

IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB DI PONDOK PESANTREN ADDIN BAHRUL ULUM TAMBAKBERAS JOMBANG

Implementation of the Snakes and Ladders Game as a Learning Medium for Arabic Vocabulary at Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang

Chaecilia Dyah Nurlaili & Aufia Aisa

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

chaecilia28@gmail.com; aufiaaaisa@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 20, 2025	Aug 8, 2025	Aug 20, 2025	Aug 25, 2025

Abstract

The limited number of studies on the implementation of innovative non-electronic learning media for Arabic vocabulary instruction in *pesantren* settings forms the background of this research, given the need for alternative approaches in institutions with limited access to technology. This study aims to analyze the implementation process of the *snakes and ladders* game as a learning medium and to explore students' perceptions of its use in Arabic vocabulary learning. A qualitative case study design was employed, involving three participants (two female students and one male student) selected through purposive sampling. Data were collected through interviews, observation, and documentation, and analyzed using thematic analysis. The findings reveal positive responses from students regarding the use of the *snakes and ladders* game, which was perceived as helpful for vocabulary retention, creating an enjoyable learning atmosphere, and fostering social interaction. These results support cooperative learning

theory and demonstrate that practical, contextually relevant physical media can enhance motivation and learning outcomes in Arabic instruction within the *pesantren* environment. The implications of this study include contributions to the literature on gamification in non-digital contexts, as well as practical recommendations for *pesantren* administrators to provide supportive learning tools and optimize instructional schedules. This research also opens opportunities for further studies with broader samples and the use of mixed methods.

Keywords: Learning Media; *Snakes and Ladders* Game; Arabic Vocabulary; *Pondok Pesantren*; Case Study

Abstrak: Masih terbatasnya studi mengenai implementasi media pembelajaran non-elektronik yang inovatif dalam pengajaran kosakata *Bahasa Arab* di lingkungan pesantren menjadi latar belakang penelitian ini, mengingat pentingnya pendekatan alternatif di institusi yang memiliki keterbatasan akses teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses implementasi media permainan ular tangga dan mengeksplorasi persepsi santri terhadap penggunaannya dalam pembelajaran kosakata *Bahasa Arab*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, melibatkan tiga partisipan (dua santriwati dan satu santriwan) yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan respons positif dari santri terhadap penggunaan media ular tangga, yang dinilai membantu dalam mengingat kosakata, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mendorong interaksi sosial. Temuan ini mendukung teori pembelajaran kooperatif dan menunjukkan bahwa media fisik yang praktis dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar dalam pembelajaran *Bahasa Arab* di pesantren. Implikasi dari penelitian ini mencakup pengayaan literatur mengenai gamifikasi dalam konteks non-digital, serta rekomendasi praktis bagi pengelola pesantren untuk menyediakan sarana pendukung dan mengoptimalkan jadwal pembelajaran. Penelitian ini juga membuka peluang studi lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih luas dan penggunaan metode campuran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Permainan Ular Tangga; Kosakata Bahasa Arab; Pondok Pesantren; Studi Kasus

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab sering kali dipandang sebagai sesuatu yang rumit dan tidak menarik oleh para santri, terutama ketika berkaitan dengan penguasaan kosakata yang menjadi elemen kunci dalam memahami bahasa asing. (Samin et al., 2025) Dorongan santri untuk mempelajari bahasa Arab masih bisa dikatakan rendah, hal ini disebabkan oleh minimnya sarana pembelajaran yang menarik serta terbatasnya peluang untuk berlatih berbicara secara langsung. Berbagai tantangan utama yang dihadapi mencakup pendekatan pengajaran yang tidak cukup interaktif, kurangnya fasilitas yang memadai, serta minimnya

keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dengan cara yang efisien. Maka dari itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat serta motivasi belajar santri.(Al-Arif & Gumiandari, 2024)

Secara spesifik, kondisi serupa ditemukan di Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Berdasarkan wawancara pendahuluan dengan kepala pondok, terungkap bahwa suasana kelas yang membosankan dan metode hafalan yang monoton membuat para santri semakin enggan untuk belajar kosakata Bahasa Arab. Kondisi ini menyebabkan terhambatnya proses belajar mengajar, di mana santri sering kesulitan membuat contoh kalimat karena kurangnya perbendaharaan kosakata yang diketahui. Pembelajaran kosakata bahasa Arab di pondok persantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang tergolong masih sangat rendah dikarenakan susahnya mengingat dan suasana kelas yang membosankan membuat para santri semaaakin enggan untuk belajar kosakata Bahasa Arab. Hal ini menyebabkan terhambatnya pembelajaran dikelas yang mana kerap kali santri diharuskan membuat contoh kalimat dalam Bahasa Arab, dan para santri sering kali kesulitan dalam membuat contoh kalimat dikarenakan kurangnya kosakata yang diketahui.

Dalam hal ini Permainan ular tangga adalah salah satu media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan yang bisa dimanfaatkan untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan menggunakan permainan ini, santri dapat belajar dengan cara yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran bahasa Arab, terutama dalam penguasaan kosakata. Di samping itu, permainan ular tangga juga berfungsi untuk memperkuat ingatan santri dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar.(Khasanah & Nisa', 2022)

Media ini dibuat untuk membuat santri terlibat dalam proses belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat mereka dalam mempelajari bahasa Arab dan memperkuat pemahaman mereka tentang kosakata serta keterampilan berbicara (*maharah kalam*) Permainan ular tangga memberikan kesempatan bagi santri untuk bersaing dengan cara yang positif, berinteraksi dengan teman-teman sekelas, dan menerapkan materi bahasa Arab dalam suasana yang menyenangkan dan tidak monoton.(2024, توفيق)

Penelitian yang telah dilakukan mengindikasikan bahwa pemanfaatan permainan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab mampu secara signifikan memperbaiki penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara santri. Proses pembelajaran yang menggunakan media ini juga turut meningkatkan kerja sama yang baik di antara santri

serta antara santri dan guru, di samping memberikan motivasi baru dalam belajar. (Nursari & Nurhidayati, 2023) Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu belum secara spesifik mengkaji implementasi dan efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran di Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Kesenjangan inilah yang menjadi fokus utama penelitian ini.

Kajian ini berlandaskan pada Teori Pembelajaran Berbasis Permainan yang menyatakan bahwa unsur kompetisi dan interaksi dalam permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang berujung pada peningkatan hasil belajar. Fokus penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas implementasi media permainan ular tangga pada kosakata dalam pembelajaran Bahasa Arab terhadap siswa di Pondok Pesantren Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa arab yang lebih efektif dan menarik. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para guru dan pengembang media pembelajaran dalam menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik santri.

Penelitian ini akan dilakukan di Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang karna lembaga ini memiliki komitmen yang kuat untuk memanfaatkan suatu media dalam pembelajaran. Selain itu, Pondok Pesantren Bahrul Ulum Tambakberas Jombang memiliki fasilitas yang mendukung implementasi permainan ular tangga. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian di Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang karena santri di madrasah ini memiliki keberagaman dan representativitas dalam pembelajaran bahasa Arab. Berangkat dari latar belakang dan urgensi tersebut, penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk menganalisis proses implementasi media permainan ular tangga dan mengeksplorasi persepsi santri terhadap penggunaannya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat mengenai efektivitas media permainan ular tangga dan berkontribusi signifikan pada pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif dan menarik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, menurut Sugiyono metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawanya adalah eksperimen) dimana

peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Hardani et al., 2020) Menurut Manotar dalam bukunya mengatakan Metode penelitian kualitatif adalah cara untuk menggali dan memahami fenomena yang berkaitan dengan masyarakat, budaya, atau perilaku manusia secara menyeluruh dalam situasi aslinya tanpa adanya intervensi dari peneliti. Yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena implementasi media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang.

Peneliti melakukan penelitian di Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang yang berlokasi di Jl. KH. Wahab Chasbullah No. 194, Tambak Rejo, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Pondok pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang merupakan salah satu institusi yang masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif menggunakan beragam metode dan alat pengajaran inovatif, menjadikannya tempat yang tepat untuk meneliti seberapa efektif alat pembelajaran, seperti permainan ular tangga, dalam memperbesar minat dan pemahaman materi bahasa Arab. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari santri, guru, dan kepala pondok pesantren, yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada bulan april hingga agustus tahun 2024.

Sumber informasi dalam sebuah riset merupakan entitas atau hal yang menjadi sumber data agar dapat memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian. Dalam studi kualitatif, sumber data umumnya terdiri dari kata-kata, aksi, dan dokumen yang relevan, bukan berupa angka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan sekunder. (Yasini, 2025) Data primer adalah informasi yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumbernya sendiri melalui berbagai metode seperti wawancara, observasi, survei, atau eksperimen. Informasi ini merupakan data yang belum diolah sebelumnya, sehingga memberi kesempatan bagi peneliti untuk memperoleh informasi yang spesifik dan relevan sesuai dengan tujuan penelitiannya. (Chyntia et al., 2025) Data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh bukan secara langsung dari sumber utamanya, tetapi melalui perantara atau sumber yang telah ada sebelumnya, seperti buku, dokumen, laporan, atau hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Informasi ini umumnya

dikumpulkan oleh orang lain dan digunakan kembali oleh peneliti untuk menambah atau mendukung penelitian yang tengah dilakukan.(Era et al., 2025)

Proses mengumpulkan data merupakan urutan langkah teratur yang dijalankan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang penting dan akurat dalam rangka menyelesaikan pertanyaan penelitian. Proses ini mencakup penentuan cara untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan tipe penelitian, pemilihan metode pengumpulan data yang dibutuhkan berupa wawancara terstruktur, observasi, dokumen dan data pendukung. Observasi merupakan cara mengumpulkan informasi dengan melihat langsung kejadian, tindakan, atau keadaan di lapangan tanpa pengaruh dari peneliti. Proses ini bisa dilakukan dengan cara partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan yang sedang diamati, atau dengan cara non-partisipatif, di mana peneliti berperan hanya sebagai pengamat.(Jerni Hidayah,S et al., 2025)

Wawancara merupakan salah satu metode untuk mengumpulkan data yang dilaksanakan melalui dialog langsung antara peneliti dan narasumber guna memperoleh informasi yang lebih mendetail berkaitan dengan isu penelitian. Dalam penelitian kualitatif, wawancara bukan hanya sekedar obrolan biasa, tetapi merupakan interaksi yang terfokus untuk mengeksplorasi perasaan, pengalaman, pandangan, dan makna yang bersifat subjektif dari para partisipan. Dokumen merupakan suatu sumber informasi yang dimanfaatkan dalam penelitian dengan cara menganalisis berbagai materi tertulis, gambar, rekaman, atau arsip yang memiliki informasi yang berkaitan dengan subjek penelitian. Metode pengumpulan data menggunakan dokumen ini memanfaatkan berbagai sumber seperti buku, laporan, notulen, jurnal harian, foto, atau video yang telah ada untuk mendapatkan data sekunder yang dapat mendukung analisis dan validasi hipotesis dalam penelitian.(Abu Bakar, 2021) Data pendukung berperan sebagai tambahan yang membantu membentuk gambaran yang lebih lengkap dan memperkaya hasil penelitian, meskipun tidak dianalisis dengan tingkat kedalaman yang sama seperti data utama.(Adiputra Sudarma & Trisnadewi, Ni Wayan, 2021)

Teknik analisis data merupakan langkah terencana yang dijalankan oleh peneliti untuk mengelola, menafsirkan, dan merapikan informasi yang telah diperoleh dari berbagai metode seperti wawancara, pengamatan, atau pengumpulan dokumen, sehingga dapat menghasilkan penemuan yang signifikan dan menjawab pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Analisis informasi mencakup proses yang dimulai dengan mengumpulkan data, menyederhanakan data (memilih dan menekankan poin-poin utama), menyajikan data dalam bentuk cerita atau

gambar, hingga mengambil kesimpulan dan melakukan validasi. Dalam studi kualitatif, metode pengolahan data cenderung bersifat deskriptif, bertujuan untuk memahami arti, dan biasanya menggunakan pendekatan seperti analisis isi, analisis wacana, serta analisis naratif untuk mengidentifikasi pola, tema, atau keterkaitan antara data. Prosedur ini memiliki peran krusial sehingga data yang diperoleh tidak hanya sekadar terakumulasi, tetapi juga dapat dianalisis dengan mendalam dan sesuai dengan tujuan studi. (Teknologi et al., 2025)

Penelitian ini menggunakan Model analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman. Miles dan Huberman adalah dua peneliti yang terkenal karena kontribusi mereka dalam bidang metode, khususnya dalam model analisis data. Peneliti memilih model ini karena ini adalah salah satu metode yang sering dipakai dalam analisis data kualitatif karena sifatnya yang teratur dan terencana. Model ini terbagi dalam tiga langkah utama yang saling berhubungan dan berlangsung terus-menerus. (Spradley & Huberman, 2024) Reduksi data merupakan langkah krusial dalam penelitian kualitatif yang mencakup pemilihan, penyederhanaan, dan pengaturan data asli yang didapat dari lapangan menjadi data yang lebih terarah, sesuai, dan berarti untuk dianalisis. Penyampaian data dalam riset kualitatif merupakan langkah untuk mengatur dan menyusun data yang telah dipilih ke dalam format yang terstruktur dan mudah dimengerti. Tahap terakhir merupakan kesimpulan dan validasi, di mana peneliti menganalisis data yang telah ada untuk mendapatkan pemahaman serta merumuskan kesimpulan yang dapat dipercaya, sambil juga melakukan validasi untuk memastikan keaslian hasil yang diperoleh. Proses analisis ini bersifat berulang dan siklus, yang memungkinkan peneliti untuk kembali ke langkah sebelumnya guna memperbaiki dan memperluas analisis hingga mencapai pemahaman yang mendalam mengenai fenomena yang diteliti. (Wahyuni & Ulum, 2025)

Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif merupakan langkah untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sah, dapat dipercaya, dan dapat dipertanggung jawabkan dari sudut pandang ilmiah. Penelitian ini menggunakan metode triangulasi yang merupakan suatu metode untuk memeriksa data dengan menggunakan sumber lain di luar data itu sendiri untuk tujuan verifikasi atau sebagai alat perbandingan. Terdapat empat jenis triangulasi sebagai teknik untuk mengevaluasi keaslian data, yaitu Kriteria keabsahan data dalam penelitian ini mengacu pada uji kredibilitas dari Lincoln dan Guba dengan menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari kepala sekolah dan guru. Triangulasi teknik dilakukan dengan menggabungkan wawancara, observasi, dan survei untuk mengecek kebenaran data.

Sementara itu, triangulasi waktu dilakukan dengan pengecekan data pada waktu dan situasi yang berbeda guna memastikan konsistensi dan keakuratan informasi yang diperoleh.

HASIL

1. Hasil Validasi Ahli Media

Sebelum penggunaan media pembelajaran berupa permainan ular tangga ini dalam pengajaran kosakata bahasa Arab di Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang, perlu dilakukan proses validasi untuk menilai efektivitas, kelayakan, dan kesesuaian media tersebut. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan umpan balik dan penilaian dari para ahli, pengajar, serta pengguna media agar produk yang dikembangkan dapat memenuhi standar pembelajaran dan diterima dengan baik oleh para santri. Penilaian dilakukan berdasarkan kemudahan dalam penggunaan, daya tarik media, serta manfaat yang dihasilkan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Permainan Ular Tangga

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Skala penilaian
1	Kesesuaian materi	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran kosakata Bahasa Arab	Layak
2	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan oleh guru dan santri	Sangat layak
3	Daya tarik	Media menarik dan dapat memotivasi santri untuk belajar	Layak
4	Ketepatan visual dan bahasa	Kosakata yang digunakan tepat dan visual yang ditampilkan sesuai	Layak
5	Kepraktisan media	Media mudah disiapkan dan digunakan di lingkungan pesantren	Sangat layak
6	Interaktivitas media	Media mendorong interaksi dan partisipasi aktif santri	Layak
7	Inovasi dan kreativitas	Media menghadirkan cara pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan	Layak
8	Manfaat pembelajaran	Media membantu meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata Bahasa Arab	Layak
9	Sesuai dengan tingkat peserta	Media sesuai dengan tingkat kemampuan santri (sesuai usia dan level pembelajaran)	Layak
10	Kesesuaian durasi penggunaan	Media dapat digunakan dalam waktu yang optimal tanpa	Layak

2. Proses implementasi media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab santri di Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang

Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang merupakan bagian dari Pondok Pesantren Bahrul Ulum yang telah berdiri sejak tahun 1838 oleh K. H. Abdul Salam, yang dikenal dengan sebutan "Lautan Ilmu". Lokasi pesantren ini berada di Desa Tambakrejo, Kecamatan Tambakberas, Kabupaten Jombang, Jawa Timur, dan termasuk dalam salah satu pesantren yang tertua serta terbesar di daerah tersebut. (Tambakberas, 2017)

Selain menekankan pendidikan agama yang kokoh dan nilai-nilai islam menurut ahlussunnah wal jama'ah di bawah nahtlatul ulama, pesantren ini juga menggabungkan pendidikan formal dari tingkat pra-sekolah sampai perguruan tinggi dengan berbagai jenis lembaga pendidikan, seperti madrasah ibtidaiah, tsanawiyah, dan aliyah, termasuk institusi tinggi dan universitas. Pondok ini dikenal memiliki budaya yang mandiri, sederhana, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, sambil tetap menjaga tradisi serta prinsip-prinsip keislaman.

Proses implementasi permainan ular tangga sebagai media untuk pembelajaran kosa kata bahasa Arab di Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang melibatkan beberapa langkah krusial. Awalnya, guru menyiapkan media permainan yang berupa papan ular tangga yang telah diisi dengan kosa kata bahasa Arab beserta terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Selanjutnya, para santri dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk memastikan bahwa proses belajar menjadi lebih interaktif dan terstruktur. Ketika tiba saatnya bermain, apabila pion berhenti pada kotak yang berisi kata-kata dalam bahasa Arab, santri harus menerjemahkan kata tersebut ke dalam bahasa Indonesia. Sebaliknya, jika pion berhenti pada kata-kata dalam bahasa Indonesia, mereka perlu mengartikan kata tersebut ke dalam bahasa Arab.

3. Persepsi Santri Mengenai Penggunaan Media

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti, Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang adalah pesantren yang memiliki beberapa bidang yang dikaji dan dapat mengembangkan karakter santri yang dimana salah satunya yaitu pembelajaran kosa kata Bahasa Arab.

Pembelajaran kosakata bahasa arab kerap kali dianggap hal yang sulit dan membosankan oleh para santri, padahal kosa kata adalah hal yang paling penting dalam aspek pembelajaran Bahasa Arab. Dikarenakan keterbatasan penggunaan alat elektronik

dikalangan pondok pesantren maka penggunaan media permainan ular tangga sangat tepat untuk mempermudah pembelajaran kosakata bagi santri.

Persepsi santri mengenai pemanfaatan media permainan ular tangga untuk pembelajaran kosakata Bahasa Arab di pondok pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang menunjukkan tanggapan yang sangat baik. Santri menganggap bahwa media ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan semangat dan ketertarikan mereka terhadap pelajaran. Dengan adanya permainan ini, santri mampu belajar sambil bermain, yang berfungsi untuk mengurangi rasa bosan dan menjadikan proses pembelajaran kosakata bahasa Arab terasa lebih dinamis dan menarik. Wawancara ini bersifat terstruktur, Wawancara bersama santri Pondok Pesantren ABahrul Ulum Tambakberas Jombang sebagaimana berikut:

Seorang santri perempuan (Santri W1) menyatakan bahwa media ini membuat pembelajaran mudah diingat dan dimengerti. Ia menambahkan, "Karena keterbatasan menggunakan alat elektronik di pondok pesantren, maka media seperti permainan ular tangga ini sangat cocok digunakan."
Santri perempuan lain (Santri W2) menyampaikan bahwa media ini membuat kelas lebih kompak karena materi yang disajikan dapat mendorong interaksi antar siswa. "Pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang menggunakan bantuan media permainan ular tangga sebagai wadah materi dan evaluasi menjadi lebih menarik, mudah dipahami," ujarnya.
Menurut seorang santri laki-laki (Santri P1), faktor pendukung penggunaan media ini adalah kemampuannya mempermudah mengingat kosakata Bahasa Arab dan meningkatkan interaksi yang lebih intens dengan teman-teman. Namun, ia juga mengidentifikasi faktor penghambat, yaitu "keterbatasan penguasaan kosakata di awal dan kurangnya waktu pembelajaran yang membuat [pembelajaran] kurang maksimal."

Oleh sebab itu, walaupun penggunaan media permainan ular tangga terbukti memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan penguasaan kosakata dan semangat belajar bahasa Arab, keberhasilan implementasinya sangat tergantung pada kesiapan guru dalam memanfaatkan media tersebut dengan benar, peningkatan motivasi belajar siswa, serta pengelolaan waktu dan kelompok belajar yang efisien. Langkah-langkah perbaikan dan pengembangan strategi pembelajaran yang melibatkan media permainan ini bisa menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah yang ada serta meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Arab di pesantren.

PEMBAHASAN

1. Analisis Validasi Media Pembelajaran

Sebelum diimplementasikan, media permainan ular tangga telah melalui proses validasi oleh ahli media dan materi untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya. Hasil validasi yang disajikan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan. Penilaian ini selaras dengan temuan di lapangan, di mana media tersebut berhasil diterima dengan baik oleh para santri.

Secara spesifik, aspek kemudahan penggunaan dan kepraktisan yang mendapatkan skor "Sangat Layak" terbukti menjadi faktor pendukung utama keberhasilan implementasi di Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran fisik yang tidak memerlukan teknologi canggih sangat relevan dalam konteks pesantren yang memiliki keterbatasan fasilitas. Dengan demikian, validasi ini tidak hanya membuktikan kelayakan produk secara teoretis, tetapi juga menegaskan relevansinya dengan kondisi riil di lingkungan pembelajaran.

2. Pembelajaran Kosakata Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Santri Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang

Hasil dari pengumpulan data dokumentasi, wawancara dan observasi pembahasan tentang pembelajaran kosakata menggunakan media permainan ular tangga pada santri pondok pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang menunjukkan reaksi yang baik dari santri terhadap media pembelajaran ini. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini berhasil membantu santri dalam memahami kosakata bahasa Arab, karena menawarkan cara yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan metode belajar biasa. Beberapa alasan mengapa siswa setuju menggunakan media permainan ular tangga antara lain:

- a. Menyenangkan dan tidak membosankan: Sebelum memanfaatkan bahan ajar ini, beberapa siswa mungkin merasa jenuh, mengantuk, namun setelah menggunakan media permainan ular tangga pada pembelajaran kosakata bahasa Arab yang dikemas dengan permainan, pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan mengasyikkan, sehingga mengurangi rasa bosan siswa ketika mempelajari kosakata dalam bahasa Arab. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh Erma Muti'ah (2021).

- b. Memperkuat pemahaman kosakata secara kontekstual: setiap bagian dari permainan atau langkah mengandung kata-kata atau tantangan, sehingga para siswa dapat belajar dengan cara yang langsung dan sesuai konteks, yang mendukung peningkatan daya ingat dan pemahaman kosakata bahasa Arab.
- c. Mudah digunakan dan sesuai dengan lingkungan pesantren: media ini adalah permainan fisik yang tidak memerlukan teknologi canggih, sehingga cocok dengan keadaan pesantren yang memiliki keterbatasan dalam fasilitas teknologi.
- d. Mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif: kegiatan ini mengharuskan siswa untuk saling berinteraksi dan bekerja sama dalam tim, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan terbuka dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Adinda Muflihatuz Zakiyah (2021) yang menemukan bahwa kerja kelompok dalam permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif.
- e. Efektif meningkatkan hasil belajar: studi mengungkapkan bahwa penerapan media ular tangga dapat secara signifikan memperbaiki keterampilan berbicara dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Secara keseluruhan, santri di pondok pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang memberikan respon yang positif dan setuju menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, karena dapat mempermudah santri dalam mengingat kosakata dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kosakata bahasa Arab Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang

- a. Faktor pendukung
 - 1) Metode pembelajaran yang kontekstual dan praktis: Media permainan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari kosakata bahasa Arab secara langsung melalui penerapan yang praktis, seperti harus menerjemahkan kata dalam bahasa Arab ketika mereka berhenti di kotak tertentu. Hal ini berperan dalam memperkuat daya ingat dan pemahaman kosakata dengan efektif karena melibatkan elemen permainan dan interaksi.
 - 2) Mudah digunakan dan disesuaikan dengan keterbatasan pesantren: Media ular tangga yang berupa bentuk fisik (papan permainan yang dicetak) sangat tepat digunakan dalam konteks pesantren yang seringkali membatasi pemakaian

perangkat elektronik atau teknologi modern. Dengan cara ini, proses pembelajaran bisa tetap berlangsung dengan baik tanpa adanya masalah teknis.

- 3) Mempermudah mengingat kosakata: Mempermudah ingatan kosakata berarti mendukung siswa supaya dapat mengingat, memahami, dan menerapkan kata-kata dalam bahasa Arab dengan lebih gampang dan bertahan lama lewat cara belajar yang efektif dan menyenangkan.
 - 4) Meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar santri: Dalam praktiknya, para pelajar umumnya dibagi menjadi kelompok-kelompok, sehingga permainan ini juga mendorong terjadinya interaksi sosial dan kerja sama di antara siswa, yang sangat membantu proses pembelajaran bersama di pesantren.
- b. Faktor penghambat
- 1) Keterbatasan penguasaan kosakata awal: Siswa dengan penguasaan kosakata utama yang minim mengalami hambatan untuk berpartisipasi dalam permainan secara optimal, karena permainan tersebut memerlukan pemahaman dan respon yang cepat terhadap kosakata yang muncul.
 - 2) Keterbatasan waktu pembelajaran: Waktu yang terbatas untuk belajar bahasa Arab dalam jadwal di pesantren dapat membatasi pemanfaatan media permainan dengan sepenuhnya, sehingga proses pembelajaran tidak menjadi terfokus.
 - 3) Perbedaan tingkat kemampuan siswa: Variasi kemampuan antara siswa dalam memahami kosakata bahasa Arab dapat mengganggu pembelajaran kelompok dengan menggunakan media ular tangga, terutama jika tidak diterapkan strategi yang sesuai dalam pembagian kelompok.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, karena menggunakan pendekatan studi kasus, temuan ini bersifat spesifik pada satu lokasi, yaitu Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang, sehingga tidak dapat digeneralisasi ke seluruh konteks pesantren lainnya. Kedua, pengumpulan data utamanya bergantung pada wawancara dan observasi yang bersifat kualitatif, yang mungkin memiliki bias subjektif. Oleh karena itu, penelitian di masa depan dapat diperkaya dengan metode kuantitatif atau pendekatan multi-lokasi untuk validasi yang lebih luas.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media permainan ular tangga terbukti memberikan dampak positif yang signifikan pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab di Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Melalui analisis hasil, ditemukan bahwa media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berhasil mengubah dinamika kelas secara fundamental. Permainan ular tangga mampu mempermudah santri dalam mengingat dan memahami kosakata, serta berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah tantangan yang berpotensi memengaruhi efektivitas media, termasuk kurangnya penguasaan kosakata dasar, keterbatasan waktu, serta perbedaan tingkat kemampuan siswa. Temuan-temuan ini memberikan kontribusi penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam konteks pesantren. Secara empiris, studi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sederhana, fisik, dan tidak bergantung pada teknologi canggih dapat menjadi solusi yang sangat efektif dan relevan. Ini mengisi celah dalam literatur yang selama ini seringkali berfokus pada media berbasis digital.

Berdasarkan temuan tersebut, ada beberapa saran yang dapat diajukan. Untuk Pondok Pesantren Addin Bahrul Ulum Tambakberas Jombang, disarankan agar pihak pesantren dapat meningkatkan sarana pendukung dan mengoptimalkan jadwal pembelajaran Bahasa Arab. Pengaturan waktu yang lebih terstruktur akan memungkinkan pemanfaatan media permainan ular tangga secara lebih maksimal. Sementara itu, untuk para peneliti di masa mendatang, disarankan untuk memperluas lingkup studi dengan memperbanyak sampel partisipan dan melakukan studi multi-lokasi untuk meningkatkan generalisasi hasil. Selain itu, penggunaan metode gabungan (kualitatif dan kuantitatif) dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif. Perhatian khusus juga perlu diberikan pada peran dan kesiapan guru serta dukungan lingkungan pembelajaran, karena keduanya merupakan faktor krusial bagi keberhasilan implementasi media.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Bakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Suka Press. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/42716/>

- Adiputra Sudarma, I. M., & Trisnadewi, Ni Wayan, D. (2021). Metodologi Penelitian Kesehatan. In: Metodologi Penelitian Kesehatan. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Issue 2021). <https://repository.uin-alauddin.ac.id/19810/>
- Al-Arif, A. H., & Gumiandari, S. (2024). Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Tantangan Implementasi, dan Peluang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(7), 987–998. **DOI:** <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i2.625>
- Chyntia, C., Qomariyah, S., & Kurnia, R. (2025). Model Pendidikan Islam di Pesantren Yatim Mabda Islam dengan Pendekatan Spiritual dan Akademik. *Jurnal Pendidikan West Science*, 3(01), 138–151. **DOI:** <https://doi.org/10.58812/jpdws.v3i01.1910>
- Era, D., Industri, R., Arroyan, M., & Nasrudin, M. (2025). Kebijakan Pendidikan Dan Masa Depan Pondok Pesantren Education Policy and the Future of Islamic Boarding Schools in the Era of Industrial Revolution 4 . 0. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(6), 10747–10756. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/2209>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1). https://www.researchgate.net/publication/340021548_Buku_Metode_Penelitian_Kualitatif_Kuantitatif
- Jerni Hidayah, S. J., Risnawati, & Muhammad Fikham. (2025). Pengaruh Sikap Kasih Sayang Guru Terhadap Perilaku Siswa Berbudhi Pekerti dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 2 Mandau. *Ghiroh*, 3(2), 1–4. **DOI:** <https://doi.org/10.61966/ghiroh.v3i2.58>
- 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. *Journal of Arabic Education*, 02(02), 2. **DOI:** <https://doi.org/10.55352/pba.v2i2.82>
- Nursari, N. D., & Nurhidayati, N. (2023). Penerapan Strategi Berbasis Permainan Lego sebagai Media untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(2), 185–200. <https://doi.org/10.17977/um064v3i22023p185-200>
- Samin, S. M., Akzam, I., Pebrian, R., & Fikriansyah, M. H. (2025). *Tantangan dan Strategi Penerapan Lingkungan Bahasa Arab di Pesantren Challenges And Strategies For Implementing Arabic Language Environment In Islamic Boarding Schools*. 22(1), 42–55. **DOI:** [https://doi.org/10.25299/ajap.2025.vol22\(1\).21006](https://doi.org/10.25299/ajap.2025.vol22(1).21006)
- Spradley, P., & Huberman, M. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84. **DOI:** <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Tambakberas, T. S. (2017). TAMBAKBERAS Menelusik Sejarah Memetik Ukhwah. *Buku*. https://elibrary.mauwh.sch.id/index.php?p=show_detail&id=1445
- Teknologi, J., Dan, P., Jtpp, P., Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian : Strategi , Tabapan , dan Analisis Data Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*. 02(03), 793–800. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/download/581/546/1655>
- Wahyuni, N. S., & Ulum, M. (2025). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8(6), 6117–6124.
DOI: <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8295>

Yasini, T. Al. (2025). *Integrasi Pembelajaran Ilmu Agama dan Sains dalam Sistem Pendidikan Terpadu di Pondok Pesantren*. 8, 7584–7589. **DOI:** <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8511>

توفيق, ل. (2024). Penerapan Media Permainan “Snakes Ladders” Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pada Kuttah Darussunnah Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 45–59. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/ALF/article/download/5833/2927/>