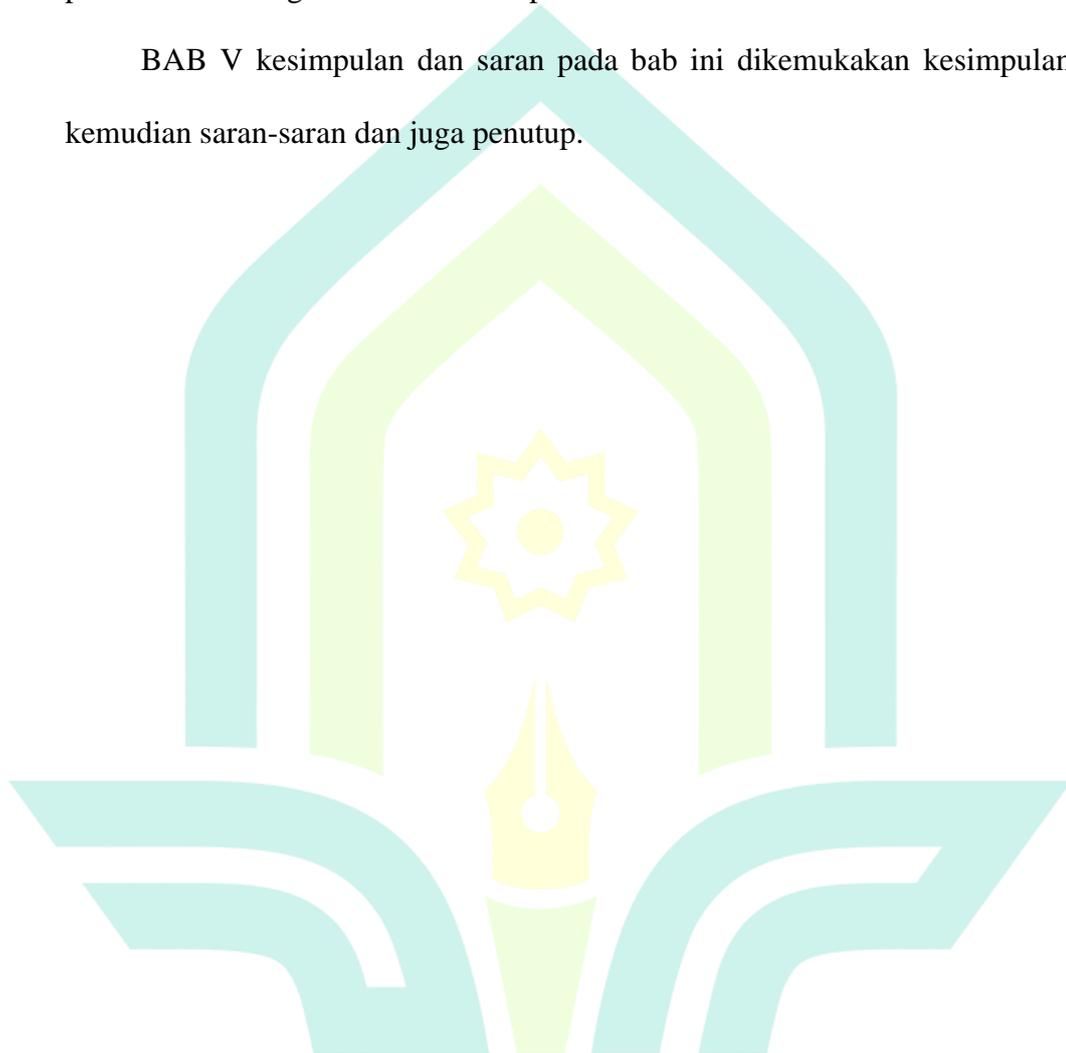
BAB I pendahuluan ada bab pendahuluan ini meliputi, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II landasan teori Pada bab landasan teori yang meliputi deskripsi teori, penelitian yang relevan pada penelitian yang akan dilaksanakan dan kerangka berfikir. Landasan teori berisi tentang pembahasan tentang pengertian, peran, fungsi, kriteria dalam media pembelajaran, permainan ular tangga, dan pembelajaran kosakata bahasa arab.

BAB III hasil penelitian pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang membahas tentang model pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan yaitu permainan ular tangga raksasa dengan model pengembangan teori ADDIE, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, serta teknik dalam mengumpulkan dan menganalisis data.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini membahas tentang design awal produk, hasil uji coba lapangan, nilai validasi kelayakan produk serta revisi produk yang dikembangkan, hasil respon peserta didik setelah menggunakan produk serta teknik dalam menganalisis data dan pembahasan mengenai desain akhir produk.

BAB V kesimpulan dan saran pada bab ini dikemukakan kesimpulan kemudian saran-saran dan juga penutup.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari data hasil penelitian Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Raksasa dan Implementasinya di kelas VIII SMP Islam Walisongo Kedungwuni Pekalongan, dapat disimpulkan bahwa:

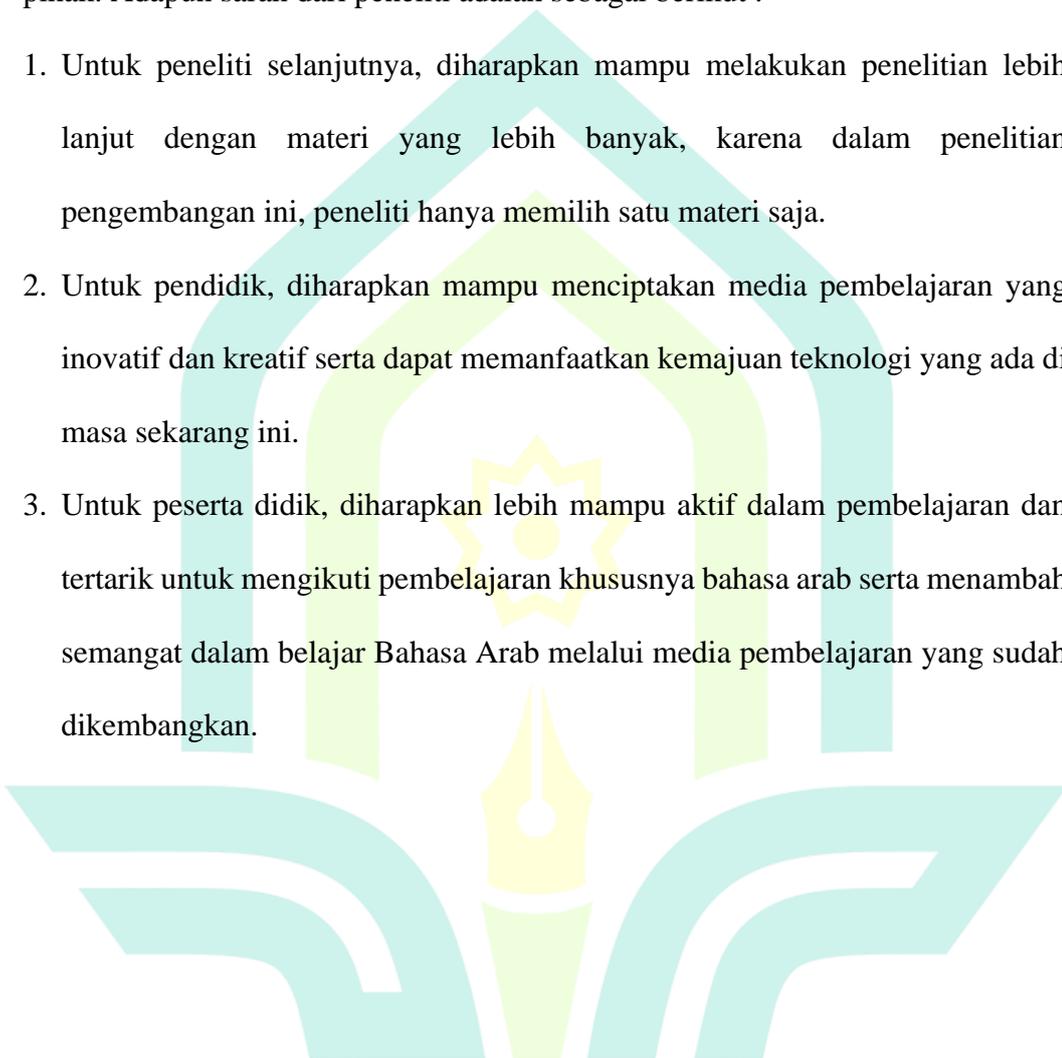
1. Produk penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga raksasa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (penilaian). Namun, pada tahap evaluasi dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif saja, karena tujuan dari penelitian ini untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Pengembangan media permainan ular tangga raksasa ini layak digunakan pada proses pembelajaran bersumber pada penilaian dari para validator ahli. Penilaian yang didapatkan dari ahli media sebesar 95% dikategorikan sangat layak. Presentase penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 98% dikategorikan sangat layak. Selanjutnya Hasil presentase respon peserta didik mendapatkan nilai sebesar 80% dikategorikan sangat layak. Oleh karena itu, jika dilihat dari hasil penilaian para ahli dan peserta didik secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga raksasa layak untuk digunakan.

3. Untuk kelemahan atau kelebihan yang ada didalam pengembangan media permainan ular tangga raksasa dan implementasinya dalam pembelajaran bahasa arab di SMP Islam Walisongo antara lain, kelebihan: (1) Permainan ular tangga raksasa dapat dijadikan sebagai sumber dan media pembelajaran untuk mempelajari mufradat bahasa Arab tentang *As-sā'ah* (2) Peserta didik dapat langsung memainkan permainan ular tangga raksasa tanpa membutuhkan media elektronik dan jaringan internet yang mungkin masih terbatas penggunaannya pada sekolah jenjang menengah pertama ini. (3) Dapat dimainkan kembali kapanpun karena model media yang aman yang digunakan dalam jangka waktu yang panjang. (4) Guru dapat menjadikan media permainan ular tangga raksasa ini sebagai sarana hiburan dan refleksi peserta didik dengan sekaligus mengganti perkembangan kemampuan bahasa Arab peserta didik. Adapun kekurangan dari media permainan ular tangga raksasa ini diantaranya yaitu: (1) Masih ada beberapa pemain yang kebingungan saat bermain permainan ular tangga raksasa ini karena kurang cermat dalam memahami cara bermain dan aturan yang berlaku. (2) Pion pemain terbatas hanya ada 2-3 siswa yang menjadi pion karena untuk mengurangi kerusuhan saat bermain jika banyak pion yang berjalan pada permainan ular tangga raksasa. (4) Saat permainan ini digunakan peserta didik mungkin menjadi ramai karena asyik bermain, sehingga saat pembelajaran guru harus lebih menjaga susasa kelas agar tetap kondusif.

## B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian pengembangan media permainan ular tangga raksasa dan implementasinya dalam pembelajaran bahasa arab ini diharapkan dapat menambah pengetahuan sehingga bermanfaat bagi banyak pihak. Adapun saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan mampu melakukan penelitian lebih lanjut dengan materi yang lebih banyak, karena dalam penelitian pengembangan ini, peneliti hanya memilih satu materi saja.
2. Untuk pendidik, diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada di masa sekarang ini.
3. Untuk peserta didik, diharapkan lebih mampu aktif dalam pembelajaran dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran khususnya bahasa arab serta menambah semangat dalam belajar Bahasa Arab melalui media pembelajaran yang sudah dikembangkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Ali Fikri, Syamsul Arifin, M. Fuad Fahrudin. "Media Pembelajaran." *Academia.Edu* 2, No. 8.5.2017 (2022): 2003–2005.
- Baroroh, R Umi, And Aisyam Mardliyyah. "Development Of The Ladder Snake Game Media In Arabic Learning/ Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Ijaz Arabi Journal Of Arabic Learning* 2, No. 1 (2019): 64–76.
- 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 (2022): 291–302.
- Fauziyah, Nur, And Suparji. "Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di Kelas X Tgb 3 Smk Negeri 3 Surabaya." *Prodi Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya* (2014): 1–10. [https://core.ac.uk/display/230734678?utm\\_source=pdf&utm\\_medium=Banner&utm\\_campaign=pdf-decoration-v1](https://core.ac.uk/display/230734678?utm_source=pdf&utm_medium=Banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1).
- Hidayatul Janah. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Mufradāt Angka Bahasa Arab Di Smp Pengandon Kabupaten Pekalongan." *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab* (2020).
- Ilmawan, Dwiki. "Implementasi Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka Dalam Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, No. 3 (2024): 820–828.
- Jatmika, Herka Maya, And Universitas Negeri Yogyakarta. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 3, No. 1 (2005): 89–99.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*, 2009.
- Latuconsina, Sarah N. "Efektivitas Permainan Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab." *Arabi : Journal Of Arabic Studies* 3, No. 2 (2018): 145.
- Miftah, M. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa" 1 (2013): 95–105.
- Nur Istaqam. "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab." *Al-Af'idah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 5, No. 2 (2021): 1–16.
- Nuronniyah, Nadlifatun. "Pengembangan Permainan Ular Tangga (Snakes And Ladders Game) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Demak Pada Materi Perang Melawan Keserakahan Kongsi Dagang Tahun Ajaran 2014/2015" (2015).
- Nurul Isnaini. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman Tahun Pelajaran 2018/2019." *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab* 8, No. 5 (2019): 55.
- Puspitasari, May, And Siti Nurul Hidayati. "Media Permainan Boxes Number Star Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp." *E-Jurnal Pensa* 5, No. 3

- (2017): 315–321.
- Qomaruddin, Ahmad. “Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Mufadat.” *Journal Of Chemical Information And Modeling* 01, No. 01 (2013): 1689–1699.
- Ratna Susanti. “Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Membaca Bahasa.” *Academia*, No. 01 (2019): 87–93.
- Rizqi, L. “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Mi Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar.” *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (2015). [Http://Etheses.Uin-Malang.Ac.Id/5382/](http://Etheses.Uin-Malang.Ac.Id/5382/).
- Saputra, Domi, Muhamad Fidri, Fatoni, And Nurhayati. “Penggunaan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosakata.” *Jurnal As-Said* 2022, No. 1 (2022): 127–137.
- Setiani, Gusti Ayu Komang, And Dewa Ayu Puteri Handayani. “Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Mimbar Ilmu* 27, No. 2 (2022): 262–269.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2018): 103.
- Uliyah, Asnul, And Zakiyah Isnawati. “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Shaut Al Arabiyyah* 7, No. 1 (2019): 31.
- Wahyuni, Siti. “Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments ( Tgt ) - Giant Ladder Snake Dalam” 6, No. 1 (2023): 25–43.
- Wati, Anjelina. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, No. 1 (2021): 68–73.
- Widiastuti, Puput. “Permainan Edukatif Bahasa Arab Dalam Buku ‘1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab’ Analisis Perspektif Teori Kognitif Jean Piaget.” *Skripsi Uin Sunan Kalijaga*, No. September 2019 (2016): 252. [https://Www.Worldcat.Org/Title/Sunan-Kalijaga/Oclc/991290760&Referer=Brief\\_Results](https://Www.Worldcat.Org/Title/Sunan-Kalijaga/Oclc/991290760&Referer=Brief_Results).
- Zaki, Mohammad, And Rahmat Linur. “Peningkatan Kemampuan Menghafal Mufadat Siswa Kelas Vii Smp Nurul Huda Menemeng.” *El-Jaudah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* Iii, No. 1 (2022): 32–46.

## Lampiran 12

### Daftar Riwayat hidup

Nama : Jessica Ardi

Tempat/Tanggal Lahir : Pemalang, 06 Juni 2001

Agama : Islam

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Dukuh Wanasari Desa Wanamulya RT 03 RW 02  
Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang.

Nama Ayah : M. Juilt Ardi

Pekerjaan : Pedagang

Nama Ibu : Anisah Susilowati

Pekerjaan : Pedagang

Riwayat Pendidikan:

1. SD 01 Wanamulya Lulus tahun 2013
2. SMP Daarul Ulil Albaab Tegal Lulus tahun 2016
3. MAN 2 Wonosobo Lulus tahun 2019
4. S1 Pendidikan Bahasa Arab Lulus tahun 2024  
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Pekalongan, 21 Juni 2024

Yang menyatakan,



Jessica Ardi.