



Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Aisyah Sajidah¹, Hikmah Maulani²
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia^{1,2}
sajidahaisyah1904@upi.edu

Page | 145

Received: 15-05-2024

Accepted: 23-06-2024

Published: 28-06-2024

ABSTRACT

This research focuses on developing ludo game media as a means of improving mastery of Arabic vocabulary. This research was carried out to overcome limited access to supporting media in learning Arabic. The main goal is to create ludo game-based media to improve mastery of Arabic vocabulary. The research method applied follows the steps developed by Borg and Gall, which involve processes such as gathering information, planning, developing initial product forms, primary field testing, and operational product revision. The collected data was analyzed using a qualitative approach and the results were presented in the form of descriptive analysis. This research was conducted at the DTA Al-Kautsar Bandung with the research subjects being children who recited the Koran at the DTA Al-Kautsar. The data collection techniques used involved observation and interviews. The results of the research show that the Ludo game media is considered appropriate and appropriate as a learning tool by the children of DTA Al-Kautsar, with their positive response indicating that the use of this media is considered very interesting and fun.

Keywords: Development, Ludo Media, Arabic Vocabulary Mastery

ABSTRACT

Penelitian ini memiliki fokus pada pengembangan media permainan ludo sebagai sarana dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi keterbatasan akses terhadap media pendukung dalam pembelajaran bahasa Arab. Tujuan utamanya adalah menciptakan media berbasis permainan ludo guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Metode penelitian yang diterapkan mengikuti langkah-langkah yang telah dikembangkan oleh Borg and Gall, yang melibatkan proses seperti pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, pengujian lapangan utama, dan revisi produk operasional. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan hasilnya disajikan dalam bentuk analisis deskriptif. Penelitian ini dilakukan di DTA Al-Kautsar Bandung dengan subjek penelitiannya adalah anak-anak yang mengaji di DTA Al-Kautsar. Teknik pengumpulan data yang digunakan melibatkan observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ludo dianggap sesuai dan layak sebagai sarana pembelajaran oleh anak-anak DTA Al-Kautsar, dengan respon positif mereka menunjukkan bahwa penggunaan media ini dianggap sangat menarik dan menyenangkan.

Kata kunci: Pengembangan, Media ludo, Penguasaan Kosakata bahasa Arab



PENDAHULUAN

Bahasa Arab sering kali dipelajari dan digunakan di Indonesia sampai saat ini. Sehingga, banyak instansi pendidikan di Indonesia yang menjadikan bahasa Arab sebagai bagian dari kurikulum pendidikan untuk memenuhi kebutuhan belajar anak-anak. Dalam hal ini jelas menunjukkan bahwa masyarakat kita semakin sadar akan perlunya belajar bahasa Arab, bagi umat islam khususnya. Belajar bahasa Arab sangat penting untuk mempelajari pelajaran Islam yang terungkap menggunakan bahasa Arab. Tanpa mempelajari bahasa Arab, informasi dan pelajaran Islam akan sulit dipahami.

Meskipun belajar bahasa Arab itu tidaklah mudah untuk dipelajari, karena bahasa Arab tidak seperti bahasa lainnya, bahasa Arab mempunyai struktur dan susunan kata yang cukup sulit serta penguasaan bahasa Arab yang mencakup empat aspek, menurut Hisyam dalam subur memaparkan, bahwa pembelajaran bahasa Arab merupakan proses pembelajaran yang mengondisikan peserta didik untuk mengerti dan memahami empat kemampuan berbahasa, yaitu kemampuan berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan (Subur, 2006, 11 :1).

Keempat kemampuan berbahasa Arab tersebut mungkin terlihat sangat mudah dipelajari oleh anak-anak, namun pada kenyataannya anak-anak justru mengalami kendala saat pembelajaran berlangsung. Hal ini karena anak-anak membutuhkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Sebagaimana diungkapkan Henri Guntur Tarigan (1989), kemampuan berbahasa seseorang seharusnya unggul jika jumlah kosakata yang dikuasainya banyak. Oleh karena itu, semakin seseorang menguasai kosakata bahasa Arab, semakin besar kemungkinan seseorang benar-benar ingin berkomunikasi dalam bahasa Arab.

Menguasai kosakata bahasa Arab sejak dini dapat membantu anak-anak untuk kedepannya. Karena dengan mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Arab anak-anak dapat mahir berbahasa Arab. Namun permasalahannya di pengajaran Diniyah Takmiliyah Awaliyah (DTA) pembelajaran bahasa Arab masih menggunakan metode klasikal yang terlalu monoton sehingga kurang menarik perhatian anak-anak (Khoiri, 2017: 289-299). Padahal, salah satu entitas penting dalam meningkatkan daya minat belajar anak-anak DTA yaitu menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan.

Fasilitas pembelajaran merupakan faktor penting yang menunjukkan keberhasilan suatu tujuan pembelajaran yang baik. Disinilah peran pendidik menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif agar menjadikan pembelajaran bahasa Arab menarik, menyenangkan dan dapat memotivasi anak-anak DTA agar semangat belajar dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Ada banyak macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyelaraskan dengan materi yang diperkenalkan. Media pembelajaran dalam bentuk permainan secara implisit

dapat menonjolkan minat dan kemampuan berpikir anak-anak.

Ludo merupakan salah satu contoh media berbasis permainan. Permainan Ludo merupakan permainan tradisional asal India yang sekarang sudah mendunia. Permainan ini juga bisa dimainkan oleh semua orang dari anak-anak hingga dewasa. Setiap pemain menerima empat pion dan harus mengelilingi papan dan menuju tujuan akhir (Fermansyah, 2017). Permainan ini dipilih karena permainan tradisionalnya menyenangkan, menarik dan mudah dimainkan oleh anak-anak. Dalam permainan ini, pemain diharuskan membaca kosakata bahasa Arab setiap langkah yang didapati dari lemparan dadu dan menjawab soal yang berhenti di setiap tanda tantangan yang tersedia. Pemain bergantian melempar dadu dan bergerak mengelilingi papan permainan atau sesuai nomor yang didapat dengan melempar dadu.

Pertama, penelitian yang memberikan data terkait dengan hal tersebut adalah penelitian Zhul Fahmi Hasani, S.Pd (2017), topik penelitiannya membahas tentang pengembangan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan kartu “DOMIRA” untuk meningkatkan kemampuan kosakata di MIN 02 Pemalang. Bahasa Arab perlu dilatih sesuai dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, oleh karena itu penulis sangat ingin melakukan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan agar pembelajaran bahasa Arab relevan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar bahasa Arab khususnya dalam penguasaan kosakata. Media pembelajaran dengan menggunakan kartu domira yang dikembangkan peneliti sangat memudahkan peserta didik memperkaya kosakata bahasa Arab. Dengan demikian, pembelajaran akan sesuai jika tepat penggunaan medianya.

Yang kedua adalah penelitian Mufida Miftahul Jannah (2018), topik penelitiannya menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan Ludo dapat meningkatkan kemampuan penguasaan mata pelajaran dan minat belajar fisika pada siswa SMA. Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Mufida, penelitian ini bertujuan membuat peserta didik dapat mengetahui seberapa baik mereka menguasai materi fisika dan seberapa tertarik mereka mempelajari fisika setelah mencoba menggunakan media permainan Ludo.

Selanjutnya, penelitian dari Wening Niki Yuntari (2019), topik penelitiannya membahas tentang pengembangan media permainan ludo dalam menulis huruf Jawa untuk peserta didik di kelas IV SDN dua Berbah. Dalam hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Wening secara langsung menunjukkan bahwa kualitas media ini tergolong ‘sangat baik’ dalam menulis huruf Jawa pada tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, terdapat kesamaan yang signifikan terutama pada pengembangan media seperti permainan Ludo.

Secara umum, dunia anak-anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, bermain juga bisa dijadikan sebagai sarana dalam pembelajaran, dengan metode bermain anak-anak dapat



mengembangkan seluruh aspek kemampuan diantaranya, kognitif, afektif, sosial, emosiotorik, dan juga bahasa. Dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan permainan ludo menjadi permainan yang menarik dan menyenangkan sebagai media pembelajaran bahasa Arab khususnya untuk anak-anak.

METODE

Metode penelitian merupakan suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi saat menyelidiki suatu masalah. Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi metodologi penelitian dan pengembangan RnD dari Borg and Gall sebagai metode penelitian utama. Penelitian ini, melibatkan lima dari sepuluh langkah pengembangan yang diambil oleh peneliti, yaitu; Pertama, research and information collecting, yang mencakup penelitian dan pengumpulan data awal. Kedua, planning yaitu merencanakan apa yang akan diteliti. Ketiga, develop preliminary form of product yang melibatkan tahap pengembangan produk awal. Keempat, main field testing yang merupakan tahap pengujian produk utama di lapangan. Kelima, operational product revision yang melibatkan revisi produk setelah pengujian (Borg and Gall, 1989). Adapun penelitian dan pengembangan ini menggunakan analisis data berupa analisis deskriptif kualitatif. Pendekatan ini bersifat deskriptif untuk memberikan gambaran mendalam tentang karakteristik fenomena yang diteliti tanpa melibatkan angka atau statistik.

Subjek penelitian ini mencakup seluruh anak yang berada di DTA Al-Kautsar Bandung, dengan jumlah partisipan sebanyak 10 dari total 20 anak. Metode pengambilan sampel yang diterapkan adalah sampling non-probability dengan jenis sampling kuota. Peneliti menggunakan metode non-probability sampling, karena tidak semua individu atau unit suatu populasi mempunyai probabilitas yang sama untuk terpilih. Pendekatan sampling kuota diterapkan untuk menggambarkan beberapa kelompok dalam populasi. Jumlah sampel yang dipilih disesuaikan dengan kuota yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pendekatan ini memberikan peneliti untuk memilih sampel berdasarkan karakteristik khusus yang dianggap penting dalam populasi, dalam hal ini, jumlah anak di DTA Al-Kautsar Bandung. Top of Form

Metode atau teknik pengumpulan data merujuk pada cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi selama proses penelitian. Relevansi data terhadap kebutuhan penelitian menentukan sejauh mana informasi tersebut dapat dianggap relevan dengan permasalahan yang ingin diteliti. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan instrumen pengumpulan data seperti observasi, wawancara, angket dan dokumentasi guna memperoleh informasi yang diinginkan dalam penelitian di lapangan. Penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara secara langsung terhadap responden. Saat menjalankan penelitian, hal yang menjadi dasar untuk memperoleh data penelitian dan pengembangan dilakukan observai. Wawancara juga dilakukan

dengan tujuan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dari perspektif responden mengenai topik penelitian.

PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan temuan dan analisis. Temuan penelitian akan dijelaskan dalam bentuk deskriptif, yang merupakan ringkasan dari temuan penelitian. Penerapan metode deskriptif bertujuan untuk mempermudah pemahaman pembaca terhadap hasil penelitian ini. Bab ini mencakup mengenai:

Page | 149

1. *Research and Information Collection* (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Permasalahan yang terdapat di DTA Al-Kautsar pada pembelajaran bahasa Arab diidentifikasi melalui observasi. Salah satu masalah yang ditemui adalah kurangnya akses bagi anak-anak terhadap media pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya rasa antusiasme dalam penguasaan kosakata bahasa Arab pada setiap materi baru. Observasi peneliti menunjukkan bahwa guru-guru biasanya hanya meminta anak-anak untuk menghafalkan tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Hal ini menyebabkan anak-anak merasa bosan, jenuh, dan kehilangan minat dalam belajar kosakata bahasa Arab. Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah perangkat media pembelajaran berbasis permainan ludo. Tujuannya adalah agar anak-anak dapat belajar menguasai kosakata bahasa Arab dengan cara yang lebih menyenangkan dan penuh antusiasme, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

2. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap indikator pembelajaran, berupa kemampuan melafalkan mufrodat baru pada setiap materi pelajaran bahasa Arab. Analisis ini menjadi dasar untuk merancang pengembangan media permainan ludo agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan cara yang cepat dan menyenangkan. Dengan merinci indikator pembelajaran tersebut, penelitian dapat memastikan bahwa pengembangan media permainan ludo tidak hanya bersifat hiburan semata, akan tetapi juga secara khusus dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif. Dalam hal ini, ludo diharapkan dapat menjadi media alat yang efisien dalam mempercepat proses pembelajaran kosakata bahasa Arab sambil tetap menjaga elemen kesenangan, agar anak-anak dapat merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar.

3. *Develop Preliminary form of Product* (Pengembangan Produk Awal)

Langkah pertama dalam tahap ini adalah peneliti secara langsung mencoba bermain permainan ludo untuk memahami mekanisme dan cara bermainnya. Ini penting karena peneliti perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang permainan ludo agar dapat mengadaptasinya menjadi media pembelajaran. Selanjutnya, peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang

diperlukan untuk pembuatan media ludo. Hal ini mencakup merancang papan permainan, menciptakan soal kartu kosakata bahasa Arab, dan mengatur elemen-elemen lainnya. Dengan melakukan langkah-langkah ini, peneliti dapat menciptakan bentuk awal dari produk yang nantinya akan diujicobakan dalam pembelajaran. Penggunaan media ludo diharapkan tidak hanya efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab tetapi juga mampu membangkitkan minat dan antusiasme belajar pada anak-anak.

4. Main Field Testing (Uji Lapangan Produk Utama)

Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan akan diuji secara langsung di lapangan, yaitu di DTA A-Kautsar Bandung. Pengujian ini dilakukan selama satu hari pada tanggal 17 November 2023, dan melibatkan 10 dari total 20 anak-anak di DTA Al-Kautsar. Tujuannya adalah untuk melihat bagaimana produk tersebut diterima dan di respon oleh target pengguna, yaitu anak-anak yang mengaji di DTA Al-Kautsar. Dengan melibatkan pengguna, peneliti dapat mengamati secara langsung reaksi, tingkat antusiasme, dan tingkat partisipasi anak-anak dalam menggunakan media permainan ludo sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab.

5. Operational Product Revision (Revisi Produk)

Pada tahap ini, produk yang telah diuji lapangan akan direvisi atau dimodifikasi berdasarkan temuan dan pengamatan yang diperoleh selama uji lapangan. Dalam konteks ini, revisi produk dilakukan karena hasil pengamatan menunjukkan bahwa media pembelajaran ludo memerlukan tambahan berupa gambar visual sesuai dengan materi. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pemahaman anak-anak terhadap suatu objek dalam bahasa Arab. Dengan menambahkan elemen visual, diharapkan anak-anak dapat lebih cepat dan lebih mudah memahami kosakata bahasa Arab. Revisi produk merupakan langkah penting untuk menyesuaikan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna target, dalam hal ini adalah anak-anak di DTA Al-Kautsar.



Gambar 1. Media Ludo

Dari uraian sebelumnya, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran. Media ini mengadopsi pendekatan permainan ludo sebagai elemen utamanya, sambil menyertakan kumpulan soal kosakata bahasa Arab. Dengan demikian, media ini tidak hanya menawarkan pengalaman bermain yang menarik melalui ludo tetapi juga memberikan peluang untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada anak-anak di DTA Al-Kautsar. Proses pengembangan media ini mengikuti metode penelitian Borg and Gall, yang telah terbukti sebagai suatu metode penelitian dan pengembangan yang terstruktur. Metode ini memberikan kerangka kerja untuk mengumpulkan data, mengembangkan produk, dan melakukan evaluasi. Dengan mengikuti langkah-langkah yang ditetapkan dalam metode ini, penelitian dan pengembangan dapat dilakukan secara lebih terarah dan efektif. Oleh karena itu, tujuan utama dari pengembangan media ini adalah membantu anak-anak di DTA Al-Kautsar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab secara cepat dan menyenangkan.

Top of Form

Page | 151

Hal ini disimpulkan berdasarkan wawancara dengan anak-anak dalam memberikan pandangan berharga tentang media pembelajaran yang menggunakan permainan ludo. Dalam interaksi dengan anak-anak, mereka menyampaikan bahwa pengalaman menggunakan media ini sangat menyenangkan dan tidak membosankan. Karena permainan ludo, yang diimplementasikan dalam media pembelajaran menarik perhatian anak-anak karena aturan main yang sederhana dan sangat mudah dipahami. Setiap langkah dalam permainan mengikuti angka dadu dan diwajibkan membaca kosakata terlebih dahulu sebelum melakukan challenge berupa menjawab soal sesuai kosakata yang telah dibaca. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga membangun keterampilan literasi bahasa Arab anak-anak. Salah satu aspek menarik dari wawancara adalah ungkapan bahwa permainan ludo tidak hanya melibatkan anak-anak secara individu tetapi juga melibatkan aspek kerja sama dalam kelompok. Anak-anak menyatakan bahwa mereka dapat membantu teman sekelompoknya yang mungkin mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan kosakata. Ungkapan dari salah satu responden, yang menyatakan bahwa “Permainan ini seru, terus juga bisa bantu teman yang engga bisa jawab pertanyaan kosakata yang belum dia ingat, soalnya ini mainan kelompok jadi harus bantu teman sekelompokku buat menang” (Z, wawancara, 17 November 2023). Dengan demikian, wawancara ini memberikan bukti langsung kesuksesan pendekatan permainan ludo dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti berbeda dari media pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan metode klasikal, sebagai langkah inovatif, pendekatan ini memanfaatkan media pembelajaran ludo sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam hal pemahaman kosakata bahasa Arab oleh anak-anak. Salah satu elemen utama dari media pembelajaran ini adalah adanya kotak tantangan dalam



bentuk soal kosakata bahasa Arab yang disajikan melalui permainan ludo. Pemberian tantangan ini dirancang untuk merangsang antusiasme anak-anak terhadap proses pembelajaran. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga bersifat interaktif dan menghibur. Penggunaan pendekatan permainan dalam pembelajaran bukan hanya menciptakan suasana yang menyenangkan, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan efektif.

Page | 152

Pentingnya kerja sama antar anggota kelompok juga ditekankan dalam media pembelajaran ini. Melalui kolaborasi yang baik antar anggota, mereka dapat saling membantu dan memotivasi satu sama lain dalam mengatasi tantangan yang ada. Hal ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang positif, tetapi juga memberikan pengalaman sosial yang mendalam kepada anak-anak. Lebih lanjut, media pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan kemampuan daya ingat anak-anak dengan cara yang cepat dan langsung terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab. Permainan yang dihadirkan tidak hanya sekedar memberikan informasi, tetapi juga secara aktif melibatkan kognisi dan memori anak-anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan berkesan.

Kelebihan lainnya dari media pembelajaran ini adalah kemudahan dalam penggunaannya. Dengan antarmuka yang intuitif dan desain yang ramah pengguna, anak-anak dapat dengan mudah memahami cara menggunakan media ini tanpa kesulitan. Dengan demikian, aspek keterlibatan dan partisipasi anak-anak dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Tak hanya itu, media pembelajaran ini juga memberikan kemampuan untuk dimainkan berulang kali. Konsep pengulangan ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap kosakata. Dengan mengulangi permainan, mereka dapat memperkuat penguasaan dan memperbaiki pelafalan dalam penggunaan kosakata bahasa Arab.

Terakhir, interaksi langsung antara guru dan anak-anak terhadap materi yang diajarkan menjadi salah satu elemen kunci dalam media pembelajaran ini. Hal ini memastikan bahwa anak-anak tidak hanya belajar dari permainan itu sendiri tetapi juga mendapatkan bimbingan dan pemahaman yang lebih mendalam dari guru mereka. Interaksi langsung ini dapat memberikan penjelasan tambahan, memberikan dukungan, dan merangsang pertanyaan yang mungkin timbul pada anak-anak selama pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya memberikan dukungan pendekatan inovatif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Arab, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendalam bagi anak-anak.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, hal ini terbukti dengan adanya teori pada penelitian Mufida Miftahul Jannah (2018), topik penelitiannya menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan Ludo dapat meningkatkan kemampuan penguasaan mata pelajaran serta minat belajar fisika pada siswa SMA. Dalam penyelidikan yang dilakukan oleh



Mufida, tujuan penelitian ini adalah membuat peserta didik dapat mengetahui seberapa baik mereka menguasai materi fisika dan seberapa tertarik mereka mempelajari fisika setelah mencoba menggunakan media permainan Ludo. Temuan ini sejalan dengan upaya peneliti yaitu berupa pengembangan media permainan ludo untuk pembelajaran bahasa Arab.

Page | 153

KESIMPULAN

Setelah mengkaji temuan penelitian dan melakukan pembahasan yang mendalam, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo terbukti efektif dan sesuai digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Arab, terutama berdasarkan penilaian respon dari anak-anak DTA Al-Kautsar. Penelitian ini mengadaptasi pendekatan pengembangan model dari Borg and Gall, yang telah terbukti efektif. Pendekatan ini mengacu pada suatu metode yang telah diuji dan terbukti memberikan hasil yang baik dalam pengembangan berbagai jenis program pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan pendekatan ini menunjukkan kerangka kerja yang kuat dan terstruktur dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ludo. Penting untuk dicatat bahwa pengembangan media berbasis permainan ludo dianggap menarik dan sesuai, karena media tersebut dapat dimainkan secara bersama-sama dalam kelompok. Maka kelebihan ini membawa konsep interaktif ke dalam pembelajaran, memungkinkan anggota kelompok untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan kosakata bahasa Arab dengan cepat. Interaksi dalam kelompok tidak hanya memperkaya pengalaman belajar anak-anak tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang kooperatif.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah memfasilitasi pengembangan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab pada anak-anak di DTA Al-Kautsar melalui penggunaan media permainan ludo. Dengan demikian, penelitian ini menekankan pentingnya memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mencapai hasil yang optimal dalam penguasaan kosakata bahasa Arab pada anak-anak. Secara umum, harapan dari penelitian ini adalah agar anak-anak dapat lebih cepat menguasai dan menghafal setiap kosakata baru dengan lebih mudah. Pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif yang diimplementasikan melalui media berbasis permainan ludo diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan memotivasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memberikan hasil yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab.



DAFTAR RUJUKAN

- Fermansah, v. D. (n.d.). *Ludo king - Permainan Tradisional Asal India Ini Sedang Populer Di Play Store, Yakin Nggak Mau Coba?*. Retrieved maret 9, 2019, from <https://style.tribunnews.com/2017/09/05/ludo-king-permainan-tradisional-asal-india-ini-sedang-populer-di-play-store-yakin-nggak-mau-coba>
- Fitrianawati, a. N. (2020). Pengembangan media ludo math pada materi pecahan sederhana bagi peserta didik kelas iii sekolah dasar. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 1, Nomor 1, 28-35.
- Gall, m. J. (1989). *Educational research: an introduction*. Usa: pearson education inc.
- Hasani, z. F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu “Domira” Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pemalang. *Lisanan arabiya*.
- Jannah, m. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Dididk Sma. *Jurnal pendidikan fisika*.
- Khoiri, a. A. (2017). Arabic teacher: pembelajaran modern bahasa arab berbasis e-learning bagi nonnative speaker. *Prosiding konferensi nasional bahasa aarab iii universitas negeri malang*.
- Khoirunna'im, b. W. (2019). Pengembangan permainan interaktif arabic ludo untuk meningkatkan kemahiran qira'ah. *Inovasi media pembelajaran bahasa, sastra, dan budaya arab*.
- Tarigan, h. G. (1989). *Pengajaran kosakata henry guntur tarigan*. Bandung.
- Vilandina alif kamin, d. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran ludo untuk materi logaritma. *Journal of instructional development research*, 88-99.
- Yuntari, w. N. (2020, agustus). *Pengembangan media pembelajaran ludo aksara jawa untuk siswa kelas iv di sd negeri berbah 2*. Retrieved from lumbung pustaka uny: <https://eprints.uny.ac.id/66075/1/wening%20niki%20yuntari.pdf>