

Jurnal Ilmiah Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature
2809-350x [Online] 2809-6312 [Cetak]
Tersedia Online: [Al-Mashadir\(iain-manado.ac.id\)](http://Al-Mashadir(iain-manado.ac.id))
DOI <https://doi.org/10.30984/almashadir.v5i1.1342>

Desain Rancang Media Ular Tangga Sharaf untuk Siswa Tingkat Sekolah Menengah Atas

Faris Maturedy

SMA Muhammadiyah 04 Tanggul, Jember, Indonesia

maturedy94@gmail.com

Segaf Baharun

Universitas Islam Internasional Darullughah Wad Da'wah, Pasuruan, Indonesia

segafbaharun@uiidalwa.ac.id

Nurhanifansyah

Universitas Islam Internasional Darullughah Wad Da'wah, Pasuruan, Indonesia

nurhanifansyah@uiidalwa.ac.id

Abstrak

Aktivitas pembelajaran sharaf untuk tingkat sekolah menengah atas memerlukan inovasi untuk meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengeksplorasi aktivitas pembelajaran sharaf kelas XI 2) merancang media ular tangga sharaf, 3) mengetahui kelayakan media ular tangga sharaf. Model Rapid Prototyping yang diintegrasikan dengan ADDIE dipilih untuk merancang media tersebut. Data dikumpulkan melalui wawancara kepada guru matapelajaran sharaf dan angket validasi media oleh ahli media. Selanjutnya, data kualitatif menggunakan analisis konten tematik. Sedangkan, data kuantitatif dianalisis dengan skala Likert. Peneliti berkesimpulan bahwa 1) pembelajaran sharaf di kelas XI bertujuan membiasakan siswa melaftalkan tashrif istilahy, namun kurang siswa terlihat kurang aktif pada pertemuan ke empat akibat aktifitas yang monoton. 2) Media ular tangga berbentuk A3, dilengkapi panduan, pion, dan dadu untuk empat pemain. 3) Penilaian ahli menyatakan media ini layak dengan nilai 27, meskipun membutuhkan perbaikan pada warna dan penambahan kalimat mauzun untuk penggunaan optimal.

Kata kunci: Bahasa Arab, Nahwu, Media Pembelajaran, Ular Tangga

Abstract

This study investigates the Sharaf learning activities in the eleventh grade at senior high school and explores the design and feasibility of Sharaf Snakes and Ladders

media. The research adopts a Rapid Prototyping model integrated with the ADDIE framework for media development. Data collection involved interviews with teachers and questionnaires, yielding both qualitative and quantitative data. Qualitative data were analyzed using thematic content analysis, while quantitative data were analyzed via a Likert scale. The study's findings reveal that: 1) The Sharaf learning objectives focus on familiarizing students with the pronunciation of tashrif istilahy, with the teacher using the same method and media across three sessions. However, student engagement declined in the fourth session due to repetitive teaching methods. 2) The Sharaf Snakes and Ladders media is printed on A3 paper, accompanied by a user guide, game pieces, and dice, allowing for up to four players. 3) Expert evaluations indicated that the media is feasible, scoring 27. However, improvements in color aspects and the addition of mauzun sentences are recommended to enhance its effectiveness.

Keywords: Arabic Language, Nahwu, Teaching Media, Snake & Ladder

Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Bahkan, bahasa asing ini sudah dikenalkan kepada peserta didik sejak mereka sejak bangku taman kanak-kanak (Hakim, 2022). Bagi masyarakat muslim Indonesia, bahasa Arab merupakan bahasa asing yang memiliki kedudukan strategis sehingga tak terpisahkan dari kehidupan mereka (Asmuki & Muhammadiyah, 2020; Kasim et al., 2022; Utami & Basyori, 2024). Karena bahasa Arab merupakan bahasa yang digunakan dalam proses ritual ibadah yang mereka laksanakan sehari-hari (Djuanda & Bella, 2024). Disamping itu, bahasa Arab juga memiliki peranan penting sebagai sarana untuk memahami buku-buku keagamaan atau dikenal dengan kitab kuning.

Pembelajaran bahasa Arab untuk mendalami wawasan Islam identik dengan penguasaan keterampilan membaca (maharotul qiro'ah) yang mumpuni. Keterampilan membaca menempati tempat ketiga dalam hirarki pembelajaran bahasa (Anwar, 2021). Artinya, keterampilan ini bukanlah keterampilan yang mudah untuk dikuasai (Malanuwa, 2020). Pemahaman mendalam terhadap literatur dan manuskrip berbahasa Arab gundul merupakan salah satu penunjang dalam memahami wawasan keislaman yang begitu kompleks. Artinya, penguasaan bahasa Arab menjadi kunci untuk membuka wawasan tersebut.

Salah satu unsur kebahasaan yang wajib dikuasai adalah gramatika bahasa Arab yang terdiri dari nahwu dan sharaf (Badi'ah & Rahman, 2023). Penguasaan gramatika bahasa Arab yang tidak maksimal menyebabkan kesalahpahaman dalam memahami esensi teks yang sedang dibaca (Syah & Aziz, 2020). Nahwu dan sharaf ibarat pasangan ayah dan ibu sehingga keduanya tidak dapat dipisahkan (Anggraeni & Nawawi, 2024). Disiplin ilmu tersebut sangat penting karena pemahaman teks bahasa Arab tidak dapat dicapai kecuali dengan kedua ilmu tersebut (Ulfa, 2022).

Akhir-akhir ini banyak terdapat inovasi percepatan dalam penguasaan gramatika bahasa Arab. Inovasi yang dimaksud telah terimplementasikan dalam aspek metode, media, strategi pembelajaran dan bahan ajar. Diantaranya adalah metode Amtsilati, Nubdzatul Bayan, Al Miftah dan Al Bidayah (Maturedy & Mukminin, 2024). Disamping itu, telah banyak guru yang menggunakan beragam media pembelajaran dalam pembelajaran nahwu dan sharaf di kelas (Fata et al., 2024; Khoirunnisa & Ahsanuddin, 2024; Siregar et al., 2024). Namun, dengan adanya beragam inovasi tersebut, tidak menutup kesempatan bagi guru, peneliti dan akademisi untuk tetap berinovasi dalam pembelajaran nahwu dan sharaf.

Hadirnya inovasi tersebut tentu menjadi opsi bagi guru untuk memilih unsur penunjang pembelajaran nahwu dan sharaf yang paling cocok dengan situasi dan kondisi peserta didiknya. Salah satu hal yang melatarbelakangi kehadiran inovasi tersebut adalah tuntutan agar siswa memiliki minat mempelajari kedua disiplin ilmu tersebut. Disamping itu, santri di pondok pesantren perkotaan umumnya tidak belajar di pondok pesantren dalam durasi waktu yang lama. Biasanya mereka belajar di pondok pesantren berdasarkan durasi studi formal mereka di sekolah masing-masing.

Kondisi tersebut menuntut mereka harus sudah menguasai nahwu dan sharaf dalam waktu yang singkat. Dengan demikian, pembelajaran nahwu dan sharaf senantiasa mengalami perkembangan dan dapat menyesuaikan dengan tuntutan zaman. Namun, perlu digarisbawahi bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru bahasa Arab dalam aktifitas pembelajaran pun semakin kompleks dan beragam.

Pembelajaran nahwu dan sharaf di dalam ruang kelas tentu tidak terlepas dari masalah. Masalah yang dialami oleh guru kelas XII SMA Muhammadiyah Tanggul adalah siswa kurang lancar dalam melafalkan *tashrif ishtilahy*. Oleh sebab itu, diperlukan solusi tepat guna mengatasi permasalahan ini. Solusi yang dipilih oleh guru adalah mendesain media pembelajaran ular tangga sebagai media pembiasaan siswa dalam melafalkan *tashrif istilahy*. Penulis menyadari bahwa penggunaan media permainan dalam aktifitas pembelajaran sharaf telah dilakukan oleh banyak peneliti sebelumnya (Fata et al., 2024; Fikrotin & Sulaikho, 2021a; Juliana, 2025; Khoirunnisa & Ahsanuddin, 2024; Siregar et al., 2024).

Kelima penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan media permainan dalam aktifitas pembelajaran sharaf. Perbedaannya adalah jenis permainan yang dimanfaatkan sebagai penunjang aktifitas pemebelajaran sharaf. Penelitian pertama berfokus pada pengujian efektifitas penggunaan kartu UNO sebagai media pembelajaran sharaf untuk siswa kelas II Kulliyatul Muallimin al Islamiyyah. Penelitian kedua berfokus pada perancangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sharaf. Penelitian ketiga berfokus pada perancangan puzzle sebagai media penunjang pembelajaran sharaf bagi siswa sekolah dasar. Penelitian keempat berfokus pada pembelajaran sharaf quartet sharf berbantuan media augmented reality untuk siswa tingkat sekolah menengah pertama. Penelitian kelima berfokus pada penggunaan media flash card dalam pembelajaran sharf untuk siswa SMP. Berdasarkan telaah pustaka diatas peneliti belum ditemukan penelitian seputar penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran *sharaf*.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diketahui bahwa peneliti memiliki 3 pertanyaan penelitian. Yaitu, 1) Bagaimana aktifitas pembelajaran sharaf kelas XI SMA Muhammadiyah Tanggul? 2) Bagaimana rancangan media ular tangga sharaf bagi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Tanggul? 3) Bagaimana kelayakan media ular tangga berdasarkan penilaian oleh ahli media? Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Mengeksplorasi aktifitas pembelajaran

sharaf kelas XI SMA Muhammadiyah Tanggul. 2) Mengeskplorasi rancangan media ular tangga sharaf bagi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 04 Tanggul. 3) Mengetahui kelayakan media ular tangga berdasarkan penilaian oleh ahli media.

Kajian Teori

Pembelajaran Sharaf untuk Pemula

Sharaf merupakan salah satu disiplin ilmu penunjang penguasaan bahasa Arab. Sharaf atau yang dikenal dengan morfologi merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran bahasa (Al-Janaideh et al., 2023). Artinya, disiplin ilmu ini memiliki kedudukan yang sangat penting dalam penguasaan bahasa Arab. Berdasarkan telaah pustaka yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari sharaf. Bahkan, pelajar bahasa Arab di tingkat universitas pun mengalami kesulitan tersebut (Sulaikho et al., 2023). Oleh sebab itu, terdapat berbagai macam penelitian dan inovasi untuk memberikan kemudahan bagi pelajar bahasa Arab dalam menguasai sharaf.

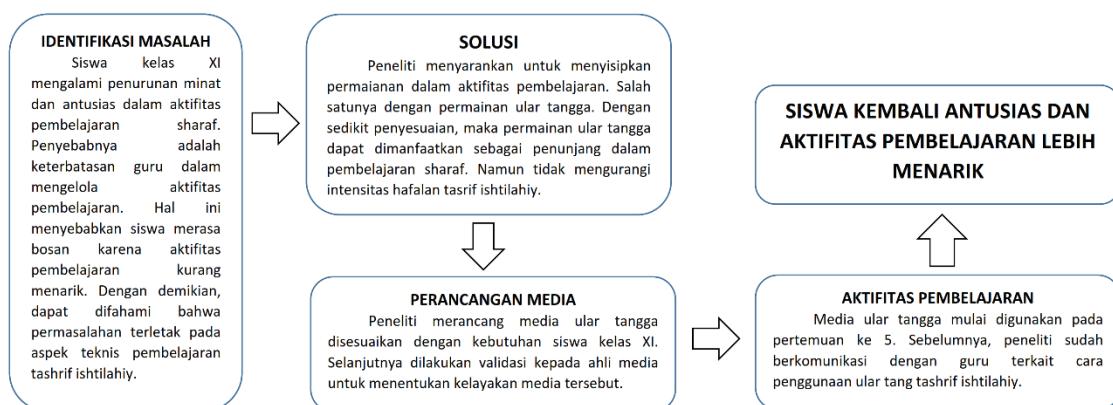
Aktifitas pembelajaran sharaf umumnya berupa menghafal membaca bentuk kata beserta dengan perubahan-perubahannya kemudian menghafalkannya. Artinya, guru meminta siswa untuk menghafal perubahan kalimat kemudian menyimak hafalan mereka. Metode ini dikenal dengan metode pembelajaran sharaf konvensional dimana siswa dituntut untuk lebih banyak menghafal tanpa memahami (Fikrotin & Sulaikho, 2021b). Dengan demikian, pelajar pada tingkat pemula lebih ditekankan untuk membiasakan diri untuk melafalkan kalimat dengan berbagai macam perubahannya meskipun tidak memahami maksud dari perubahan tersebut. Kehadiran inovasi yang beragam dalam bidang pembelajaran grmatika bahasa Arab pada intinya bertujuan untuk membiasakan peserta didik dalam menghafal materi tersebut.

Problematika Pembelajaran Sharaf

Sharaf merupakan salah satu cabang ilmu bahasa Arab yang harus dikuasai oleh pelajar bahasa Arab. Pembahasan ilmu sharaf meliputi perubahan struktur kata dari satu bentuk ke bentuk yang lain (Kesuma & Reni Puspita Sari, 2020; Tachicart & Bouzoubaa, 2022). Bagi guru bahasa Arab mengajar sharaf bukanlah hal mudah. Ada berbagai faktor penghambat tercapainya penguasaan sharaf oleh siswa. Terdapat faktor linguistik maupun non linguistik.

Diantara faktor linguistik adalah penguasaan terhadap unsur-unsur kebahasaan. Yaitu, fonologi, morfologi, struktur kalimat dan tata bahasa (Sulaikho et al., 2023). Sedangkan faktor penghambat yang bersifat non linguistik antara lain rendahnya minat siswa, minimnya sarana pembelajaran dan keterbatasan guru dalam mengelola aktifitas pembelajaran sharaf di kelas. (Syah & Aziz, 2020). Permasalahan ini memiliki cara penyelesaian yang berbeda.

Faktor linguistik dapat diselesaikan dengan pendekatan linguistik seperti penggunaan analisis kontrastif dalam aktifitas pembelajaran maupun penyajian bahan ajar. Sedangkan faktor non linguistik dapat diatasi dengan pendekatan non linguistik. Yaitu memodifikasi aktifitas pembelajaran, penggunaan strategi yang variatif dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran sharaf.



Gambar 1

Alur penyelesaian masalah pembelajaran dengan pemamfaatan media

Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran: Mungkinkah?

Penggunaan mainan sebagai media dalam aktifitas pembelajaran sudah umum dilakukan oleh guru, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing. Ada berbagai macam bentuk mainan yang digunakan oleh guru sebagai penunjang dalam aktifitas pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan mainan tersebut tentunya disesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan dan kondisi pembelajaran di kelas. Artinya, guru terlebih dahulu melakukan modifikasi terhadap mainan yang hendak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Diantara mainan yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah kartu bergambar, monopoli dan ular tangga.

Ular tangga adalah permainan tradisional untuk anak-anak yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih (Baroroh & Mardliyyah, 2019). Permainan ini sederhana dan cukup mudah dimainkan. Sehingga hampir setiap anak pernah memainkannya (Rekysika & Haryanto, 2019). Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, mainan ini mengalami modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan guru bahasa Arab. Oleh sebab itu, peneliti menemukan sejumlah penelitian seputar pemanfaatan media ular tangga untuk pembelajaran berbagai keterampilan bahasa Arab secara umum (Dara et al., 2022; Khasanah & Nisa', 2022; Khusni & Muzammil, 2024; Luhfi et al., 2024). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media ular tangga dapat digunakan sebagai media dalam aktifitas pembelajaran bahasa Arab.

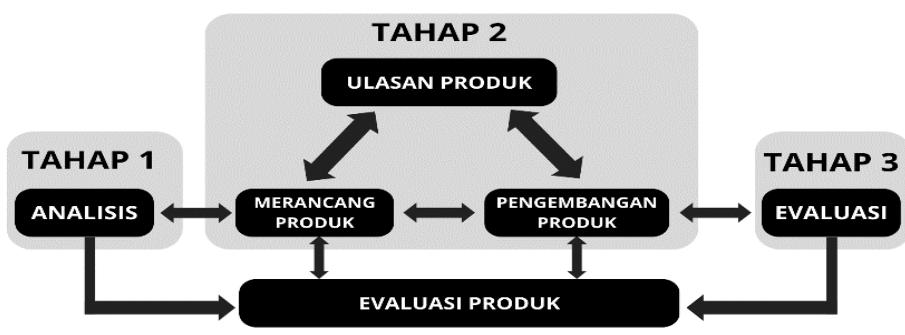
Metode

Penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan rancangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sharf. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan dalam tulisan ini. Disamping itu, peneliti bermaksud mendeskripsikan proses dan menilai kelayakan rancangan ular tangga sebagai media pembelajaran sharf bagi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Tanggul. Terdapat beberapa model penelitian dan pengembangan. Namun, peneliti mencoba mengintegrasikan model Rapid Prototyping dalam model ADDIE dengan

pertimbangan masa penyelesaian laporan dan biaya penelitian yang terbatas (Abuhassna et al., 2024; Cho et al., 2022; Shakeel et al., 2023). Dong melaporkan bahwa model penelitian dan pengembangan ini cocok saat peneliti mendapatkan keterbatasan kondisi, waktu dan biaya penelitian (Dong, 2021).

Proses penelitian ini melalui 3 tahapan. Yaitu, tahap analisis, tahap ulasan (review produk) dan tahap implementasi produk. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dalam aktifitas pembelajaran sharaf di kelas XI. Kemudian, dilakukan wawancara dengan guru FM selaku pengampu mata pelajaran sharaf di kelas XI. Demi menjaga privasi partisipan, peneliti hanya menyebutkan inisial partisipan. (Ferdiansyah et al., 2020). Hal ini bertujuan untuk memperkuat temuan peneliti selama observasi aktifitas pembelajaran. Setelah melakukan analisis kebutuhan peneliti dapat melangkah ke tahap ulasan. Pada tahap ini peneliti bisa memulai rancangan dan pengembangan produk media pembelajaran ular tangga. Disamping itu, peneliti melibatkan ahli media pembelajaran bahasa Arab dalam penelitian ini.

Peran ahli tersebut terimplementasikan dalam pemberian ulasan terhadap produk yang dirancang oleh peneliti melalui lembar penilaian kelayakan produk. Artinya, peneliti dapat melakukan perbaikan terhadap rancangan tersebut secara berkala selama proses penelitian berlangsung. Setelah proses perancangan produk selesai, peneliti dapat menggunakan produk tersebut untuk diaplikasikan dalam pembelajaran sharaf kelas IX.



Gambar 2

Integrasi model rapid prototyping ke dalam model ADDIE

Setelah data dianggap cukup lengkap maka peneliti melakukan analisis data guna memperoleh jawaban mengenai kelayakan produk media ular tangga sharaf. Proses analisis data dilakukan dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan analisis konten tematik. Sedangkan data kuantitatif yang berupa lembar penilaian peroduk dianalisis dengan skala likert.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Kebutuhan: Mencoba Memahami Keinginan Siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi selama 3 pertemuan di dalam kelas. Selanjutnya, terdapat 3 hal yang menjadi catatan peneliti selama hadir dalam aktifitas pembelajaran sharaf di kelas XI. Pertama, guru menggunakan metode drill selama pembelajaran berlangsung. Artinya, aktifitas pembelajaran terpusat pada siswa dan mereka cenderung aktif dalam mengikuti aktifitas pembelajaran. Kedua, guru menggunakan bahan ajar buku Amtsilah Tashrifiyah. Selanjutnya, menyajikan materi berbantukan papan tulis. Ketiga, dalam 3 pertemuan tersebut, guru menerapkan metode, media dan aktifitas pembelajaran serupa. Hal ini menyebabkan siswa merasa jemu dengan aktifitas pembelajaran selama di dalam kelas. Artinya, guru perlu melakukan penyegaran agar antusias siswa dalam pembelajaran tetap terjaga. Kholid melaporkan bahwa agar siswa tertarik terhadap aktifitas pembelajaran maka guru perlu merubah pendekatan selama berinteraksi dengan siswa dalam aktifitas pembelajaran. Perubahan yang dimaksud meliputi aspek media, strategi dan metode pembelajaran (Kholid, 2020).

Kondisi tersebut di atas diperkuat dengan wawancara bersama 4 siswa kelas IX. Sebelum melakukan wawancara, peneliti telah membangun kedekatan secara emosional dengan para partisipan agar dapat memberikan informasi secara maksimal. Wawancara dilaksanakan secara tatap dan direkam dengan menggunakan telpon seluler. Proses ini dilaksanakan saat istirahat atau jam pelajaran telah selesai. Dengan demikian partisipan tidak tegang dan dapat

menyampaikan informasi dengan nyaman (Hastowahadi et al., 2020). Berikut adalah hasil wawancara dengan FM guru mata pelajaran sharaf kelas XI:

“Setelah melaksanakan pembelajaran selama 3 pertemuan, siswa terlihat kurang semangat. Memang, saya cenderung menggunakan metode drill dalam pertemuan tersebut. Media dan aktifitasnya pun tidak ada yang berbeda. Tujuannya, agar siswa dapat membiasakan diri dengan kalimat tashrif istilah dalam materi sharaf tersebut. Namun, saat pertemuan ke 4, sepertinya mereka memang butuh aktifitas pembelajaran sharaf yang berbeda dari biasanya. (Wawancara. 24 Februari 2025)

Kutipan wawancara di atas menegaskan bahwa guru memerlukan sebuah aktifitas yang berbeda dari biasanya. Hal ini sesuai dengan temuan peneliti melalui proses observasi dimana siswa merasa jemu dengan aktifitas pembelajaran yang sama. Oleh sebab itu, peneliti mengajukan rancangan media ular tangga kepada guru untuk digunakan sebagai aktifitas penyegaran bagi siswa kelas XI dalam pembelajaran sharaf. Selain melakukan wawancara kepada guru, peneliti melakukakn wawancara dengan 4 siswa kelas XI. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang ditawarkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan mereka. Berikut adalah hasil wawancara dengan 4 siswa oleh peneliti.

- Siswa 1 : “Ustadz F hanya cuma mengajak hafalan tasrifan dari awal pertemuan. Ngga ada aktifitas refreshnya. Jadi menurut saya yaa sedikit membosankan. Kadang saya tertidur sambil menunggu antrian setoran teman saya yang lain.”
- Siswa 2 : “Waktu pelajaran sharaf ustadz hanya memberikan materi dengan ceramah. Yaa, kita diajak tasrifan. Tapi sering ngantuk juga apalagi jam-jam terakhir. Mungkin kalo ada sedikit permainannya jadi menarik yaa. Media yang digunakan kurang interaktif juga’
- Siswa 3 : “Pelajaran sharaf sebetulnya tidak sulit. Tapi, kalo aktifitasnya hanya menghafal dan setoran bikin ngantuk juga. Apalagi pas nunggu giliran. Mungkin, kalau diselingi dengan permainan bisa lebih menarik, ya.”
- Siswa 4 : “Saya mulai jemu dengan aktifitas pembelajaran sharaf. Jika ada media yang menarik, in sya Allah aktifitas pembelajaran jadi seru. Saya ingin permainan agar bisa berkompetisi dengan teman-teman.”

Tabel 1
Hasil wawancara dengan siswa kelas XI

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XI dapat diketahui bahwa siswa merasakan kejemuhan karena aktifitas pembelajaran yang tidak variatif. Disamping itu, ada indikasi bahwa guru tidak memanfaatkan media pembelajaran selain papan tulis dan buku ajar Amtsilah Tashrifiyyah. Oleh sebab itu, kehadiran media pembelajaran berupa ular tangga diharapkan mampu memberikan pengalaman baru bagi siswa kelas XI bahwa proses menghafal tashrif dapat dilakukan dengan bantuan permainan.

Merancang Ular Tangga Sharaf

Pada tahap ini peneliti mulai merencanakan berbagai unsur dan komponen penunjang dalam merancang media ular tangga. Oleh sebab itu, peneliti berkonsultasi dengan ahli media pembelajaran bahasa Arab terkait software untuk mendesain ular tangga. Selanjutnya, peneliti menggunakan aplikasi Canva berdasarkan saran dari ahli media. Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan. Aplikasi ini cukup mudah digunakan dalam membuat berbagai macam desain seperti flyer, infografis, banner dan berbagai macam produk visual lain. Disamping itu, ada berbagai macam template dan gambar yang cukup menarik (Supradaka, 2022). Kemudahan ini tentu dapat dimanfaatkan oleh guru dalam penyajian media atau bahan ajar yang menarik. Hal ini diperkuat dengan banyaknya guru maupun pengembang media pembelajaran bahasa Arab yang memanfaatkan Canva dengan berbagai kemudahannya (Abusyairi et al., 2021; Aisyah et al., 2023; Irmansyah et al., 2023; Kadir & Pamessangi, 2024).

Terdapat beragam model ular tangga yang tersedia di aplikasi Canva. Namun, peneliti lebih memilih merancang dari awal sehingga lebih sesuai dengan kondisi pembelajaran di lokasi penelitian. Peneliti menghabiskan waktu selama 5 hari untuk menyusun media ular tangga tersebut. Tampilan media ular tangga dirancang dengan penuh warna sehingga menarik bagi pengguna. Selain merancang media ular tangga, peneliti juga mengumpulkan kalimat-kalimat yang hendak digunakan sebagai penunjang aktifitas *tashrif istilahy* di kelas XI. Sejumlah kalimat tersebut disusun di kertas berukuran a3 kemudian dipotong menjadi bagian-bagian

kecil. Media ular tangga ini dilengkapi dengan deskripsi dan panduan penggunaan oleh guru. Agar semakin menarik, peneliti menambahkan pion dan dadu sehingga tampak seperti ular tangga pada umumnya.

Ular tangga sharaf pada dasarnya sama dengan ular tangga konvensional. Perbedaannya terletak pada siswa yang mendapat giliran melempar dadu harus melafalkan tashrif istilahy sesuai dengan angka dadu yang keluar. Selanjutnya siswa tersebut diperkenankan menjalankan pion. Berikut adalah tampilan media ular tangga yang telah melalui proses penyuntingan berdasarkan saran dan masukan oleh ahli media pembelajaran yang dilibatkan oleh peneliti.

نعم	قرب	علم	حدث	فَعَلَ
ناعم	قارب	عالِم	حادِث	فَاعِلَ
انعم	اقرب	اعلم	احادِث	أَفْعَلَ

جنب	فكِر	ملك	قلم	سخن
جانب	فاكِر	مالك	قائم	ساخن
اجنب	افكِر	املك	اقلم	اسخن

وتد	وتر	وبق	وبش	وَكَلَ
سى	رق	ربى	لقى	رَى
وصى	وعى	وري	وفى	وَلَى
حاف	جال	مار	ماد	مَاسَ



Gambar 3
Media ular tangga sharaf istilahiy

Proses Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media

Setelah proses perancangan media ular tangga selesai, peneliti mengajukan media ini untuk proses penilaian kelayakan oleh ahli media pembelajaran bahasa Arab. Proses ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang hendak diterapkan kepada siswa. Di samping itu, proses tahap ini bertujuan untuk memperbaiki bagian-bagian yang kurang tepat dalam media pembelajaran tersebut. Peneliti mengajukan angket penilaian yang berisi 10 butir pernyataan. Selanjutnya,

dilakukan perhitungan terhadap masing-masing butir pernyataan berdasarkan skala likert dengan rincian: nilai 10 media tidak layak digunakan; nilai 11-20 media dapat digunakan dengan revisi mayor; nilai 21-30 media dapat digunakan dengan revisi minor; 31-40 media dapat digunakan tanpa revisi. Berikut adalah hasil penilaian oleh ahli media pembelajaran bahasa Arab:

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Tampilan sampul media permainan ular tangga sharaf menarik	✓			
2.	Identitas yang jelas pada media ular tangga		✓		
3.	Kombinasi warna pada media permainan ular tangga disusun secara menarik dan		✓		
4.	Ukuran gambar yang digunakan pada papan permainan ular tangga sudah proporsional		✓		
5.	Model huruf yang digunakan dalam media ini sudah sesuai		✓		
6.	Tulisan kalimat tashrif pada media ini cukup jelas			✓	
7.	Pengaturan dan tata letak gambar dan tulisan sudah sesuai	✓			
8.	Petunjuk penggunaan media ini mudah dipahami		✓		
9.	Media ini cocok bagi siswa		✓		
10.	Media ini mudah digunakan		✓		
Total		27			

Tabel 2
Aspek Penilaian

Berdasarkan angket validasi oleh ahli, dapat diketahui bahwa peneliti memperoleh nilai 27. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga sharaf layak digunakan dengan syarat perbaikan minor berdasarkan catatan oleh ahli media. Peneliti menambahkan pion dan dadu agar aktifitas permainan ular tangga sharaf semakin menarik. Diantara catatan yang diberikan oleh ahli media yaitu perbaikan pada aspek pemilihan warna agar menarik dan penambahan materi *mauzun tashrif istilahiy*.

Simpulan

Berdasarkan temuan dan hasil analisis data di atas, peneliti memiliki 3 kesimpulan sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah diajukan dalam latar belakang. 1) Pembelajaran sharaf di kelas XI bertujuan untuk membiasakan siswa untuk melafalkan *tashrif ishtilahiy*. Sumber belajar yang digunakan adalah buku *Amtsilah Tashrifiyyah* dan Panduan Tashrif Metode Al Bidayah. Guru mata pelajaran *sharaf* menggunakan metode drill selama 3 pertemuan. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh saat melakukan tatap muka ke 4. 2) Media ular tangga sharaf dirancang dengan aplikasi desain Canva. Selanjutnya, media ular tangga dicetak dengan kertas berukuran A3. Media ini dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas, pion dan dadu. Media ini dapat dimainkan oleh 2 hingga 4 orang. Permainan ular tangga sharaf memiliki aturan yang mirip dengan ular tangga konvensional. Perbedaannya adalah siswa harus melafalkan kalimat dengan *tashrif istilahy* secara benar sejumlah angka dadu sebelum menjalankan pion. 3) Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media pembelajaran bahasa Arab diketahui bahwa rancangan media ular tangga sharaf dinyatakan layak dengan perolehan nilai 27. Media ini dapat digunakan setelah dilakukan perbaikan berdasarkan catatan oleh ahli. Yaitu, perbaikan aspek pemilihan warna dan penambahan unsur kalimat *tashrif*. Peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya berfokus pada aspek implementasi dan efektifitas pembelajaran sharaf berbantuan media ular tangga.

Referensi

- Abuhassna, H., Alnawajha, S., Awae, F., Mohamed Adnan, M. A. Bin, & Edwards, B. I. (2024). Synthesizing technology integration within the Addie model for instructional design: A comprehensive systematic literature review. *Journal of Autonomous Intelligence*, 7(5), 1–28. <https://doi.org/10.32629/jai.v7i5.1546>
- Abusyairi, K., Zulkifli, E. M., & Mulyani, R. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IXB Di Mts Al-Azhar Samarinda. *Borneo Journal of Language and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.21093/benjole.v1i2.5570>

- Aisyah, N., Panjaitan, S., & Rasyid, H. Al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal Of Education Research*, Vol.4(No.2), 484. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>
- Al-Janaideh, R., Tibi, S., Gottardo, A., Paradis, J., & Chen, X. (2023). Morphology and Reading Skills in Arabic- Speaking Syrian Refugee Children. *Reading Research Quarterly*, 58(3), 391–405. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/rrq.495>
- Anggraeni, R. F., & Nawawi, M. (2024). Implementasi Buku Panduan Praktis Al-Imrithy Dalam Meningkatkan Pembelajaran Qowa ' id Peserta IHFAD Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 255–267.
- Anwar, M. S. (2021). Implementasi Pembelajaran Maharah Al Qiro'ah Al Arabiyah Berbasis Linguistic Intelligences. *KONASBARA (KONFERENSI NASIONAL BAHASA ARAB) VII*, 857–872.
- Asmuki, A., & Muhammadiyah, A. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Dasar Pengembangan Keterampilan Membaca Kitab. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 49–64. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i1.577>
- Badi'ah, R., & Rahman, M. L. (2023). Penguatan Penguasaan Kitab Kuning Melalui Program Unggulan Turats di MA Sunan Ampel Pare. *MUJALASAT: Journal Multidisciplinary of Islamic Studies*, 2(2), 279–286.
- Baroroh, R. U., & Mardliyyah, A. (2019). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 2(1), 64–76. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v2i1.5445>
- Cho, E., Kim, J.-H., & Hong, J. (2022). Application of the Rapid Prototyping Instructional Systems Design in Meridianology Laboratory. *Korean Journal of Acupuncture*, 39(3), 71–83. <https://doi.org/10.14406/acu.2022.012>
- Dara, N., Khatimah, H., & Fitriani, L. (2022). 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(2), 291–302. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v4i2.82>
- Djuanda, I., & Bella, A. S. (2024). Penerapan Metode Drill Dalam Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik Dalam Membaca Bahasa Arab. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 7(1), 5–24. <https://doi.org/10.33853/istighna.v7i1.659>
- Dong, H. (2021). Adapting during the pandemic: A case study of using the rapid prototyping instructional system design model to create online instructional content. *Journal of Academic Librarianship*, 47(3), 102356. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102356>
- Fata, K., Tsani, F. A. A., & Ramadansyah, M. F. (2024). The Effectiveness of Using

“UNO Sharf” Media in Teaching Sharf Lessons for the Second Year at the Kulliyatul Mu’allimin al Islamiyah Ar-Ridho Sentul. *Lisanudhad: Jurnal Bahasa, Pembelajaran Dan Sastra Arab*, 11(2).
<https://doi.org/10.2111/lisanudhad.v11i2.12069>

Ferdiansyah, S., Supiasutik, & Angin, R. (2020). Pengalaman Mahasiswa Thailand dalam Pembelajaran Daring di Universitas di Indonesia pada Masa Pandemi COVID-19. *Journal of International Students*, 10(3), 58–74.
<https://doi.org/10.32674/jis.v10iS3.3199>

Fikrotin, V., & Sulaikho, S. (2021). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Morfologi Bahasa Arab. *Ta’lim Al-’Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 5(2), 193–204. <https://doi.org/10.15575/jpba.v5i2.13587>

Fikrotin, V., & Sulaikho, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Shorof. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 13(2), 95–118. <https://doi.org/10.32678/al-ittijah.v13i2.4852>

Hakim, R. I. (2022). Pengenalan Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Melalui Ghina’ Arabiy (Lagu Bahasa Arab) di TK Al Munawwir Panyabungan. *JOURNAL OF COMMUNITY DEDICATION AND DEVELOPMENT*, 2(1), 64–71.

Hastowahadi, Setyaningrum, R. W., & Pangesti, F. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Darurat COVID-19 : Cerita Mahasiswa Internasional di Kelas Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA). *Journal of International Students*, 10, 180–197. <https://doi.org/10.32674/jis.v10iS3.3206>

Irmansyah, I., Qaaf, M. A., & Yuslina, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Savi (Somatis, Auditori, Visual Dan Intelektual). *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 3(01), 69–86. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v3i01.610>

Juliana, S. (2025). Pengembangan media Media Pembelajaran Memory Game Berbasis Puzzle Kelas 5 di SD IT Al Furqon 29. *MENTARI: JOURNAL OF ISLAMIC PRIMARY SCHOOL*, 3(1), 29–40.

Kadir, H. M., & Pamessangi, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Materi Al Bayanat Asy Syakhshiyah Menggunakan Canva dan Pixellab pada Siswa Kelas X. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 7(2), 29–40. <https://doi.org/10.24256/jale.v7i2.5385>

Kasim, A., Nawas, K. A., Tahir, S. Z. Bin, Yusriadi, Y., & Gheisari, A. (2022). Bugis and Arabic Morphology: A Contrastive Analysis. *Education Research International*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/9031458>

Kesuma, M., & Reni Puspita Sari. (2020). Pengembangan Modul Sharaf dengan

- Pendekatan Deduktif di Pondok Modern Madinah Lampung. *Studi Arab*, 11(1), 27–36. <https://doi.org/10.35891/sa.v1i1.1944>
- Khasanah, S. N. I. U., & Nisa', K. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro. *Kilmatuna: Journal of Arabic Education*, 02(02), 2. <https://doi.org/10.55352/pba.v2i2.82>
- Khoirunnisa, T., & Ahsanuddin, M. (2024). The Design of Quartet Card Game Integrated with Augmented Reality for Sharf (Morphology) Learning Media. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 8(1), 187. <https://doi.org/10.29240/jba.v8i1.8790>
- Kholiq, A. (2020). Media Pembelajaran Bahasa Arab. Prosiding Konferensi Bahasa Arab Nasional IV, 6, 294–302.
- Khusni, A. R., & Muzammil, A. (2024). Modul Kemahiran Menulis Bahasa Arab Dengan Pendekatan Permainan Ular Tangga di MA Sirajut Thalibin. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 153–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.51339/muhad.v6i2.3093>
- Luhfi, T., Somalia, L., & Randi, H. (2024). Penerapan Media Permainan “Snakes Ladders” Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pada Kuttab Darussunnah Purwakarta. *Al-Fakkah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 45–59. <https://doi.org/10.52166/alf.v5i1.5833>
- Malanuwa, S. P. (2020). Analisis Kesalahan Berbahasa Arab dalam Maharah Qira'ah pada Mahasiswa Alumni Pondok Pesantren di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. *Al Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v1i1.88>
- Maturedy, F., & Mukminin, A. (2024). Analisis Buku Al Bidayah Dan Al Miftah Lil ‘Ulum. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 94–106. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v5i1.94-106>
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>
- Shakeel, S. I., Mamun, M. A. Al, & Haolader, M. F. A. (2023). Instructional design with ADDIE and rapid prototyping for blended learning. *Education and Information Technologies*, 28(6), 7601–7630. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11471-0>
- Siregar, A. F., Firdaus, A. Z., Setiyawan, A., Wulandari, D. A., Putri Damayanti, L. Y., & Syifaaussakinah, S. (2024). The Influence of Flashcard on Arabic Learning Outcomes of Shorof Subject for Junior High School Students. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 16(1), 105. <https://doi.org/10.24042/albayan.v16i1.21564>
- Sulaikho, S., Yasmar, R., & Umam, K. (2023). Permasalahan Mahasiswa Dalam

- Mempelajari Morfologi Bahasa Arab. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.32764/allahjah.v6i1.3861>
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Syah, B. L., & Aziz, A. U. A. (2020). Problematika Pembelajaran Maherah Al Qira'ah dan Solusi Pemecahannya. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 7(2), 147–164. <https://doi.org/10.69552/tarbiyatuna.v8i1.1801>
- Tachicart, R., & Bouzoubaa, K. (2022). Moroccan Arabic vocabulary generation using a rule-based approach. *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, 34(10), 8538–8548. <https://doi.org/10.1016/j.jksuci.2021.02.013>
- Ulfa, M. (2022). Metode Sorogan Kitab untuk Pemahaman Nahwu (Imrity) Pondok Pesantren Assunniyah Kencong Jember. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 5, 65–82. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v5i01.5202>
- Utami, A. M., & Basyori, A. (2024). Ta'tsir Thoriqah al-Muthabaqah fi Ta'lim al-Qawaid as-Sharfiyah ala Ihtimam Thalabah Ma'had al-Jami'ah. *Al- Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 04(2), 95–108. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v4i2.1154>