KEEFEKTIFAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA ARAB SISWA KELAS VII DI MTs NEGERI SUMBANG BANYUMAS TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Siti Muhlisoh

NIM : 2303412047

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 4 Januari 2017

Dosen Pembimbing 1	Dosen Pembimbing 2
Darul Qutni, S.Pd.I., M.S.I	Ahmad Miftahuddin,M.A.
NIP.197505062005012001	NIP.198205042010121007

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Rabu

tanggal : 18 Januari 2017

Panitia Ujian Skripsi

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum
NIP.196202212989012001

Ketua : _____

Dra. Anastasia Pudji T, M. Hum
NIP.196407121989012001

Sekretaris : _____

Zukhaira, S.S. M.Pd
NIP.197802012006042001

Penguji I : _____

Ahmad Miftahuddin, M.A
NIP.198205042010121007

Penguji II/Pembimbing II : _____

Darul Qutni, S.Pd.I., M.S.I
NIP.197505062005012001

Penguji III/Pembimbing I : _____

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP.196008311989011001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 7 Januari 2017

Yang membuat pernyataan,

Siti Muhlisoh

NIM.2303412047

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

قال الله تعلى : إن الله يأمركم أن تؤدوا الأمانات إلى أهلها (النساء : 58)

"Firman Allah : Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya". (Q.S. An-Nisa : 58).

وقال النبي ﷺ : من جاءه أجله وهو يطلب العلم لقى الله ولم يكن بينه وبين النبيين الأدرجة النبوة (رواه الطبرانى)

"Barangsiapa kedatangan ajal, sedang ia masih menuntut ilmu, maka ia akan bertemu dengan Allah dimana tidak ada jarak antara dia dan antara para nabi kecuali satu derajat kenabian" (HR. Thabrani).

"Semakin tinggi ilmu seseorang, maka semakin tinggi toleransinya" (Abdurahman Wahid (Gus Dur)).

Persembahan :

1. Bapak dan ibu tercinta (Waslam Abdul Mukti dan Annisatul Ummah)
2. Kakakku Muhimmatul Chasanah yang selalu memberikan motivasi dikala semangatku luntur, dan adikku tersayang Ibnu Azmi Musthafa dan Nayla Syifa Nur Ramadhani.
3. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang.
4. Keluarga besar Pondok Pesantren Durrotu Aswaja.
5. Teman-teman PBA 2012 dan IKHLAS 2012.
6. Anda yang tengah membaca karya ini.

Kata Pengantar

Segala puji bagi Allah pemilik alam semesta yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya. Semoga kita senantiasa dapat meneladani akhlak mulia beliau dan kita tergolong umat yang memperoleh syafa'atnya di hari akhir kelak.

Terselesaikan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan do'a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya sampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam perijinan penyusunan skripsi.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam perijinan penyusunan skripsi.
3. Hasan Busri S.Pd.I., M.S.I., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam perijinan penyusunan skripsi.
4. Zukhaira, S.S., M.Pd., dosen penguji 1 yang telah memberikan pengetahuan, bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Darul Qutni, S.Pd.I., M.S.I., dosen pembimbing I yang telah memberikan pengarahan, semangat dan bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini.

6. Ahmad Miftahuddin, M.A., dosen pembimbing II yang dengan sabar dan telaten membimbing serta memotivasi peneliti dalam mengerjakan skripsi.
7. Seluruh dosen Prodi. Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan motivasi kepada penulis sehingga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat.
8. Teman-teman seperjuangan PBA angkatan 2012 yang telah memberikan penulis motivasi.
9. Kepala sekolah MTs Negeri Sumbang Banyumas yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi.
10. Sri Wahyuningsih, S.Ag., M.Pd., guru bahasa Arab di MTs Negeri Sumbang Banyumas yang telah membimbing penulis dalam melakukan penelitian dan memberikan kemudahan dalam perijinan penyusunan skripsi.
11. Siswa kelas VII MTs Negeri Sumbang Banyumas atas kerjasama dalam penyusunan skripsi.
12. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhir kata, peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca umumnya. Aamiin.

Peneliti

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Muhlisoh, Siti. 2017. *Keefektifan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Darul Qutni, S.Pd.I., M.S.I dan Ahmad Miftahuddin, M.A.

Kata Kunci: **Permainan Ular Tangga, Keterampilan Berbicara**

Berbicara merupakan salah satu kemampuan keterampilan berbahasa yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran bahasa termasuk bahasa Arab. Latar belakang pendidikan siswa di MTs N Sumbang Banyumas adalah mayoritassiswa yang lulusan Sekolah Dasar (SD) membuat mereka minim dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal itu menyebabkan siswa takut dan malu untuk berbicara menggunakan bahasa Arab. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran yang menarik sehingga siswa termotivasi belajar dengan aktif dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana pelaksanaan permainan ular tangga bagi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas tahun ajaran 2015/2016?, (2) bagaimana keefektifan permainan ular tangga bagi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas tahun ajaran 2015/2016?. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui pelaksanaan permainan ular tangga bagi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII di MTs N Sumbang Banyumas tahun ajaran 2015/2016. (2) bagaimana keefektifan permainan ular tangga bagi peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas tahun ajaran 2015/2016?.

Desain penelitian ini adalah *quasi-eksperiment* dengan tipe *non-equivalent pretest-posttest control group design*, karena kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur penempatan acak. Pada kedua kelompok tersebut sama-sama diberikan *pretest* dan *posttest*. Hanya kelompok eksperimen (A) yang mendapat *treatment*. Data dihitung menggunakan uji reliabilitas instrumen, uji normalitas, uji kesamaan dua varians, dan uji t untuk membuktikan hipotesis peneliti.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata kelas kontrol dari 73,4 menjadi 77,36 dan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 73,6 menjadi 80,8 dan diperoleh t_{hitung} 8,09 dan t_{tabel} 2,045. Karena $t_{tabel} \leq t_{hitung}$, hipotesis yang diterima adalah hipotesis kerja (ha) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN KELULUSAN iii
PERNYATAAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR DIAGRAM xv
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB 1. PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 6
1.3 Tujuan Penelitian 7
1.4 Manfaat Penelitian 7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI
2.1 Tinjauan Pustaka 9
2.2 Landasan Teori 15
2.2.1 Bahasa Arab 15
2.2.2 Keterampilan Berbahasa 16
2.2.3 Keterampilan Berbicara 18
2.2.3.1 Tujuan Keterampilan Berbicara 20
2.2.3.2 Aspek-aspek Keterampilan Berbicara 22
2.2.3.3 Kompetensi Keterampilan Berbicara 23
2.2.3.4 Aspek Penilaian Keterampilan Berbicara 24

2.2.3.5 Kompetensi Dasar Berbicara Arab Kelas VII MTs 25

2.2.4 Pembelajaran Bahasa Arab 26

2.2.4.1 Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab 27

2.2.6 Permainan Bahasa 29

2.2.6.1 Pengertian Permainan Bahasa 29

2.2.6.2 Tujuan Permainan Bahasa.....30

2.2.7 Permainan Ular Tangga 32

2.2.7.1 Sejarah Permainan Ular Tangga 32

2.2.7.2 Pengertian Permainan Ular Tangga 34

2.2.7.3 Papan Permainan Ular Tangga.....35

2.2.7.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga.....37

2.2.7.5 Langkah-langkah Permainan Ular Tangga 38

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian 43

3.2 Variabel Penelitian.....46

3.2.1 Variabel Bebas 46

3.2.2 Variabel Terikat 46

3.3 Populasi dan Sampel.....47

3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian 48

3.4.1 Lokasi Penelitian.....49

3.4.2 Waktu Penelitian.....49

3.5 Teknik Pengumpulan Data 49

3.5.1 Teknik Non-Tes 49

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.5.1.1 Wawancara.....50

3.5.1.2 Angket.....52

3.5.1.3 Dokumentasi 54

3.5.2 Teknik Tes 54

3.6 Instrumen Penelitian 55

3.6.1 Instrumen Tes.....55

3.7 Skor Penilaian 57

3.8 Hipotesis Penelitian.....60

3.9 Uji Instrumen 62

3.9.1 Validitas 62

3.9.2 Reliabilitas 63

3.10 Analisis Data 64

3.10.1 Mencari Mean (Rata-rata)..... 64

3.10.2 Uji Normalitas 65

3.10.3 Uji Kesamaan Dua Varians 66

3.10.4 Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa.....67

3.10.5 Uji t atau Uji Perbedaan Rata-rata 68

BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas 71

4.2 Keefektifan Permainan Ular Tangga bagi Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas.....71

4.2.1 Uji Instrumen 72

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.2.1.1 Validitas 72

4.2.1.2 Reliabilitas.....73

4.2.2 Tabulasi Data Hasil Tes.....76

4.2.2.1 Tabulasi Data Hasil *Pretest* pada Kelas Kontrol.....76

4.2.2.2 Tabulasi Data Hasil *Pretest* pada Kelas Eksperimen 78

4.2.2.3 Tabulasi Data Hasil *Posttest* pada Kelas Kontrol 81

4.2.2.4 Tabulasi Data Hasil *Posttest* pada Kelas Eksperimen.....83

4.2.2.5 Tabulasi Skor Aspek *Pretest* Kelas Kontrol 85

4.2.2.6 Tabulasi Skor Aspek *Posttest* Kelas Kontrol 87

4.2.2.7 Tabulasi Skor Aspek *Pretest* Kelas Eksperimen.....89

4.2.2.8 Tabulasi Skor Aspek *Posttest* Kelas Eksperimen.....91

4.2.3 Nilai Rata-rata 93

4.2.3.1 Nilai Rata-rata Kelas Kontrol.....93

4.2.3.2 Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen 95

4.2.4 Uji Normalitas 99

4.2.5 Uji Kesamaan Dua Varian.....99

4.2.6 Uji Hipotesis 100

4.2.7 Perubahan Sikap Siswa Kelas VII di MTs N Sumbang Banyumas.....102

BAB 5. PENUTUP

5.1 Simpulan.....109

5.2 Saran 110

DAFTAR PUSTAKA.....113

LAMPIRAN 117

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu 13
Tabel 2.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar 25
Tabel 2.3 Kriteria Penskoran Pembelajaran menggunakan Media Ular Tangga ...39
Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen 45
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Guru.....51
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Siswa 51
Tabel 3.4 Kisi-kisi *Pretest* 51
Tabel 3.5 Kisi-kisi *Posttest* 51
Tabel 3.5 Kriteria Penskoran Aspek Berbicara Bahasa Arab.....57
Tabel 3.6 Kategori Penskoran Aspek Keterampilan Berbicara 59
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Keterampilan Berbicara 59
Tabel 3.8 Interpretasi Nilai r 64
Tabel 3.9 Kriteria Besaran Faktor Gain *Score* 68
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Isi Tes.....73
Tabel 4.2 Skor Nilai Instrumen 74
Tabel 4.3 Interpretasi Nilai r 75
Tabel 4.4 Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol 76
Tabel 4.5 Persentase Hasil Penilaian *Pretest* Kelompok Kontrol.....77
Tabel 4.6 Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen.....78
Tabel 4.7 Persentase Hasil Penilaian *Pretest* Kelompok Eksperimen 80
Tabel 4.8 Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol.....81
Tabel 4.9 Persentase Hasil Penilaian *Posttest* Kelompok Kontrol 82
Tabel 4.10 Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen 83
Tabel 4.11 Persentase Hasil Penilaian *Posttest* Kelompok Eksperimen.....84
Tabel 4.12 Skor Aspek *Pretest* Kelompok Kontrol 85

Tabel 4.13 Skor Aspek *Posttest* Kelompok Kontrol 87

Tabel 4.14 Skor Aspek *Pretest* Kelompok Eksperimen 89

Tabel 4.15 Skor Aspek *Posttest* Kelompok Eksperimen 91

Tabel 4.16 Nilai *Pretest-Posttest* Kelompok Kontrol 93

Tabel 4.17 Nilai *Pretest-Posttest* Kelompok Eksperimen 96

Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas 99

Tabel 4.19 Hasil Uji Kesamaan Dua Varians 100

Tabel 4.20 Hasil Angket Sesudah Penelitian 102

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Papan Ular Tangga Kosakata 36

Gambar 2.2 Papan Ular Tangga Susunan Kalimat 36

Gambar 2.3 Papan Ular Tangga *Chiwar* 36

Gambar 3.1 Paradigma Sederhana 47

Gambar 3.2 Angket Sesudah Penelitian 53

Gambar 4.1 Diagram Persentase *Pretest* Kelompok Kontrol 78

Gambar 4.2 Diagram Persentase *Pretest* Kelompok Eksperimen.....80

Gambar 4.3 Diagram Persentase *Posttest* Kelompok Kontrol 82

Gambar 4.4 Diagram Persentase *Posttest* Kelompok Eksperimen 84

Gambar 4.5 Diagram Skor Rata-rata Aspek Keterampilan Berbicara *Pretest* Kelompok Kontrol 86

Gambar 4.6 Diagram Skor Rata-rata Aspek Keterampilan Berbicara *Posttest* Kelompok Kontrol 88

Gambar 4.7 Diagram Skor Rata-rata Aspek Keterampilan Berbicara *Pretest* Kelompok Eksperimen 90

Gambar 4.8 Diagram Skor Rata-rata Aspek Keterampilan Berbicara *Posttest* Kelompok Eksperimen 92

Gambar 4.9 Diagram Nilai Rata-rata *Pretest-Posttest* Kelompok Kontrol 95

Gambar 4.10 Diagram Nilai Rata-rata *Pretest-Posttest* Kelompok Eksperimen...97

Gambar 4.11 Diagram Peningkatan Gain *Score* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen 98

Gambar 4.12 Hasil Angket Siswa sesuai Pertanyaan Nomor 1 104

Gambar 4.13 Hasil Angket Siswa sesuai Pertanyaan Nomor 2 104

Gambar 4.14 Hasil Angket Siswa sesuai Pertanyaan Nomor 3 105

Gambar 4.15 Hasil Angket Siswa sesuai Pertanyaan Nomor 4 106

Gambar 4.16 Hasil Angket Siswa sesuai Pertanyaan Nomor 5 107

Gambar 4.17 Hasil Angket Siswa sesuai Pertanyaan Nomor 6 108

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran 117
Lampiran 2 RPP *Posttest* Kelompok Kontrol.....122
Lampiran 3 RPP *Posttest* Kelompok Eksperimen.....133
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru 144
Lampiran 5 Hasil Wawancara Siswa Sebelum Penelitian.....145
Lampiran 6 Daftar Nama Siswa Kelompok Kontrol 146
Lampiran 7 Daftar Nama Siswa Kelompok Eksperimen 147
Lampiran 8 Daftar Nama Siswa Kelompok Uji Instrumen 148
Lampiran 9 Soal *Pretest* 149
Lampiran 10 Soal *Posttest*.....150
Lampiran 11 Tabel Penolong Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen 151
Lampiran 12 Tabel Penolong Uji Hipotesis Kelompok Kontrol.....152
Lampiran 13 Perhitungan Uji Normalitas Menggunakan *SPSS* 16 153
Lampiran 14 Perhitungan Uji Kesamaan Dua Varians 157
Lampiran 15 Nilai Karakter *Pretest* Kelompok Kontrol 158
Lampiran 16 Nilai Karakter *Posttest* Kelompok Kontrol.....160
Lampiran 17 Nilai Karakter *Pretest* Kelompok Eksperimen 162
Lampiran 18 Nilai Karakter *Posttest* Kelompok Eksperimen.....164
Lampiran 19 Dokumentasi 166
Lampiran 20 Surat Penetapan Dosen Pembimbing 169
Lampiran 21 Surat Permohonan Ijin Penelitian 170
Lampiran 22 Surat Keterangan Penelitian.....17

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan fenomena sosial yang digunakan untuk saling memahami diantara manusia (Bahruddin 2009:1). Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi atau sarana pergaulan sesama insan manusia (Tarigan 1989:4). Sebagaimana pendapat Yuniawan (2012:2), alat komunikasi yang paling ampuh adalah bahasa. Dengan bahasa manusia sebagai makhluk sosial dapat berinteraksi satu dengan yang lain secara efektif.

Halliday dan Hasan (dalam Asrori 2012:2) mengemukakan bahwa bahasa pada hakikatnya adalah alat komunikasi sosial atau alat interaksi sosial yang berfungsi transaksional dan interaksional. Bahasa berfungsi transaksional jika digunakan untuk mengungkapkan isi komunikasi berupa berita atau informasi tertentu. Adapun jika digunakan untuk menyatakan dan membentuk hubungan sosial dan sikap-sikap pribadi, maka fungsi bahasa yang berlaku adalah fungsi interaksional. Hal itu mengandung implikasi bahwa kegiatan pembelajaran bahasa lebih ditekankan pada penggunaan bahasa, bukan pada aturan-aturan bahasa.

Penggunaan bahasa erat kaitannya dengan keterampilan berbicara. Karena dalam keterampilan berbicara penutur akan lebih menekankan pada penggunaan bahasa daripada aturan-aturan bahasa. Kenyataan dalam kehidupan sehari-hari membuktikan bahwa penguasaan bahasa lisan lebih fungsional daripada keterampilan berbahasa lainnya. Oleh karena itu kemampuan berbicara

seharusnya mendapat perhatian yang cukup dalam pembelajaran berbahasa (Nurgiyantoro 2011:400).

Nunan (dalam Asrori 2012:2) mengutip temuan Montgomery dan Einstein bahwa kelompok yang diberi kesempatan memproduksi bahasa lebih berhasil tidak saja dalam unjuk berbahasa, tetapi juga dalam gramatika.

Hakikat belajar bahasa asing termasuk di dalamnya bahasa Arab adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu tujuan utama pembelajaran bahasa Arab adalah pengembangan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa baik itu lisan maupun tulis (Hermawan 2013:129).

Thu'aimah (dalam Asrori 2012:3) kegiatan berbahasa dalam kelas bahasa hendaknya berporos pada bidang-bidang komunikasi bahasa. Bidang komunikasi bahasa erat kaitannya dengan salah satu kemahiran berbahasa yaitu kemahiran berbicara.

Kemahiran berbicara merupakan salah satu jenis kemampuan bahasa yang ingin dicapai dalam pengajaran bahasa modern termasuk bahasa Arab. Berbicara merupakan sarana utama untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik dengan menggunakan bahasa sebagai medianya (Effendy 2012:149).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Keterampilan berbicara penting dalam memberi dan menerima informasi serta memajukan hidup dalam peradaban modern. Keterampilan ini didasari oleh kepercayaan tinggi untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah dan lain-lain (Iskandarwassid dan Sunendar 2009:241).

Hambatan-hambatan yang sering muncul dalam keterampilan berbicara bahasa Arab adalah : 1) kesulitan memilih kata sesuai dengan konteks lawan tutur, 2) sering merasa malu dalam berbicara bahasa Arab karena takut melakukan kesalahan, 3) kurang dibiasakannya berbicara menggunakan bahasa Arab (Yuanita 2011:3). Padahal kunci untuk lancar berbicara adalah rasa percaya diri untuk berbicara menggunakan bahasa Arab, dan membiasakan untuk berbicara bahasa Arab. Karena pada dasarnya untuk mahir berbicara bahasa asing adalah dengan mengulang-ulang.

Kegiatan berbicara ini sebenarnya merupakan kegiatan menarik dan ramai dalam kelas bahasa. Akan tetapi seringkali sebaliknya, kegiatan berbicara menjadi tidak menarik, tidak merangsang partisipasi siswa, suasana menjadi kaku dan akhirnya macet. Ini terjadi mungkin karena penguasaan kosa kata dan olah kalimat oleh siswa masih sangat terbatas. Salah satu faktor penting dalam menghidupkan kegiatan berbicara adalah keberanian siswa dan perasaan tidak takut salah. Oleh karena itu guru harus dapat memberikan dorongan kepada siswa agar berani berbicara kendatipun dengan resiko salah (Effendy 2012:150).

Minimnya penguasaan kosakata bahasa Arab membuat kurangnya kepercayaan diri siswa untuk berbicara menggunakan bahasa Arab. Menurut Riwayadi & Anisyah (2007:308), kosakata berarti pembendaharaan kata. Ketika sedikit perbendaharaan kata, maka untuk menyampaikan maksud juga akan kesulitan. Sebagaimana pendapat Hikmayana (2013:40), penguasaan kosakata bermanfaat bagi siswa yang belajar bahasa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penguasaan kosakata juga akan mempermudah siswa untuk memiliki kemampuan berbicara yang baik karena kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi (Effendy 2012).

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu menciptakan kesempatan dan situasi penggunaan bahasa di dalam kelas dengan mengadopsi situasi penggunaan bahasa di luar kelas. Dengan demikian, pembelajar dapat memperoleh pelatihan penggunaan bahasa sebagaimana yang digunakan dalam kehidupan nyata (Asrori 2012:3).

Disampaikan dalam kata pengantar buku Mujib dan Rahmawati (2011:72) bahwa aktivitas pengajaran bahasa Arab sebagai inti proses pendidikan tidak berjalan sewajarnya, karena guru sebagai salah satu pemegang utama pengajaran bahasa lebih banyak berpaku pada buku paket (*text book oriented*) dan sulit menciptakan suasana pembelajaran kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara di MTs Negeri Sumbang Banyumas, peneliti menemukan masalah bahwa siswa masih kesulitan berbicara di depan kelas karena merasa malu dan takut salah. Hal itu terjadi karena minimnya pembendaharaan kosakata, minimnya pengetahuan tatabahasa dan mayoritas siswa lulusan dari sekolah dasar (SD).

Selain itu, guru bahasa Arab di MTs Negeri Sumbang Banyumas belum mampu menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang aktif dan menarik, khususnya dalam materi keterampilan berbicara sehingga mengakibatkan siswa merasa malu dan takut ketika diminta untuk berbicara menggunakan bahasa Arab

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

di depan kelas. Siswa yang pada dasarnya masih minim pembendaharaan kosakata dan pengetahuan tatabahasa karena lulusan sekolah dasar (SD), semakin pasif berbicara bahasa Arab karena pembelajaran bahasa Arab di kelas tidak menarik minat siswa untuk terbiasa berlatih berkomunikasi secara lisan menggunakan bahasa Arab.

Seharusnya guru sebagai pengajar dan pendidik yang harus mampu mengajar dengan kreatif, inovatif dan menyenangkan, guru juga harus memberikan arahan pada siswa agar berani melakukan percakapan sederhana dengan menggunakan bahasa Arab (Effendy 2012:156). Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan bermain (Mujib dan Rahmawati 2011:72-73).

Bermain bagi anak memiliki nilai yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Sebagaimana pendapat Hurlock (dalam Khayatun 2013:35), bermain dianggap sangat penting untuk perkembangan psikologis. Terkait hal ini, dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk berbicara menggunakan bahasa Arab dibutuhkan permainan.

Berdasarkan pembahasan mengenai pentingnya permainan, untuk mengatasi masalah ini guru perlu menerapkan permainan bahasa yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Arab. Melalui permainan ular tangga yang akan diimplementasikan pada siswa kelas VII di MTs N Sumbang Banyumas diharapkan dapat membantu proses pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dalam penelitian ini, peneliti memilih subjek penelitian kelas VII. Menurut Suherman (2003:40-42) siswa kelas VII masih berada pada tahap transisi dari operasi konkrit (*concrete operational stage*) ke tahap operasi formal (*formal operation stage*). Selain itu, karena akan lebih baik jika dari awal sudah dibiasakan untuk mampu berbicara secara sederhana menggunakan bahasa Arab.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul **"Keefektifan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas Tahun Ajaran 2015/2016".**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi penjabaran dari tema sentral masalah dengan mengemukakan beberapa segi permasalahan yang akan diteliti dan dirumuskan secara eksplisit dalam bentuk pertanyaan (Fathoni 2006:139). Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan permainan ular tangga dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas tahun ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana keefektifan permainan ular tangga dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas tahun ajaran 2015/2016?

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berisi pernyataan bahwa tujuan penelitian adalah untuk menghimpun, menganalisis, dan menginterpretasi data yang berkaitan dengan masalah-masalah yang telah diidentifikasi (Fathoni 2006:139). Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pelaksanaan permainan ular tangga dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas tahun ajaran 2015/2016?
2. Mengetahui keefektifan permainan ular tangga dalam peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas tahun ajaran 2015/2016?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya dan pengembangan metode, media dan model pembelajaran bahasa Arab terutama untuk keterampilan berbicara serta dapat dipakai sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

   Secara praktis penelitian ini juga memberikan manfaat, yaitu:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

a. Bagi siswa

1) Melatih keterampilan berbicara siswa dalam mempraktikan percakapan dalam proses pembelajaran bahasa Arab

2) Meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab

3) Meningkatkan hasil belajar siswa

b. Bagi guru

1) Memberikan informasi dan wacana tentang media permainan ular tangga.

2) Sebagai alternatif bagi guru dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab.

c. Bagi sekolah

1) Sekolah dapat menerapkan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Arab pada khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya.

2) Dapat memberikan kontribusi untuk sekolah dalam bidang media pembelajaran yang dapat dijadikan inovasi baru yang dibutuhkan untuk mendukung pencapaian tujuan dari suatu pembelajaran tersebut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan tentang tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka merupakan penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Sedangkan landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung dalam penelitian ini. Untuk penjelasan lebih lanjut mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori adalah sebagai berikut:

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian eksperimen dalam bidang bahasa merupakan penelitian yang banyak diminati. Hal itu terbukti dari banyaknya peneliti yang melakukan penelitian eksperimen dalam bidang bahasa. Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Nisa (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *"Efektivitas Media Permainan Loncat Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa* Kelas *VII di MTs N Glagah Lamongan"*, berasumsi bahwa kemampuan berbicara bahasa Arab sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena bahasa Arab itu adalah berbicara, sehingga Linda ingin mengetahui bagaimana kemampuan berbicara siswa kelas VII di MTs N Glagah Lamongan. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya efektivitas penerapan media permainan "loncat kata" untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII di MTs N Glagah Lamongan. Hal ini dapat dilihat dari nilai uji t lebih besar daripada nilai T-tabel (2,042 >9,237), yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima.

Relevansi penelitian Nisa dengan penelitian ini adalah sama-sama untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan jenis penelitiannya adalah eksperimen. Sedangkan perbedaannya pada media yang digunakan dan subjek penelitian.

Allukmana (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *"Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015"*, menemukan masalah bahwa siswa masih mengalami kesukaran dalam mempelajari keterampilan berbicara disebabkan mayoritas siswa berasal dari lulusan sekolah dasar dan media yang diterapkan oleh guru tidak menarik perhatian siswa, sehingga terkesan membosankan. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen.

Hasil penelitiannya menunjukan adanya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab dengan memanfaatkan media permainan monopoli. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen 75,55 menjadi 80,15 dan nilai rata-rata kelas kontrol 75, 9 menjadi 77,7 dan diperoleh ^{t}hitung 3,78 dan ^{t}tabel 2,68 karena ^{t}tabel $\leq$ ^{t}hitung.

Relevansi penelitian Allukmana dengan penelitian ini adalah sama-sama untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan jenis penelitiannya adalah

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

eksperimen. Sedangkan perbedaannya pada media yang digunakan dan subjek penelitian.

Wahidah (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *"Efektivitas Penerapan Permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara bagi Siswa Kelas VIII di SMP Islam Brawijaya Mojokerto"*, menemukan masalah bahwa motivasi siswa kelas VIII di SMP Islam Brawijaya Mojokerto dalam mempelajari bahasa Arab khususnya dalam keterampilan berbicara masih rendah. Maka dari itu Nurul menerapkan media permainan dalam pembelajaran karena berasumsi bahwa permainan bahasa dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta menjadikan siswa lebih termotivasi untuk mempelajari bahasa. Disamping itu siswa akan lebih semangat, sehingga meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen.

Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab dengan menerapkan media permainan *KOKAMI.* Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa dari sebelum penerapan media permainan *KOKAMI* dengan nilai 67,65 dan sesudah penerapan media permainan *KOKAMI* dengan nilai 83,24.

Relevansi penelitian Wahidah dengan penelitian ini adalah sama-sama untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan jenis penelitiannya adalah eksperimen. Sedangkan perbedaannya pada media yang digunakan dan subjek penelitian.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Khayatun (2013) dalam penelitiannya yang berjudul "*Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X1 SMA N 3 Purworejo*", menjabarkan hasil penelitian untuk t_{hitung} sebesar 3,053 dengan db 61 yang kemudian dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,000 yang berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai $t_{tabel.}$ Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang positif dan signifikan antara keterampilan berbicara bahasa Prancis peserta didik yang diajar menggunakan permainan ular tangga dan yang tanpa menggunakan permainan ular tangga.

Relevansi penelitian Khayatun dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan jenis penelitian adalah eksperimen. Sedangkan perbedaannya pada mata pelajaran yang diteliti.

Nurhidayah (2014) dalam penelitiannya yang berjudul "*Keefektifan Penggunaan Media Permainan Kartu Kata dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Imogiri Bantul*", menjabarkan hasil penelitian untuk t_{hitung} 2,495 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,000 pada taraf signifikansi 5% dan db=62. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik kelas X SMAN 1 Imogiri Bantul antara yang diajar menggunakan media permainan kartu kata dengan tanpa diajar menggunakan media permainan kartu kata.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan *pretest-posttest control group*. Relevansi penelitian Nurhidayah dengan penelitian ini adalah keterampilan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

berbicara dan jenis penelitian. Sedangkan perbedaannya pada media yang digunakan, subjek penelitian dan mata pelajaran yang diteliti.

Adapun tabel persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Dilakukan dengan Penelitian Sebelumnya

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Linda Lutfiyatun Nisa (2013)	*Efektivitas Media Permainan Loncat Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs N Glagah Lamongan*	Penelitian Nisa dan penelitian ini sama-sama meningkatkan keterampilan berbicara; sama-sama menggunakan desain penelitian eksperimen	Penelitian Nisa menggunakan media permainan loncat kata sedangkan penelitian ini menggunakan permainan ular tangga
2.	Restiana Allukmana (2015)	*Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*	Penelitian Allukmana dan penelitian ini sama-sama untuk keterampilan berbicara; sama-sama menggunakan desain penelitian eksperimen	Penelitian Allukmana menggunakan media permainan monopoli sedangkan penelitian ini menggunakan permainan ular tangga
3.	Nurul Faizatul Wahidah (2015)	*Efektivitas Penerapan Permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara bagi Siswa Kelas VIII di SMP Islam Brawijaya Mojokerto*	Penelitian Wahidah dan penelitian ini sama-sama meningkatkan keterampilan berbicara; sama-sama menggunakan desain penelitian eksperimen	Penelitian Wahidah menggunakan permainan KOKAMI sedangkan penelitian ini menggunakan permainan ular tangga

Bersambung...

Lanjutan....

No.	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	Amiroh Nur Khayatun (2013)	*Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X1 SMA N 3 Purworejo*	Penelitian Khayatun dan penelitian ini sama-sama meningkatkan keterampilan berbicara; sama-sama menggunakan desain penelitian eksperimen; sama-sama menggunakan permainan ular tangga	Khayatun meneliti mata pelajaran bahasa Prancis sedangkan penelitian ini meneliti mata pelajaran bahasa Arab
5.	Fatmawati Nurhidayah (2014)	*Keefektifan Penggunaan Media Permainan Kartu Kata dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Imogiri Bantul*	Penelitian Nurhidayah dan penelitian ini sama-sama meningkatkan keterampilan berbicara; sama-sama menggunakan desain penelitian eksperimen	Penelitian Nurhidayah menggunakan media permainan kartu kata sedangkan penelitian ini menggunakan permainan ular tangga; Nurhidayah meneliti mata pelajaran bahasa Jerman sedangkan penelitian ini meneliti mata pelajaran bahasa Arab

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sudah banyak penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab dengan menggunakan berbagai macam permainan bahasa. Namun,

penelitian dengan judul *"Keefektifan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas Tahun Ajaran 2015/2016"* belum pernah dilakukan sebelumnya.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori pada penelitian ini akan membahas mengenai (a) bahasa Arab, (b) keterampilan bahasa, (c) keterampilan berbicara, (d) tujuan keterampilan berbicara, (e) aspek-aspek keterampilan berbicara, (g) aspek penilaian keterampilan berbicara, (h) kompetensi keterampilan berbicara (i) kompetensi dasar berbicara bahasa Arab kelas VII MTs, (j) pembelajaran bahasa Arab, (k) tujuan pembelajaran bahasa Arab, (l) permainan bahasa, (m) tujuan permainan bahasa, dan (o) permainan ular tangga.

2.2.1 Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa mayor di dunia yang dituturkan lebih dari dua ratus juta umat manusia. Bahasa ini digunakan secara resmi sebagai bahasa resmi oleh kurang lebih dua puluh negara. Karena bahasa Arab merupakan bahasa kitab suci dan tuntunan agama umat Islam, maka tentu saja ia merupakan bahasa yang paling besar signifikansinya bagi ratusan juta muslim sedunia, baik yang berkebangsaan Arab maupun bukan mempunyai keistimewaan daripada bahasa-bahasa lainnya karena sekaligus telah menjadi bahasa agama Islam, bahasa sumber ajaran Islam, bahasa kitab suci Islam

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

sehingga dengan demikian sangat erat kaitannya dengan kaum muslimin (Arsyad 2003:1).

Bahasa Arab merupakan bahasa kitab suci al Qur'an, hadis-hadis nabi Muhammad SAW dan khasanah ilmu pengetahuan agama Islam. Bahasa ini telah menyatukan berjuta-juta kaum muslimin yang berbeda-beda bangsa, negara dan bahasa. Kesatuan itu terjelma karena bahasa Arab merupakan bahasa dalam praktik bahasa amal ibadah sehari-hari seperti shalat, qiraah, ibadah haji dan lain-lain. Sejak kurun waktu yang panjang sekitar lebih dari 14 abad, bahasa Arab dipakai sebagai wahana mengkomunikasikan ilmu pengetahuan Islam dan ilmu pengetahuan lainnya(Ja'far; Chejne; Hadi dalam Kuswardono).

اللغة العربية من ناحية الأصوات لغة غنية بأصواتها (حميدة 2012: 57).

Mengkomunikasikan ilmu pengetahuan sama halnya menyampaikan dan menerima informasi. Untuk mendapatkan informasi diperlukan keterampilan berkomunikasi. Dalam bahasa target, seringkali mengkomunikasikan ilmu pengetahuan menggunakan bahasa target dirasa sulit bagi yang belum menguasainya. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab.

2.2.2 Keterampilan Bahasa

Kemampuan berbahasa mengacu kepada kemampuan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dalam komunikasi nyata. Dengan kemampuan berbahasa, seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan isi hatinya kepada orang lain yang merupakan tujuan pokok penggunaan bahasa sebagai suatu

bentuk berkomunikasi, baik dalam bentuk lisan yang dapat didengar atau dalam bentuk tertulis yang bisa dibaca. Kemampuan berbahasa secara konvensional dianggap meliputi empat jenis kemampuan. Keempat kemampuan berbahasa itu adalah:

1. Kemampuan menyimak (*Istima'*) untuk memahami bahasa yang digunakan secara lisan.
2. Kemampuan berbicara (*Kalam*) untuk mengungkapkan diri secara lisan
3. Kemampuan membaca (*Qiraah*) untuk memahami bahasa yang diungkapkan secara tertulis
4. Kemampuan menulis (*Kitabah*) untuk mengungkapkan diri secara tertulis (Rosyidi 2009:63-64).

Kemampuan menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa disebut keterampilan berbahasa (*maharat al-lughah*). Keterampilan tersebut ada empat, yaitu keterampilan menyimak (*maharat al istima'/listening skill*), berbicara (*maharah al-kalam/speaking skill*), membaca (*maharah al-qiraah/reading skill*), dan menulis (*maharah al-kitabah/writing skill*). Setiap keterampilan itu erat kaitannya satu sama lain, sebab dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya ditempuh melalui hubungan urutan yang teratur dan merupakan suatu kesatuan tunggal (*al arba' al-muttahid*) (Hermawan 2013:129).

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berbahasa terdiri dari empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dimana dengan kemampuan berbahasa, seseorang dapat

menyampaikan ide, gagasan dan isi hati kepada orang lain yang merupakan tujuan pokok penggunaan bahasa sebagai suatu bentuk berkomunikasi, baik dalam bentuk lisan yang dapat didengar atau dalam bentuk tertulis yang bisa dibaca.

2.2.3 Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh manusia. Dengan berbicara manusia dapat berkomunikasi dengan manusia lainnya. Berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang aktif dari seorang pemakai bahasa yang menuntut prakarsa nyata dalam penggunaan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan. Dalam pengertian ini, berbicara merupakan bagian dari kemampuan berbahasa yang aktif produktif (Rosyidi 2009:67).

Sastrapratedja (2001:108), berbicara adalah kombinasi dari ingatan (lewat mendengarkan dan meniru orang lain) dan keahlian psikomotor (gerak mulut dan lidah yang menghasilkan bunyi).

Definisi berbicara juga dikemukakan oleh Brown dan Yule (dalam Puji Santosa, dkk 2006:34) bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Dalam kegiatan berbicara diperlukan penguasaan terhadap lambang bunyi baik untuk keperluan menyampaikan maupun menerima gagasan.

كمال إبراهيم (رشيدي 2010: 5)، أصوات الكلام هي اللبنات التي تشد منها الكلمة

و أن الكلمات هي التي تشيد منها الجملة وأن الجمل هي التي اللبنات لتشيد الكلام، فإن

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

الأصوات هي أساس البناء التركيبي ومن ثم، فدراستها يجب أن تكون أول ما يجب على اللغوي الاهتمام به.

Sedangkan Nurgiyantoro (2010:399) mengatakan bahwa berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara. Untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosakata yang bersangkutan. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dari gagasan yang disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi untuk menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan yang didukung dengan pengausaan lafal, tatabahasa, dan kosakata yang bersangkutan sehingga akan saling memahamkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.3.1 Tujuan Keterampilan Berbicara

Tarigan (2008:16) mengungkapkan bahwa kegiatan berbicara memiliki tujuan utama untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogyanya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan.

Hermawan (2013:136), secara umum keterampilan berbicara bertujuan agar para peserta didik mampu berkomunikasi lisan secara baik dan wajar dengan bahasa yang mereka pelajari. Secara baik dan wajar mengandung arti menyampaikan pesan kepada orang yang secara sosial dapat diterima.

Nuha (2012:99) berpendapat bahwa secara umum keterampilan berbicara bertujuan agar para pembelajar mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik dan wajar.

Iskandarwassid dan Sunendar (2011:244) mengemukakan bahwa program pengajaran keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Tujuan keterampilan berbicara akan mencakup pencapaian hal-hal berikut:

a. Kemudahan Berbicara

   Siswa harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan menyenangkan baik di dalam kelompok kecil maupun di hadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Siswa perlu mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan.

b. Kejelasan

   Hal ini memiliki tujuan agar siswa berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya.

c. Bertanggung Jawab

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Latihan berbicara yang bagus menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, tujuan pembicaraan, siapa yang diajak berbicara, dan bagaimana situasi pembicaraan serta momentumnya.

d. Membentuk Pendengaran yang Kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program ini.

e. Membentuk Kebiasaan

Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa Ibu.

Berdasarkan pengertian para ahli, dapat disimpulkan bahwa seseorang melakukan kegiatan berbicara adalah untuk menyampaikan pikiran dan informasi pada orang lain secara baik dan wajar sehingga akan tercapai kemudahan berbicara, dan bertanggung jawab terhadap apa yang disampaikan yang akan memberi pemahaman yang baik pada lawan bicara. Dalam penelitian ini, diharapkan siswa dapat menyampaikan informasi secara lisan menggunakan bahasa Arab di depan orang banyak khususnya di depan teman sekelas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.3.2 Aspek-aspek Keterampilan Berbicara

Menurut Effendy (2009:149) aspek-aspek dalam keterampilan berbicara yaitu:

a. Kemampuan mendengar
b. Kemampuan mengucapkan
c. Penguasaan kosakata dan ungkapan yang memungkinkan maksud, gagasan, dan pikiran.

Zulhannan (2014:191) menyampaikan bahwa keterampilan berbicara dapat dicapai melalui beberapa latihan dasar dari apa yang didengar secara pasif dalam latihan mendengar. Sebab tanpa latihan dengar secara intensif, maka sangat sulit bagi peserta didik untuk mencapai penguasaan berbicara bahasa Arab secara sempurna.

Mu'in (dalam Effendy 2009:) menyatakan bahwa kemampuan berbicara harus didasari oleh: kemampuan mendengar (reseptif), kemampuan pengucap (produktif), pengetahuan (relatif) kosakata dan pola kalimat yang memungkinkan siswa dapat mengkomunikasikan maksud dan pikirannya.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mendengar yang baik juga akan mempermudah siswa dalam penguasaan berbicara dengan baik, karena melalui mendengar yang baik siswa akan lebih mudah dalam penguasaan kosakata. Dimana penguasaan kosakata memiliki pengaruh besar terhadap kelancaran dalam berbicara, terutama dalam berbicara bahasa asing. Selain itu. Salah satu masalah yang dialami siswa kelas VII MTs Negeri Sumbang Banyumas adalah masih rendahnya perbendaharaan kosakata

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

bahasa Arab. Oleh karena itu, selain meningkatkan keterampilan berbicara, peneliti juga perlu meningkatkan penguasaan kosakata melalui permainan ular tangga yang akan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Negeri Sumbang Banyumas.

2.2.3.3 Kompetensi Keterampilan Berbicara

Kompetensi berbicara yaitu mengungkapkan berbagai gagasan dan tujuan ragam nuansa makna secara lisan dalam berbagai teks lisan dengan ragam variasi tujuan komunikasi dan konteks. Sebuah pembicaraan tidak akan tercapai sebagaimana yang telah diharapkan kecuali seorang *mutakallim* itu memiliki kompetensi yang berkaitan dengan *kalam*, yaitu:

1. Mampu mengeluarkan bunyi arab dari *makhraj*nya yang benar
2. Membedakan ucapan antara *harakat* panjang dan pendek
3. Memperhatikan intonasi dan *syllabel* dalam berbicara
4. Mengungkapkan ide dengan *tarkib* yang benar
5. Mampu menggunakan isyarat/gerakan nonverbal
6. Berbicara dengan lancar
7. Mampu berhenti pada tempat yang sesuai ditengah-tengah pembicaraan (*kalam*)
8. Mampu memulai dan mengakhiri pembicaraannya secara alami
9. Mampu mengungkapkan ide/pemikiran dengan bahasa yang dipahami oleh native (Suja'i 2008:17).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kompetensi berbicara yang disebutkan diatas telah dicapai oleh siswa kelas VII MTs N Sumbang Banyumas. Namun, untuk *point* ke-9 sebagian siswa masih banyak yang kesulitan, karena minimnya penguasaan kosakata dan belum terbiasa mengungkapkan ide menggunakan bahasa Arab.

2.2.3.4 Aspek Penilaian Keterampilan Berbicara

Effendy (2009:153) menyatakan ada beberapa aspek penilaian yang perlu diperhatikan dalam keterampilan berbicara bahasa Arab, yaitu aspek kebahasaan dan aspek non-kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi : 1) pengucapan (*makhraj*), 2) kejelasan suara, 3) penempatan tekanan, 4) nada dan irama, 5) pilihan kata, 6) pilihan ungkapan, 6) susunan kalimat, 7) variasi. Aspek non-kebahasaan meliputi : 1) kelancaran, 2) penguasaan topik, 3) keterampilan, 4) penalaran, 5) keberanian, 6) kelincahan, 7) ketertiban, 8) kerajinan, dan 9) kerjasama. Kriteria penilaian ini dapat digunakan untuk penilaian individu dan kelompok.

Namun, dalam penelitian ini aspek penilaian keterampilan berbicara yang digunakan yaitu aspek kebahasaan meliputi : 1) pengucapan (*makhraj*), 2) susunan kalimat, dan 3) intonasi/penempatan tekanan. Sedangkan untuk aspek non-kebahasaan meliputi : 1) kelancaran dan 2) keberanian.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.3.5 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Berbicara Bahasa Arab kelas VII MTs

Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab di sekolah khususnya tingkat MTs/SMP kelas VII bertujuan untuk melatih siswa supaya dapat menyampaikan ide dan gagasan dalam bentuk lisan berbahasa Arab dengan disesuaikan kurikulum 2013.

Pada penelitian ini menggunakan kompetensi inti dan kompetensi dasar semester genap karena disesuaikan dengan waktu penelitian. Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran berbicara bahasa Arab kelas VII semester genap yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI 4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang teori	4.1 Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang topik: العنوان، بيتي، من يوميات الاسرة Dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks
	4.2 Menunjukkan contoh ungkapan sederhana untuk menyatakan, menanyakan, dan merespon tentang: العنوان، بيتي، من يوميات الاسرة Dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

Berdasarkan KI dan KD yang telah dijelaskan pada tabel 2.2, peneliti akan menerapkan materi berpedoman pada K13 yang meliputi KI dan KD yang telah disebutkan berkaitan dengan tema من يوميات الاسرة .

2.2.4 Pembelajaran Bahasa Arab

Secara kelembagaan, pembelajaran bahasa Arab mengalami perkembangan dari pembelajaran yang bersifat ekslusif menuju pembelajaran yang bersifat inklusif. Artinya, apabila pada awalnya bahasa Arab hanya diajarkan di lembaga-lembaga keagamaan, misalnya surau, madrasah, pondok pesantren, dan di perguruan tinggi Islam. Maka sejak tahun 80-an, bahasa Arab diapresiasi oleh lembaga pendidikan di bawah pengelolaan Kementerian Pendidikan Nasional, misalnya di SD, SMP, SMK, dan perguruan tinggi. Bahkan, beberapa Taman Kanak-Kanak (TK) telah membelajarkan bahasa Arab sekalipun dalam bentuk yang sederhana (Ainin 2014:3).

Pembelajaran bahasa Arab pada hakikatnya adalah pengembangan kemahiran berkomunikasi sosial dengan menggunakan bahasa Arab (Asrori 2011:3).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab pada awalnya hanya diajarkan di lembaga-lembaga keagamaan misalnya pondok pesantren dan perguruan tinggi Islam. Namun pada tahun 80-an, pembelajaran bahasa Arab yang pada hakikatnya sebagai pengembangan kemahiran komunikasi sosial mulai diajarkan pada lembaga pendidikan dibawah pengelolaan Kementerian Pendidikan Nasional.

2.2.4.1 Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Sejak zaman penjajahan Belanda, banyak sekali mahasiswa Indonesia yang melanjutkan studi di beberapa perguruan tinggi di Timur Tengah. Mereka pada umumnya, mempelajari bahasa Arab bukan semata-mata sebagai alat, melainkan menjadi tujuan. Karena itu, setelah studi mereka berhasil, banyak diantara mereka yang tergolong ahli bahasa Arab dan mampu menggunakan bahasa Arab secara aktif karena menguasai empat segi kemahiran berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Pengajaran bahasa Arab yang dipelajari di Indonesia dimaksudkan untuk mencapai dua tujuan yaitu:

Pertama, sebagai alat untuk mempelajari dan memperdalam pengetahuan Islam seperti di madrasah-madrasah, pondok pesantren, dan perguruan tinggi.

Kedua, sebagai tujuan, yaitu membentuk tenaga-tenaga ahli bahasa Arab atau untuk menghasilkan alumni yang mampu menggunakan bahasa Arab secara aktif sebagai alat komunikasi untuk berbagai keperluan. Seorang pengajar bahasa Arab yang baik pasti mengetahui dengan pasti tentang tujuan yang hendak dicapai melalui pengajaran bahasa itu. Ia juga harus mengetahui apa yang hendak diajarkan untuk mencapai tujuan tersebut, dan bagaimana membawakan materi ajarnya di depan kelas sehingga tujuan tersebut dapat tercapai pada waktu yang telah ditentukan dalam kurikulum, serta mengetahui pula kapan masing-masing tahapan itu diajarkan. Dengan perkataan lain, tujuan proses pembelajaran bahasa Arab harus diawali oleh penentuan materi yang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

harus diajarkan, serta sistem dan metode yang hendak digunakan untuk menyampaikan materi ajar itu (Izzan 2015:42-44).

Tujuan pembelajaran bahasa Arab secara umum adalah agar peserta didik mampu menguasai empat keterampilan (*skills*) bahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Keterampilan menyimak yaitu memahami bahasa yang didengar. Keterampilan berbicara yaitu terampil berbicara dengan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Keterampilan membaca yaitu terampil membaca dengan memahami suatu wacana. Keterampilan menulis yaitu terampil menulis dengan bahasa yang benar menurut gramatikal (Fahri 2007:32).

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia memiliki tujuan agar siswa berkembang dalam hal:

1. kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis secara baik;
2. berbicara secara sederhana tapi efektif dalam berbagai konteks untuk menyampaikan informasi, pikiran dan perasaan, serta
3. menjalin hubungan sosial dalam bentuk kegiatan yang beragam, interaktif, dan menyenangkan (Depdiknas 2003:7).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah untuk mempelajari pengetahuan Islam dan membentuk tenaga-tenaga ahli bahasa, khususnya bahasa Arab yang akan mempermudah peserta didik menguasai empat keterampilan bahasa yaitu keterampilan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menyimak, berbicara, membaca dan menulis sehingga akan terjalin hubungan sosial dengan baik.

2.2.5 Permainan Bahasa

Adapun pembahasan mengenai pengertian dan tujuan permainan bahasa adalah sebagai berikut:

2.2.5.1 Pengertian Permainan Bahasa

Menurut Rahmawati (2009:2), permainan adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

Sebuah permainan disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) (Sugiarsih 2010:5).

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra serta unsur-unsur bahasa seperti kosakata dan tatabahasa (Mujib dan Rahmawati 2011:32).

Soeparno (dalam Rosyidi (2009:82) memberikan penjelasan, pada hakikatnya permainan bahasa adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan bahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan. Pengertian lebih lengkap diungkapkan oleh Gibbs dalam Nasif Musthofa menerangkan bahwa permainan bahasa adalah suatu kegiatan yang terjadi di dalamnya saling membantu atau saling bersaing antara para pelajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan aturan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa adalah kegiatan saling kerjasama dan saling bersaing antar pelajar dengan rasa senang sehingga pelajar memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari.

2.2.5.2 Tujuan Permainan Bahasa

Menurut Yusuf dan Auliya (2011:16-17) Permainan jika digunakan dengan bijaksana dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. menyingkirkan keseriusan yang menghambat;

   Harus ada keseimbangan antara suasana menyenangkan dan keseriusan. Keseriusan yang menghambat misalnya keseriusan yang disebabkan oleh ketakutan yang berlebihan.

2. menghilangkan stress dalam lingkungan belajar;

   Banyak hal-hal kecil yang dengan mudah menyebabkan terjadinya stress dalam belajar dan hal itu harus dihindari.

3. mengajak orang terlibat penuh;

Dengan permainan, anak benar-benar terlibat penuh dalam proses belajar.

4. Meningkatkan proses belajar

   Jika bersemangat dalam bermain, anak akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar.

5. Membangun kreativitas diri

   Dengan bermain, anak tidak terasa telah terbangun kemampuan kreativitasnya.

6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran

   Pada keadaan asyik bermain, unsur materi belajar yang telah dimasukkan dalam permainan masuk tanpa disadari.

7. Meraih makna belajar melalui pengalaman

   Suatu saat ketika ditanya materi yang dipelajari, anak akan mampu mengingatnya kembali karena kebermaknaan proses belajar yang dilakukannya.

8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar

   Anak akan semakin fokus dengan materi yang dimainkan ke dalam permainan. Hal ini disebabkan oleh rasa tertantang motivasi, dan semangat yang tinggi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Adapun tujuan permainan bahasa menurut Mujib dan Rahmawati (2011:40-44) adalah merangsang interaksi verbal siswa, menambah kefasihan dan kepercayaan diri siswa, menyediakan konteks pembelajaran, alat mengikis rasa bosan, dan sebagai alat pemulihan, pengukuhan, dan pengayaan.

Soeparno (dalam Rosyidi 2009:82-83) menyatakan bahwa permainan bahasa memiliki tujuan ganda yaitu mendapat kegembiraan dan juga melatih keterampilan bahasa tertentu. Permainan bahasa termasuk sarana pengajaran baru dalam pengajaran bahasa Arab, dan perlu diingat bahwa permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa, akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajarannya. Pada dasarnya permainan itu mengajarkan adanya unsur kerjasama atau kerja kelompok yang satu sama lain harus saling memahami. Sebuah kerja kelompok yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan permainan bahasa adalah memberikan kegembiraan dan melatih keterampilan bahasa tertentu sehingga tujuan pembelajaran akan mudah dicapai. Pada penelitian ini, permainan bahasa yang digunakan adalah permainan ular tangga.

2.2.6 Permainan Ular Tangga

Adapun pembahasan mengenai sejarah, pengertian, papan, kelebihan dan kekurangan serta langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.6.1 Sejarah Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga pada awalnya berkembang di negara India dengan sebutan *Moksha Patamu*, sebelum abad ke 16. Pada awalnya permainan ini dikembangkan menggunakan dasar agama hindu sebagai bentuk pengajaran moral dan agama pada anak-anak (Ranee 2004:3).

Luqmanul Hakim mengemukakan bahwa pada zaman dahulu di India permainan ular tangga memiliki beberapa nama, yaitu *Leela* yang berarti bahwa permainan ini *mencerminkan* kesadaran agama Hindu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di Andhra Pradesh permainan ular tangga dimainkan dengan nama *Vaikuntapali*, sedangkan nama lain dari ular tangga ini adalah "Tangga keselamatan". Berdasarkan sejarah, selanjutnya permainan ular tangga dibawa ke victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Pada tahun 1943 permainan ini masuk ke Amerika dikenalkan oleh pembuat mainan bernama Milton Bradley dan diberi nama "Snakes and Ladders" yang berarti "Ular Tangga" (Luqmanul Hakim 2012: http://www.carigold.com/porta/forums/archive/index.php/t-371618.html).

Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai masuknya permainan ular tangga tersebut ke Indonesia. Pada zaman dulu, banyak anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga, sehingga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat (Satya 2012: https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/pkm-ulartangga).

Berdasarkan sejarah permainan ular tangga diatas, dapat diketahui bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang awalnya berkembang di negara menggunakan dasar agama hindu sebagai bentuk pengajaran moral dan agama yang kini telah menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penerapan permainan ular tangga tidak untuk setiap pembelajaran, karena perlu dirancang pada waktu dan topik atau sub pokok bahasan tertentu. Media permainan ini dimodifikasi dengan menambahkan gambar pada kolom tertentu dan tulisan perintah sesuai kebutuhan. Papan ular tangga dalam penelitian ini memakai angka Arab, jadi memulai permainan dengan meletakkan bidaknya di kotak sudut kanan bawah).

2.2.6.2 Pengertian Permainan Ular Tangga

Sidik (2008:24) menyatakan permainan ular tangga adalah permainan dimana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati kotak tangga akan naik.

Permainan ular tangga sekarang ini dalam dunia permainan anak-anak merupakan permainan yang sudah langka dimainkan. Permainan ular tangga dilihat dari segi edukasi merupakan permainan yang memiliki nilai-nilai pendidikan yang tinggi. Banyak hal yang bisa didapatkan anak melalui bermain permainan ular tangga. Pengetahuan didapatkan dalam permainan ini dari muatan gambar dan aktivitas yang ada. Nilai-nilai kehidupan yang bisa didapatkan dalam permainan ini adalah nilai sportivitas, kejujuran, kebersamaan, toleransi, ketelitian, kedisiplinan, dan sebagainya. *The game has an unwritten message*, baik pesan moral maupun pesan semangat dalam kehidupan (James 2009:1).

Menurut Mujib dan Rahmawati (2011:126), permainan ular tangga ini bertujuan melatih kecepatan siswa dalam berbicara. Alat yang diperlukan dalam permainan ini antara lain: kocokan, dadu, dan papan ular tangga.

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan yang bersifat ringan, sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif serta memiliki nilai-nilai *edukasi* yang tinggi bertujuan melatih kecepatan siswa dalam berbicara, dimainkan sesuai peraturan yang ditentukan.

2.2.6.3 Papan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannnya dengan kotak lain (Abdillah & Sudrajat 2014:45). Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto 2011:41).

Media ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab ini adalah 1 *sheet* dengan 3 papan ular tangga. Satu papan ular tangga kosakata, susunan kalimat, dan *chiwar*. Dilengkapi pula dengan satu dadu, satu kocokan, bidak sesuai jumlah pemain, lembar peraturan permainan dan kartu kendali penskoran permainan.

Adapun gambar papan ular tangga kosakata sebagai berikut:

Gambar 2.1 Ular Tangga "Kosakata"

Adapun gambar papan ular tangga susunan kalimat sebagai berikut:

Gambar 2.2 Ular Tangga "Susunan Kalimat"

Adapun gambar papan ular tangga *chiwar* sebagai berikut:

Gambar 2.3 Ular Tangga "*Chiwar*"

2.2.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki kelebihan dan kekurangan terutama bagi proses pembelajaran. Sebagaimana halnya media-media pembelajaran yang lain, permainan ular tangga juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan menurut Pratiwi (http//pracita.blogspot.com/2012). Adapun kelebihannya antara lain:

1. Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
3. Permainan ular tangga dapat digunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak terutama untuk mengembangkan kecerdasan logika.
4. Permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
5. Penerapan permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Adapun kelemahannya antara lain:

1. Penerapan permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan pada anak.
2. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.
3. Bagi anak yang tidak menguasai kompetensi berbicara akan mengalami kesulitan dalam bermain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.6.5 Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan memiliki beberapa peraturan permainan ular tangga yang akan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk keterampilan berbicara adalah sebagai berikut:

1. Karena kelas VII di MTs N Sumbang Banyumas berjumlah 30 siswa , maka kelas dibagi menjadi 5 kelompok agar setiap kelompok anggotanya genap sehingga masing-masing kelompok beranggotakan 6 siswa.
2. Kelompok dibagi berdasarkan barisan tempat duduk dengan nama kelompok sesuai nomor antara 1 s/d 6.
3. Masing-masing kelompok memperoleh 1 *sheet* papan ular tangga.
4. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu yang dilempar, mereka mendapat kesempatan sekali lagi untuk melempar dadu.
5. Permainan berakhir ketika seluruh anggota kelompok telah memperoleh data 3 untuk permainan ular tangga kosakata dan susunan kalimat, lalu 1 teks *chiwar* untuk permainan ular tangga *chiwar*. Pemenang ditentukan dari jumlah skor kriteria penilaian per permainan ular tangga dan skor dari kedekatan bidak dengan kotak terakhir.

Karena keberhasilan mencapai *finish* dipengaruhi oleh faktor keberuntungan, maka penentuan skor dan pemberhentian permainan tidak didasarkan pada pencapaian *finish*. Setiap kelompok tidak harus mencapai kotak terakhir. Akan tetapi ditentukan melalui kedekatan posisi bidak dengan kotak terakhir adalah sebagai berikut:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

a. Kelompok paling dekat dengan kotak terakhir dinyatakan sebagai kelompok berhasil pertama memperoleh skor 50.

b. Kelompok yang posisi bidak dekat dengan kotak terakhir dinyatakan kelompok berhasil kedua memperoleh skor 40.

c. Kelompok yang posisi bidak cukup dekat dengan kotak terakhir dinyatakan sebagai kelompok berhasil ketiga memperoleh skor 30

d. Kelompok yang posisi bidak jauh dengan kotak terakhir, dinyatakan sebagai kelompok berhasil keempat memperoleh skor 20.

e. Kelompok yang posisi bidak paling jauh dengan kotak terakhir, dinyatakan sebagai kelompok berhasil kelima memperoleh skor 10.

Adapun tabel penilain berbicara pada permainan ular tangga dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Kriteria Penskoran

Kosakata	**Susunan Kalimat**	***Chiwar***	**Skor**
Melafalkan kosakata benar dan arti sesuai	Susunan kalimat tidak ada kesalahan	Intonasi tepat dan lancar	20
Melafalkan kosakata kurang tepat dan arti sesuai	Susunan kalimat kesalahan 1 kosakata	Intonasi kurang tepat dan lancar	15
Melafalkan kosakata tepat dan arti kurang sesuai	Susunan kalimat kesalahan setengah dari kalimat	Intonasi tepat dan kurang lancar	10
Melafalkan kosakata kurang tepat dan arti kurang sesuai	Susunan kalimat hampir salah semua	Intonasi kurang tepat dan kurang lancar	5

Permainan ular tangga dalam penelitian ini menggunakan tiga papan ular tangga, sehingga masing-masing papan memiliki peraturan permainan yang berbeda-beda pula adalah sebagai berikut:

1) Peraturan permainan ular tangga "Kosakata":

a.) Masing-masing kelompok mengambil papan ular tangga "kosakata".

b) Pemain pertama mulai bermain dengan mengocok dadu, lalu menjalankan bidak sesuai angka yang diperoleh. Setelah itu, pemain mencari kosakata bahasa Arab sesuai gambar yang diperoleh dalam buku ajar bahasa Arab kelas VII, menghafal dan menyimpannya.

c) Untuk pemain 2, 3, 4, 5 dan 6 aturan permainannya sama.

d) Setelah kelompok mendiskusikan data yaitu saling membantu anggotanya jika kesulitan dalam menemukan kosakata bahasa Arab yang tidak ada dalam buku ajar bahasa Arab kelas VII. Selanjutnya masing-masing kelompok mempresentasikan di depan teman sekelas secara bergantian. Pemberian skor untuk permainan ular tangga kosakata adalah *makhraj* dan kesesuaian arti.

e.) Setelah semua kelompok mempresentasikan data yang diperoleh, selanjutnya guru memperbaiki *makhraj* dan arti dari kosakata yang disampaikan jika dalam penyampaian kurang benar.

2) Peraturan permainan ular tangga "Susunan Kalimat"

a.) Masing-masing kelompok mengambil papan ular tangga "susunan kalimat".

b) Pemain pertama mengocok dadu dan melemparnya lalu menjalankan bidak sesuai dengan angka yang diperoleh.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c) Jika berhenti pada kotak yang bertuliskan kosakata, selanjutnya menyusun kalimat dari kosakata tersebut dan disimpan.

d) Peraturan a,b dan c berlaku untuk pemain 2, 3, 4, 5, dan 6.

e) Masing-masing pemain mempresentasikan hasil susunan kalimat bersama kelompoknya di depan kelompok lain.

f) Penilaian untuk permainan ular tangga susunan kalimat adalah kesesuaian susunan kalimat.

g) Jika 1 kelompok sudah presentasi, guru membenarkan jika terdapat kekeliruan.

3) Peraturan permainan ular tangga "*Chiwar*"

a) Untuk permainan pertama, masing-masing kelompok mengambil papan ular tangga *chiwar*. Khusus untuk ular tangga "*Chiwar*", bidak yang digunakan hanya 3.b Satu bidak untuk pemain 1,2 dan 3. Satu bidak untuk pemain 4,5 dan 6. Hal tersebut bertujuan supaya masing-masing pemain memperoleh teks chiwar dan memungkinkan adanya pencapaian *finish* sehingga akan ada kepuasan siswa.

b) Pemain pertama mengocok dadu dan jalankan bidak sesuai nomor yang diperoleh lalu dilanjut oleh pemain kedua dan ketiga. Lalu pemain keempat mengocok dadu dan dilanjut oleh pemain kelima dan keenam.

c) Jika berhenti pada kotak yang bertuliskan " praktikkan *chiwar* dalam amplop", maka buka amplop dan ambil teks *chiwar* lalu dihafalkan.

d) Setelah semua siap, pemain pertama dan kedua mempraktikkan *chiwar* di depan teman sekelas diawali oleh kelompok 1 dan seterusnya. Lalu dilanjut

oleh pemain ketiga dengan keempat dan pemain kelima dengan pemain keenam, majunya sesuai urutan kelompok.

e) Pemberian skor untuk *chiwar* adalah intonasi, dan kelancaran.

f) Setelah semua pemain per kelompok mempraktikkan *chiwar*, guru memberi komentar mengenai intonasi, dan kelancaran. Lalu, meminta siswa untuk bertepuk tangan.

g) Untuk permainan pertama, masing-masing kelompok mengambil papan ular tangga *chiwar*. Khusus untuk ular tangga "*Chiwar*", bidak yang digunakan hanya 2. Satu bidak untuk pemain 1, 2 dan 3. Satu bidak untuk pemain 4,5 dan hal tersebut bertujuan supaya masing-masing pemain memperoleh teks chiwar dan memungkinkan adanya pencapaian *finish* sehingga akan ada kepuasan siswa.

Setelah permainan selesai, melalui kartu kendali penskoran ditentukan pemenangnya. Semua kelompok memperoleh *reward*, namun khusus untuk pemenang 1, *reward* berbeda dengan kelompok lain. Pemberian reward pada kelompok yang belum menang bertujuan untuk menjaga rasa percaya diri dari kelompok yang belum menang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 5

PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan tentang simpulan dan saran. Adapun penjelasan lebih rincinya akan dijelaskan di dalam sub-babnya masing-masing. Untuk penjelasan lebih lanjut mengenai sub-babnya masing-masing adalah sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Negeri Sumbang Banyumas tahun ajaran 2015/2016 dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil simpulan yaitu penerapan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan keberanian siswa untuk berbicara menggunakan bahasa Arab dan meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa karena dalam pembelajaran siswa dilatih berbicara di depan teman sekelas secara bergiliran.

Hal ini dibuktikan pada kelas kontrol yang memiliki nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* hanya 3,96 poin, yaitu dari 73,4 meningkat menjadi 77,36 dan memiliki *gain score* sebesar 0,15 yang menunjukkan berkategori rendah. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* meningkat hingga 7,2 poin, yaitu dari 73,6 meningkat menjadi 80,8 dan memiliki *gain score* sebesar 0,27 yang menunjukkan berkategori rendah. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test* diperoleh t_{hitung} = 8,09 sedangkan t_{tabel} untuk N = 30 dan derajat kebebasan dk=30-1 = 29 adalah 2,045 dengan taraf signifikan 5%, karena

t_{hitung} berada pada daerah penolakan Ho, maka Ha diterima dan dapat disimpulkan bahwa "Permainan Ular Tangga efektif terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab".

Selain itu, perubahan sikap dan perilaku siswa yang lebih positif dibuktikan melalui angket yang diberikan kepada siswa. Adapun setelah menerapkan permainan ular tangga ini menunjukkan 17% siswa sangat suka dengan pelajaran bahasa Arab, 77% siswa suka, dan 6% kurang suka. 33% siswa sangat senang terhadap permainan ular tangga, 64% siswa menyatakan senang, dan hanya 3% yang menyatakan kurang senang. 17% siswa menyatakan bahwa permainan ular tangga sangat meningkatkan kosakata mereka, 73% siswa menyatakan meningkatkan, dan 10% siswa menyatakan kurang meningkatkan. 20% siswa menyatakan bahwa permainan ular tangga sangat meningkatkan kemampuan menyusun kalimat secara lisan mereka, 77% siswa menyatakan meningkatkan, dan 3% siswa menyatakan kurang meningkatkan. 30% siswa menyatakan bahwa permainan ular tangga sangat meningkatkan keterampilan berbahasa Arab mereka, dan 70% siswa menyatakan meningkatkan. 43% siswa menyatakan bahwa permainan ular tangga sangat memotivasi mereka, 47% siswa menyatakan memotivasi, dan 10% siswa menyatakan kurang memotivasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian tersebut, saran yang disampaikan dalam penelitian ini adalah:

1) Bagi guru di kelas media permainan ular tangga ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang diterapkan karena media permainan ular tangga terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab.
2) Siswa dapat menerapkan permainan ular tangga untuk berlatih berbicara bahasa Arab dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
3) Bagi para peneliti khususnya di bidang pendidikan bahasa Arab dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian sejenis dengan media pembelajaran dan permainan yang berbeda. Jadi dengan harapan dapat menemukan bermacam-macam media lain yang lebih beragam dan menerapkan permainan menarik yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini pasti banyak terjadi kendala dan kekurangan. Hal tersebut bukan karena faktor kesengajaan, melainkan terjadi karena adanya keterbatasan peneliti. Adapun kendala dan kekurangan yang pada akhirnya menjadi keterbatasan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu

   Penelitian yang dilakukan terbatas oleh waktu. Karena waktu yang digunakan sangat terbatas, maka penelitian dilakukan sesuai keperluan yang berhubungan dengan apa yang diteliti dan untuk memperlancar

penelitian, maka peneliti menggunakan saran dari guru mata pelajaran di sekolah tempat penelitian.

2. Keterbatasan Pengetahuan

Guru bahasa Arab di MTs Negeri Sumbang Banyumas yang sering *workshop* keluar kota sehingga menyebabkan ada peralihan kelas uji coba dari kelas VII A menjadi kelas VIII A. Karena kelas VII A belum mendapat materi sesuai yang akan di teliti. Keterbatasan pengetahuan dari peneliti, sehingga kelas uji coba instumen yang lazimnya dilakukan di kelas sesuai populasi, akan tetapi dilakukan di luar populasi.

3. Keterbatasan Tempat Penelitian

Lokasi peneitian adalah MTs Negeri Sumbang Banyumas, sehingga ada kemungkinan perbedaan hasil penelitian apabila penelitian dilakukan pada objek penelitian lain, namun sampel penelitian sudah memenuhi prosedur penelitian.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

a. Buku

Ainin, Moch. 2010. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab.* Pasuruan: Hilal Pustaka

------ . 2014. *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Praktik*. Malang: Misykat.

Arifin, Zaenal. 2011. *Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

------ . 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asrori, Imam. 2012. *Strategi Belajar Bahasa Arab : Teori & Praktek.* Malang: Misykat Indonesia.

Bahruddin, Auril. 2009. فقه اللغة العربية (مدخل لدراسية موضوعات فقه اللغة). Malang: UIN-MALIKI Press.

Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2011. Media Pembelajaran manual dan digital. Bogor: Ghalia Indonesia.

Creswell, John W. 2012. *Edisi Ketiga: Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: peranan sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media.

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Arab Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Depertemen Pendidikan Nasional.

Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: MISYKAT.

Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset.

Hamidah, Dwi. 2011. منهج اللغة العربية للمدارس الإسلامية من الطراز العالمي. Malang: UIN-MALIKI Press.

Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung*: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Hurlock, Elizabeth B. 2002. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Iskandarwassid & Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Izzan, Ahmad. 2015. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: HUMANIORA.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta Anggota IKAPI.

Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori dan Aplikasi).* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Riwayadi & Anisyah. 2007. *Kamus Inggris-Indonesia*. Surabaya: Sinar Terang.

Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN Malang Press.

------ . 2010. *الأصوات النطقي (نظرية ومقارنة مع تطبيق في القرآن الكريم)*. Malang: UIN-MALIKI Press

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung:Alfabeta

------ . 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

------ . 2015. *Cara Mudah Menyusun: SKRIPSI, TESIS, dan DISERTASI*. Bandung: Alfabeta.

Suja'i. 2008. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Semarang: Walisongo Press.

Taniredja, Tukiran dan Hidayati Mustafidah. 2011. *Penelitian Kuantitatif (sebuah pengantar)*. Bandung: ALFABETA.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung. ANGKASA.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Trianto, 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Yuniawan, Tommi. 2012. *Terampil Retorika Berbicara*. Semarang: Unnes Press.

b. Skripsi

Allukmana, Restiana. 2015. *Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015.* Skripsi. Semarang: UNNES.

Alfihani, Farisya Puspita. 2014. *Pengembangan Metode Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Berbasis Teori Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence).* Skripsi. Semarang: UNNES.

Nisa, Linda Lutfiyatun. 2013. *Efektifitas Media Permainan Loncat Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs N Glagah Lamongan.* Skripsi. Malang: UIN Malang.

Sana, Lailus. 2011. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Strategi Active Learning Pada Siswa Kelas X.2 SMA ISLAM SUDIRMAN AMBARAWA Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. Semarang: UNNES.

Wahidah, Nurul Faizatul. 2015. *Efektivitas Penerapan Permainan KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara bagi Siswa Kelas VIII di SMP Islam Brawijaya Mojokerto.* . Skripsi. Surabaya: UIN Sunan Ampel.

Muasyarah, Khusnul. 2014. *Efektivitas Penerapan Model Percakapan Bebas pada Mata Pelajaran Bahasa Arab terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII MTs Negeri Kendal*. Skripsi. Semarang: UNNES.

Khayatun, Nur Amiroh. 2013. *Efektifitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo*. Yogyakarta: UNY.

Nurhidayah, Fatmawati. 2014. *Keefektifan Penggunaan Media Permainan Kartu Kata dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Imogiri Bantul*. Yogyakarta: UNY.

Ratnaningsih, Nafiah Nurul. *Penggunaan Permainna Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Belajar IPS Kelas III A SD N Nogopuro Sleman*. Yogyakarta: UNY.

c. Internet

Anjani, Pratiwi Citra. 2012. *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga* (on-line). http//pracita.blogspot.com/2012/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga-html (20 Juli 2013).

Luqmanul Hakim. 2012. Sejarah Permainan Dam Ular. Diakses dari http://www.carigold.com/portal/forums/archive/index.php/t-371618.html pada tanggal 25 Januari 2017

Ranee,K.(2004).HYDERADAS.http//www.hinduonner.com/thehindu/thecip/print.pl

(anonim). Repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0803563.pdf diakses pada 4 Februari 2017

Satya. 2012. PKM Ular Tangga. Diakses dari https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga pada tanggal 25 Januari 2017

d. Jurnal

Sapri. 2008."*Metode Pembelajaran Bahasa Arab : antara Tradisional dan Modern". Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan"*. INSANIA/Sep-Des 2008/Vol. 13/Nomor 3:441-452. Sumatera: IAIN Sumatera Utara.

Jumiati, Sari, Akmalia. 2011. *"Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Numbereds Heads Together (NHT) pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VIII SMP SEI Putih Kampar"*. Lectura/Volume 02/Nomor 02/ Agustus 2011. Universitas Lancang Kuning.

Hikmayana. 2013. "*Meningkatkan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan Ular Tangga"*. NOSI/Volume 1/Nomor 1/Maret 2013.

Amilatun, Nasikhah. 2015. *Implementasi Pendekatan Metakognitif dalam Kegiatan Laboratorium Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Mengembangkan Karakter Siswa. Semarang"*. Jurnal Pendidikan UNNES Semarang.

Abdillah, Imam & Dadang Sudrajat. 2014. *Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SD N Majalengka Wetan VII"*. Jurnal Online ICT-STMIK IKMI/Vol. 11-No. 1 Edisi Juli 2014.