

Penerapan Media Nahwu *Snakes and Ladders Board* dalam Pembelajaran Nahwu Pada Program Matrikulasi Universitas Darussalam Gontor

Eva Sonia^{1*}, Amelia Fadila², Fifi Prapita Liana³

Universitas Darussalam Gontor, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : ^{1*}evosonia@unida.gontor.ac.id, ²dilaz4011@gmail.com, ³Fprapita@gmail.com

Abstract: This study aims to find out how the application of Nahwu Snakes Ladders Board media increases student learning motivation in the Matriculation program held by Darussalam Gontor University. Monotonous teaching methods, especially in Nahwu learning, cause students to become bored and less enthusiastic about participating in the teaching and learning process in class. This qualitative research uses a descriptive approach to explore the application of the Nahwu Snakes Ladder Board in the Nahwu learning process. This research collects and analyzes data through observation and oral and written means. The research focuses on the learning process of Nahwu using this snake ladder board. The goal is to increase student motivation, increase understanding of Nahwu, and increase active participation. The conclusion is that the Nahwu Snakes Ladder Board Game is an effective and interesting tool in Nahwu education and has been proven to foster a dynamic learning environment. This learning medium increases student motivation, improves student understanding, and encourages active participation in the learning process.

Keywords: Arabic Language Learning, Matriculation Program, Nahwu, Nahwu Snakes Ladders Board.

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Arab memiliki peran penting dalam konteks agama islam, budaya, dan komunikasi global (Taqiyah, 2023). Bahasa Arab bukan hanya sebagai Bahasa A-Qur'an, namun juga sebagai salah satu bahasa resmi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Terdapat lebih dari 200 juta penutur dan memiliki status sebagai bahasa resmi di 25 negara, bahasa Arab menjadi salah satu bahasa yang diminati oleh Masyarakat dipenjuru dunia (Saputri et al., n.d.).

Pentingnya Bahasa Arab dalam konteks agama dan keberagaman kultural di Indonesia tercermin dalam kurikulum pendidikan, terutama di lembaga pendidikan tinggi yang berbasis Islam seperti Universitas Darussalam Gontor. Universitas ini memiliki komitmen kuat untuk memberikan pendidikan Bahasa Arab yang berkualitas kepada mahasiswanya, khususnya bagi mereka yang bukan berasal dari lingkungan pesantren.

Namun, karena mahasiswa baru di Universitas Darussalam Gontor berasal dari berbagai latar belakang pendidikan, termasuk yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam belajar Bahasa Arab, terdapat tantangan yang perlu diatasi. Adanya variasi dalam tingkat pengetahuan Bahasa Arab di antara mahasiswa mengharuskan

universitas untuk merancang program pendidikan yang dapat mengakomodasi perbedaan latar belakang ini.

Penerapan program martikulasi Bahasa Arab bagi mahasiswa baru yang bukan berasal dari lingkungan pesantren di Universitas Darussalam Gontor adalah langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan Bahasa Arab. Ini juga mencerminkan komitmen universitas untuk memberikan kesempatan yang setara bagi seluruh mahasiswa, sejalan dengan visi universitas untuk menciptakan lulusan yang mampu berkontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat, dengan keunggulan dalam Bahasa Arab sebagai salah satu kompetensi utamanya.

Program ini merupakan suatu program intensif yang dicanangkan Unida Gontor sejak tahun 2016, dibawah naungan pusat bahasa universitas Darussalam Gontor. Secara keseluruhan mahasiswa yang masuk program ini akan mempelajari materi-materi yang akan membantu mereka dalam mempelajari bahasa arab, seperti *Durusul luhgah*, *nahwu*, *sharaf* selain itu akan ada kegiatan muhadtsah setiap pagi untuk melatih maharatul kalam mahasiswa.

Dalam satu tahun pertama mahasiswa akan fokus mempelajari materi-materi tersebut, program intensif ini tentu membutuhkan lebih banyak waktu pembelajaran dikelas dan membutuhkan strategi pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran yang cocok agar mahasiswa mampu mengejar ketertinggalannya. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang di gunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, atau gagasan berupa bahan ajar kepada siswa (Syahrudin, n.d.). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang ingin disampaikan.

Namun, Pembelajaran Bahasa Arab terutama pembelajaran Qowaid Nahwu belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini di sebabkan karena kurang tepatnya media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran Bahasa Arab akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik keterampilan berbahasa. media Dari latar belakang diatas, penulis memberikan solusi dalam upaya peningkatan semangat belajar Qowaid Nahwu pada santri dengan penggunaan media pembelajaran *Nahwu Snakes and Ladders Board*.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan hasil data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati menggunakan tipe penelitian deskriptif (Aziz & Nihwan, n.d.). Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan informasi yang diperoleh ketika penelitian. Di dalamnya terdapat kegiatan mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi saat ini. Penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam tentang implementasi media *Nahwu Snakes and Ladders Board* dalam pembelajaran nahwu program matrikulasi Universitas Darussalam Gontor. Metode penelitian yang digunakan adalah metode

penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti mengumpulkan data yang sesuai dan menganalisis, menganalisis secara diskriptif dan menyimpulkannya.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran Nahwa

Pembelajaran memiliki kata dasar “belajar” yang memiliki arti sempit mengaju kepada suatu proses belajar dimana seseorang dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar dikelas. Pembelajaran adalah satu proses, cara atau pembuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Interaksi guru dan murid yang dilakukan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran didalam kelas pada materi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu disebut pembelajaran (*SKRIPSI NANDA.Pdf*, n.d.).

Pembelajaran adalah satu proses, cara atau pembuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan nahwu secara bahasa adalah tujuan dan arah. Sedangkan secara istilah adalah kumpulan beberapa aturan atau rumus yang digunakan untuk mengetahui bentuk bahasa Arab atau bentuk polanya, baik ketika mandiri atau terstruktur dengan kata lain (Sa’adah, 2019). Di dalam dunia pendidikan baik formal maupun informal belajar adalah suatu proses interaksi yang melibatkan guru, murid dan sumber belajar.

Sedangkan menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah suatu cara atau usaha yang dilakukan guru dalam membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus yang mendukung perubahan tersebut. Adapun aliran humanistik mendekripsikan pembelajaran seperti memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan bagaimana cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuan yang dimiliki siswa (Sa’adah, 2019).

Pembelajaran merupakan suatu pengalaman yang dilakukan guru dikelas untuk menciptakan imajinasi siswa yang kemudian mampu mengembangkan kemampuan penalaran siswa, serta berusaha memperluas kemampuan siswa dalam membangun informasi baru dengan upaya untuk menguasai materi pembelajaran.

Dengan begitu pembelajaran nahwu adalah suatu proses atau cara untuk menjadikan siswa untuk belajar ilmu nahwu melalui pelajaran, pengalaman atau pengajaran, dimana hasil dari proses pembelajaran tersebut adalah siswa dapat mengetahui, memahami akan kedudukan sebuah kata dalam bahasa Arab. Selain itu dari pembelajaran ini diharapkan siswa mampu membentuk sebuah kalimat bahasa Arab dengan terstruktur baik secara lisan maupun tulisan.

Untuk menghasilkan siswa yang mahir dalam berbicara dan menulis dengan kaidah yang benar tentu diperlukan pembelajaran nahwu, hal ini agar terhindar dari kesalahan dan kekeliruan. Ahmad Madkhor mengemukakan tujuan pembelajaran ilmu nahwu adalah:

1. Mengetahui struktur pola kalimat bahasa Arab, kemudian menggunakan pola kalimat tersebut dengan benar sesuai kemampuannya
2. Memiliki pengalaman dan menerapkannya pada keseharian

3. Membentuk kebiasaan siswa untuk mengungkapkan bahasa arab dengan benar lalu mebedakan pola yang benar dan salah.
4. Lancar berkomunikasi dengan penutur asli bahasa Arab

Media Ular Tangga

Moderasi beragama itu sendiri di kalangan umat Islam lebih dikenal dengan sebutan *Wasathiyyah Al-Islam*.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana belajar yang memiliki peran penting dalam proses belajar-mengajar. Penerapan media pembelajaran didalam proses pembelajaran seharusnya mendapatkan perhatian lebih dari guru dimana guru berperan sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan belajar dikelas.

Media pembelajaran merupakan komponen belajar yang memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Menurut AECT atau "*Association for Education and Communication*" media adalah segala bentuk benda yang dapat digunakan dan dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca dan dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan belajar. Atau dengan kata lain media adalah segala sesuatu yang dapat membantu peserta didik dalam menyalurkan kesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehinggadapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik itu sendiri (Syahrudin, n.d.).

Diantara media pembelajaran yang dapat dianfaatkan adalah papan ular tangga. Ular tangga merupakan suatu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ular tangga ini termasuk kedalam kategori permainan "*Board Game*" atau sejenis dengan permainan monopoli, halma dan ludo.

Papan ular tangga ini memiliki petak-petak yang masing-masing terdiri dari 10 baris dan 10 kolom serta memiliki gambar yang menarik (SKRIPSI NANDA.Pdf, n.d.) selain itu juga ada gelas kecil dan dadu kecil yang berbentuk kotak memiliki bintik berjumlah 1 sampai 6 bintik. Lalu ada sebuah plastik kecil berbentuk kerucut atau yang sering kita sebut bidak, cara bermain nya adalah setiap siswa akan bergantian melempar dadu dan menjalankan bidak satu per satu.

Bermain sambil belajar merupakan suatu fenomena yang cukup menarik untuk dilakukan dan banyak menarik perhatian seorang pendidik, bahkan seorang psikologi ahli filsafat pun tertarik dengan metode ini. Menurut Bergen bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan seperti sebuah proses dan rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir pada bermain yang diarahkan.

Sebelum memulai permainan ular tangga ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru, yaitu (SKRIPSI NANDA.Pdf, n.d.):

1. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah anak yang ada di kelas tersebut
2. Masing-masing kelompok mendapatkan satu set permainan ular tangga berserta beberapa kartu pertanyaan

3. Menjelaskan aturan permainan kepada siswa
4. Guru memberikan aba-aba ketika permainan dimulai
5. Permainan dianggap selesai apabila salah satu pemain sudah sampai digaris finish

Dalam penelitian ini langkah-langkah permainan yang dilakukan masih sama seperti permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja yang membedakannya adalah disetiap petak kolom terdapat materi dan juga pertanyaan yang akan disampaikan kepada murid sehingga dengan adanya inovasi ini akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang ingin disampaikan guru.

Program Matrikulasi

Jika dilihat dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata “matrikulasi” adalah “hal terdaptarnya seseorang di perguruan tinggi.” dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mengenalkan mahasiswa baru terhadap pengetahuan dasar. Program ini berperan membekali mahasiswa dan menyiapkan kemampuan awal yang diperlukan mahasiswa baru sehingga mereka mampu mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan program studi yang diambil.

Program matrikulasi ini merupakan salah satu program kebahasaan yang ada di universitas Darussalam Gontor. Program ini dibentuk untuk mengenalkan, mengajarkan dan membekali mahasiswa baru akan ilmu-ilmu dasar bahasa Arab dan mengenalkan peserta didik untuk menguasai 4 keterampilan berbahasa yang ada di bahasa Arab. Didalam program ini terdapat 4 kecakapan yang akan dipelajari peserta didik, yaitu kecakapan mendengar (*maharah istima'*), kecakapan membaca (*maharah Qira'ah*), kecakapan menulis (*maharah Kitabaah*) dan kecakapan berbicara (*maharah Kalam*).

Sasaran utama dari program ini adalah mahasiswa baru yang memiliki kemampuan berbahasa Arab dibawah standar rata-rata universitas Darussalam Gontor. Sehingga program ini memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa mahasiswa khususnya mahasiswa yang sama sekali belum pernah mempelajari bahasa Arab sebelumnya.

Matrikulasi Bahasa adalah sebuah program pelatihan Bahasa yang diadakan untuk membekali calon mahasiswa sebelum mereka memasuki bangku perkuliahan di UNIDA Gontor. Program ini berjalan selama 1 tahun ajaran atau 2 semester penuh. Mereka akan belajar dan dilatih khusus Bahasa Arab. Dosen-dosen yang menjadi pengajar juga dosen-dosen spesial yang sudah mumpuni dalam bidang Bahasa Arab. Selain dosen-dosen UNIDA Gontor, beberapa mahasiswi Pascasarjana UNIDA kampus Putri juga turut membimbing langsung para mahasiswi matrikulasi. Sedangkan di Kampus Pusat Siman Ponorogo Selain dosen-dosen UNIDA Gontor, beberapa mahasiswa asing dari luar negeri juga akan turut membimbing mereka. Seperti Abdullah, mahasiswa Pascasarjana asal Chad dan AlMubarak mahasiswa PBA asal Sudan. Sehingga, mahasiswa matrikulasi akan memiliki pengalaman langsung diajar oleh natif speaker

Tahap Perancangan Media Nahwu *Snakes and Ladders Board* dalam Pembelajaran Nahwu

Langkah awal dalam pembuatan media ini yaitu mengadakan observasi untuk mengetahui masalah pembelajaran yang ada. Melalui wawancara dan angket kepada mahasiswi matrikulasi di Universitas Darussalam Gontor kampus Putri Mantingan, ditemukan bahwa salah satu masalah utama adalah ketersediaan media pembelajaran yang monoton dan tidak variatif. Mahasiswi menginginkan pengembangan media, terutama media permainan, untuk membuat pembelajaran lebih hidup dan mengurangi rasa jenuh.

Langkah berikutnya adalah Tahap Desain (Design), di mana peneliti menetapkan tujuan pembelajaran dan mengacu pada kompetensi dasar materi nahwu. Indikator pembelajaran disusun berdasarkan kompetensi dasar, mencakup pengidentifikasian jenis isim, penggunaan aturan tata bahasa, dan pembentukan kalimat sederhana dalam bahasa Arab. Setelah menentukan indikator pembelajaran, dilakukan desain papan permainan, kartu materi, kartu soal, dan kartu jawaban. Semua desain ini mengacu pada indikator yang ada dan mengandung materi-materi nahwu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kompetensi dasar pembelajaran nahwu siswa diharapkan mampu:

1. Memahami jenis-jenis *isim* (kata benda) dalam bahasa Arab dan mampu mengidentifikasi isim dengan kriteria yang tepat.
2. Mengenai dan memahami kategori *mufrad* (kata tunggal) dan *jama'* (jamak) dalam bahasa Arab.
3. Menggunakan aturan-aturan tata bahasa untuk mengubah kata benda dari bentuk tunggal menjadi bentuk *jama'*, dan sebaliknya.
4. Mengetahui dan mengaplikasikan aturan-aturan dalam pembentukan dan penggunaan kata kerja (*fi'il*) dalam kalimat Arab.
5. Menerapkan aturan-aturan tata bahasa dalam pembentukan kalimat sederhana dalam bahasa Arab.

Mengacu pada kompetensi dasar di atas maka disusunlah indikator pembelajaran yaitu:

1. Mengidentifikasi jenis-jenis isim seperti *isim jamak*, *isim muannats*, *isim muzakkar*, dan lain-lain.
2. Menjelaskan kriteria-kriteria yang digunakan untuk mengklasifikasikan *isim*.
3. Mengaplikasikan aturan perubahan bentuk kata benda dari bentuk tunggal menjadi bentuk *jama'*.
4. Mengaplikasikan aturan perubahan bentuk kata benda dari bentuk jamak menjadi bentuk tunggal.
5. Mengidentifikasi kata kerja (*fi'il*) dalam kalimat Arab.
6. Mengubah kata kerja (*fi'il*) ke dalam berbagai bentuk dan kategori
7. Menggunakan kata kerja (*fi'il*) dengan tepat sesuai dengan tata bahasa Arab.
8. Membentuk kalimat sederhana dengan memperhatikan tata bahasa Arab yang benar.

Setelah tahap penentuan indikaor pembelajaran, kemudian dilakukan desain papan permainan, kartu materi, kartu soal serta kartu jawaban. Papan permainan, kartu materi, kartu soal serta kartu jawaban masing-masing didesain dengan mengacu pada indikator yang ada dan mengandung materi-materi nahwu guna tercapainya tujuan pembelajaran. Satu kartu materi memuat satu pembahasan, satu kartu soal memuat satu soal demikian pada kartu jawaban memuat satu jawaban. Desain komponen-komponen media dilakukan dengan terlebih dahulu membuat sketsa. Pada papan permainan, selain terdapat materi dan gambar-gambar berkaitan dengan qowaid nahwu juga terdapat aturan permainan.

Papan permainan terdiri atas 100 kotak. Pada tahap desain ditentukan ukuran media setelah dicetak yaitu sebesar 25.5 cm X 14.5 cm. Setelah merancang media dilakukan perancangan scenario pembelajaran. Scenario pembelajaran tersebut dituangkan dalam bentuk Rencana Proses Pembelajaran (RPP). Tahap terakhir merancang evaluasi pembelajaran. Evaluasi dirancang dengan bentuk tes tertulis yang kemudian memasuki tahap validasi instrument agar layak menjadi instrument untuk mengukur pencapaian.

20. Blok Warna	21. Kamus boleh maju kalau hafal qowaid di kartu 12	22. Naik ke tangga 44 Naik sambil sholat	23. Blok warna	24. Bukalah kartu no. 24	25. قلِّبْ، اَلْا، اَلْا Fi'il 'amr	26. (Gambar anak lagi makan) Buatlah kalimat dari gambar ini	27. Blok warna	28. Buatlah contoh dari fi'il amr	29. (gambar anak lagi minum) Sebutkan fi'il madhi dari gambar tersebut!
19. Gambar apakah ini (Gambar polon)	18. Blok Warna	17. Bukalah kartu nomor 17	16. SENYUM DULU DONG (emot senyum)	15. Kamu boleh maju kalau kamu bisa jawab pertanyaan di kartu ini	14. قلِّبْ، اَلْا، اَلْا Contoh fi'il madhi	13. Bukalah kartu no. 13	12. Bukalah kartu nomor 12	11. قلِّبْ، اَلْا، اَلْا "adalah" adalah (amr)	10. (Ucap istighfar 3x)
0 Yuk Kita Mulai Permainannya	1. Tepuk tangan 3x (emot tepuk tangan)	2. Naik ke Tangga no. 38 (lain teyarah)	3. Gambar apakah ini (gambar matahari)	4. Buatlah kalimat dari gambar sebelumnya	5. Blok warna	6. Isim berdasarkan jenis nyu dibagi 2; Mudzakkar & Muannats	7. Melompat di tempat 2x	8. Blok warna	9. Bukalah kartu no 9

Gambar 1. Desain Sketsa Nahwu Snakes & Ladders Board

Tahap selanjutnya yaitu tahap Pengembangan (Development) merupakan proses pengembangan desain permainan yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti menyusun materi sebagai bahan ajar, menentukan indikator, model pembelajaran, dan membuat skenario pembelajaran. Desain permainan melibatkan pembuatan papan permainan, kartu materi, kartu soal, dan kartu jawaban dengan mendesain setiap elemen berdasarkan pengetahuan tentang materi nahwu. Langkah terakhir pada tahap pengembangan adalah proses pencetakan, sehingga media pembelajaran siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah beberapa langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canvas.

1. Melakukan desain, desain dibuat dengan ukuran kertas 25,5cm x 14,5cm, mendesain sebanyak 100 petak, 1 dadu, 5 bidak, 5 ular, 6 tangga dan mendesain setiap kolom dengan pengetahuan dan pertanyaan tentang materi nahwu yang di pilih.

2. Menghias dan mendesain kertas ular tangga dengan menarik agar murid menjadi lebih antusias pada saat menggunakannya.
3. Membuat kartu yang berisi beberapa penjelasan tentang materi dan perintah yang harus dilakukan murid saat membuka kartu tersebut.
4. Langkah terakhir adalah proses pencetakan, kemudian setelah produk selesai dikerjakan maka produk siap digunakan di dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. 2 Papan Permainan Nahwu Snakes & Ladders

Setelah dinyatakan valid, media yang dikembangkan kemudian diimplementasikan di kelas. Dalam implementasi tersebut, guru bertindak sebagai fasilitator dalam penggunaan media sementara peneliti bertindak sebagai observer. Guru dan siswa dapat memberikan penilaian mengenai media secara akurat. Siswa menilai media dari segi kenyamanan penggunaan sebagai pengguna media sementara guru menilai dari segi ketercapaian tujuan pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan dan pengaturan proses pembelajaran dan bagaimana media memuat bahan ajar dengan lebih menarik.

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, media dinyatakan berhasil atau tidak berdasarkan hasil evaluasi (penilaian). Evaluasi ada dua yaitu formatif dan sumatif (Rizkitania & Arisetyawan, 2021). Evaluasi formatif terjadi pada setiap tahap sedangkan evaluasi sumatif terjadi pada akhir pengembangan. Evaluasi sumatif yang dimaksud adalah tes hasil belajar untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik. Pada tahap evaluasi ini dapat diketahui kelayakan media dari keefektifan pencapaian belajar peserta didik.

Adapun tahap perancangan pembuatan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Tujuan:

Tujuan dari pengembangan media ini yaitu untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar murid dalam pembelajaran Nahwu, serta mengurangi rasa kejenuhan yang mungkin timbul selama proses pembelajaran.

2. Komponen Media:

- a. Papan Ular Tangga: mendisain papan ular tangga yang berisi materi nahwu kemudian di realisasikan dengan dalam bentuk papan catur menggunakan bahan yang kokoh.
 - b. Materi Dan Soal Nahwu: menyiapkan serangkaian materi dan soal Nahwu yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan materi yang sedang dipelajari oleh murid. Setiap langkah pada papan ular tangga akan dikaitkan dengan sebuah materi dan soal.
 - c. Kartu : Membuat kartu berisi penjelasan dan petunjuk atau instruksi yang harus dilakukan oleh murid untuk menyelesaikan permainan tersebut. Kartu berisi penjelasan singkat tentang konsep Nahwu yang relevan dengan soal, contoh penggunaan dalam kalimat, atau aturan tata bahasa yang perlu diperhatikan.
 - d. Token atau Marker: Gunakan token atau marker berupa permainan kecil, seperti koin, biji, atau pion untuk menandai kemajuan murid di papan ular tangga.
3. Prosedur Penggunaan:
- a. Persiapan: Siapkan papan ular tangga, soal Nahwu, kartu tugas, dan bidak.
 - b. Penjelasan: Memberikan penjelasan kepada murid tentang cara kerja media ular tangga dan tujuan penggunaannya. Menjelaskan bahwa setiap langkah pada papan ular tangga akan dikaitkan dengan sebuah soal Nahwu yang harus dijawab oleh murid.
 - c. Pengerjaan Soal: Setiap murid akan memulai dari langkah pertama pada papan ular tangga. Murid harus menjawab soal yang terkait dengan langkah tersebut menggunakan informasi yang terdapat pada setiap kolom dan kartu tugas yang sudah tersedia.
 - d. Tanda Kemajuan: Setiap kali murid berhasil menjawab soal dengan benar, ia akan diberikan token atau marker sebagai tanda kemajuan. Token tersebut akan diletakkan pada langkah yang telah ditempuh oleh murid.

Pemanfaatan Keunggulan Media: Selama pengerjaan soal, guru dapat memanfaatkan keunggulan media ular tangga seperti elemen permainan dan kompetisi. Misalnya, murid yang berhasil mencapai langkah tertentu dengan cepat atau mengumpulkan token terbanyak dapat diberikan penghargaan atau insentif kecil.

Kelanjutan Pembelajaran: Papan ular tangga dapat dijadikan sebagai pengukur kemajuan individu maupun kelompok murid. Pada akhir sesi pembelajaran, guru dapat memberikan umpan balik terhadap prestasi dan perkembangan murid dalam mempelajari Nahwu.

Dengan rancangan media ular tangga ini, diharapkan murid akan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran Nahwu, merasa lebih tertantang, dan terhindar dari rasa kejenuhan.

Penerapan media Nahwu *Snakes and Ladders Board* dalam Pembelajaran Nahwu

Tujuan penggunaan media *Nahwu Snakes and Ladders Board* yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa, mempercepat pemahaman konsep nahwu serta siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Materi yang dimasukkan dalam media *Nahwu Snakes and Ladders Board* adalah materi nahwu yang bersumber pada buku nahwu jilid

2 Pondok Modern Darussalam Gontor. Adapun cakupan materinya yaitu: *Jumlah mufidah; Macam-macam isim; Macam-macam fi'il; Mu'tada dan khabar; Jumlah ismiyah; Jumlah fi'liyah; Fi'il shahih dan fi'il mu'tal*. Berikut langkah-langkah pembelajaran menggunakan media ini yaitu:

1. Guru Memberikan Pengarahan Mengenai Alur Pembelajaran



Gambar 2. Guru menjelaskan alur pembelajaran

Pada tahap ini guru menjelaskan cara penggunaan media *Nahwu Snakes and Ladders Board* serta peraturan permainan.

2. Pembagian kelompok bermain



Gambar 3. Pembagian kelompok

Setelah guru selesai menjelaskan cara penggunaan media *Nahwu Snakes and Ladders Board* serta peraturan permainan kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk memainkan *Nahwu Snakes and Ladders Board*

3. Permainan dan Diskusi

Pada tahap ini siswa memulai permainan ular tangga bersama kelompok yang sudah di tentukan sesuai dengan aturan yang sudah di jelaskan. Adapun tatacara permainannya yaitu:

- a. Siswa mengocok dadu yang sudah di sediakan
- b. Siswa menjalankan pion sesuai poin dadu yang di dapat

- c. Jika pion berhenti di kotak tertentu, maka siswa wajib menjalankan tantangan atau menjawab soal sesuai dengan nomor kotak yang di dapat



Gambar 4. Aktivitas siswa dalam permainan



Gambar 5. Papan Nahwu *Snakes and Ladders Board* & Kartu Nahwu *Snakes and Ladders Board*.

4. Pemantauan Guru

Guru memonitoring berjalannya kegiatan pembelajaran serta memberikan bimbingan atau poin koreksi saat diperlukan. Selain itu, guru juga mencatat perkembangan dan pemahaman siswa selama permainan berlangsung.

5. Refleksi

Setelah permainan selesai, guru melakukan refleksi pembelajaran berupa diskusi dan tanya jawab mengenai materi yang di pelajari dan bagaimana permainan ular tangga membantu pemahaman mereka terhadap materi nahwu.

Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Nahwu melalui media Nahwu Snakes and Ladders Board berhasil meningkatkan motivasi siswa, memperdalam pemahaman materi Nahwu, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ular Tangga sebagai permainan papan digunakan untuk menyajikan materi Nahwu, yang setiap kolom alurnya berisi pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau dilakukan oleh siswa.

Program matrikulasi di Universitas Darussalam Gontor digambarkan sebagai suatu program yang membentuk mahasiswa untuk memahami dan menguasai struktur

kalimat bahasa Arab. Media Papan Ular Tangga Nahwu dinilai merupakan inovasi yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dan memudahkan pemahaman materi. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media ini meliputi pengarahan guru, pengelompokan, permainan dan diskusi, monitoring guru, dan refleksi.

Proses ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Nahwu. Oleh karena itu, penggunaan media Nahwu Snakkes and Ladders Board dalam pembelajaran Nahwu di Program Matrikulasi Universitas Darussalam Gontor telah memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa, memudahkan pemahaman konsep Nahwu dan meningkatkan antusias mahasiswa dalam proses pembelajaran. itu Media ini dinilai efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Aziz, A. Z., & Nihwan, M. (n.d.). *Implementasi Metode Ummi dalam Mengenalkan Makhorijul Huruf di TK Ar-Rahmah Sumenep*.
- Rizkitania, A., & Arisetyawan, A. (2021). Penerapan Model ADDIE Pada Perancangan Permainan Ular Tangga Digital Berbasis Budaya Materi Bangun Datar. *Didaktika*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i3.38291>
- Sa'adah, N. (2019). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN NAHWU BAGI TINGKAT PEMULA MENGGUNAKAN ARAB PEGON. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(01), 15–32. <https://doi.org/10.32699/liar.v3i01.995>
- Saputri, R. M., Suminar, Y. A., & Hidayat, L. (n.d.). *UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA TUNAGRAHITA KELAS III SLB PGRI SENTOLO KULON PROGO*.
SKRIPSI NANDA.pdf. (n.d.).
- Syahrudin, D. (n.d.). *PERANAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MENULIS*.
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i1.6952>