



Giant Snakes and Ladders Media for Arabic Vocabulary Learning in Primary School

Safarina Khoirun Nida¹, Jauhar Ali²

1, 2 UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

*Penulis Korespondensi: safarinakhoirunnida@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' interest and engagement in Arabic vocabulary learning, which tends to be monotonous and minimally interactive. It aimed to develop a giant snakes and ladders learning medium that is valid, practical, and effective. The Research and Development (R&D) method was applied through the ADDIE stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were sixth-grade students, a material expert, and a media expert. Data were collected through observation, interviews, documentation, and a student-response questionnaire to measure the feasibility of the medium. The results show that the medium received positive responses. Based on a trial involving 31 respondents, 48% rated the medium "Very Feasible," 42% "Feasible," and 10% "Fairly Feasible," with an average score of 82.06% ("Very Feasible"). The medium enhanced participation, motivation, and engagement through interactive and embodied activities. Despite technical constraints such as limited classroom space and weather conditions, it remained effective in creating an active learning environment.

Key words: *development; snakes and ladders; vocabulary learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Penelitian bertujuan mengembangkan media permainan ular tangga raksasa yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan tahapan ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi siswa kelas VI, ahli materi, dan ahli media. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner respon siswa untuk mengukur kelayakan media. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh respons positif. Berdasarkan uji coba terhadap 31 responden, 48% menilai "Sangat Layak", 42% "Layak", dan 10% "Cukup Layak", dengan rata-rata 82,06% (kategori "Sangat Layak"). Media ini meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang interaktif dan melibatkan gerak tubuh. Meskipun terdapat kendala teknis berupa keterbatasan ruang dan kondisi cuaca, media tetap efektif menciptakan suasana belajar yang aktif.

Kata kunci: *pengembangan; ular tangga; pembelajaran kosakata*

ملخص

تستند هذه الدراسة إلى انخفاض اهتمام الطلاب ومشاركتهم في تعلم مفردات اللغة العربية، التي تميل إلى الرتابة وقلة التفاعل. تهدف الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية تعتمد على لعبة السلم والثعبان العملاقة تكون صالحة وعملية وفعالة. اعتمد البحث منهج البحث والتطوير (R&D) عبر مراحل ADDIE. وشملت العينة طلاب الصف السادس وخبير المادة وخبير الوسائل. أظهرت النتائج أن الوسيلة حظيت باستجابة إيجابية؛ فبناءً على تجربة على 31 مبحوثاً، بلغ متوسط الاستجابة 82,06%، مما يضعها في فئة «لائق جداً». وقد زادت الوسيلة من نشاط الطلاب ودافعيتهم ومشاركتهم عبر أنشطة تفاعلية حركية.

الكلمات الرئيسية: السلم والثعبان؛ تعلم المفردات

Received: 13-05-2026
date

Revised: 07-06-2026
date

Accepted: 18-06-2026
date

Published: 18-06-2026
Date

Citation (APA Style): Nida, S. K., & Ali, J. (2026). Giant snakes and ladders media for Arabic vocabulary learning in primary school. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 15(1), 147-154. <https://doi.org/10.24235/tx5zwf07>

PENDAHULUAN

Salah satu aspek mendasar dalam penguasaan bahasa Arab adalah penguasaan kosakata (mufradāt), karena kosakata merupakan fondasi utama yang menopang kemampuan berbahasa secara menyeluruh. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis tidak dapat berkembang secara optimal (Richards, 2010). Pada jenjang pendidikan dasar, pengembangan keterampilan menyimak (mahārah istimā') dan penguasaan mufradāt menjadi tumpuan kemampuan berbahasa (Mahmudah et al., 2025). Untuk menopang capaian tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual yang terbukti mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa (Suherman et al., 2023).

Berdasarkan observasi pendahuluan dan wawancara dengan guru bahasa Arab di SD Muhammadiyah Bligo, teridentifikasi bahwa proses instruksional masih tersentralisasi pada paradigma teacher-centered learning. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa dari 2 x 45 menit pertemuan pembelajaran dalam setiap minggu, guru menggunakan 70% waktu untuk metode ceramah dan ketergantungan pada buku teks sebagai satu-satunya media menyebabkan keterlibatan kognitif siswa cenderung stagnan, baik dari sisi partisipasi aktif, interaksi, maupun eksplorasi pengetahuan secara mandiri dan hanya 35% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Evaluasi formatif pra-riset memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa kelas VI belum mencapai ambang ketuntasan pada indikator retensi mufradāt, sehingga dibutuhkan intervensi media yang variatif dan inovatif (Wahyuni, 2023; Hidayah, 2021).

Pemanfaatan media yang kreatif diperlukan untuk menggugah minat siswa serta menghilangkan kesan sulit pada pembelajaran kosakata bahasa Arab (Mahardika & Amrulloh, 2025). Media permainan ular tangga hadir sebagai alternatif belajar yang menarik dan efektif untuk memperkuat penguasaan mufradāt (Lailaa et al., 2025). Media ini memadukan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Tafonao, 2018). Siswa bergerak maju atau mundur berdasarkan angka dadu dan menjawab pertanyaan kosakata pada petak tertentu, sehingga permainan ular tangga berpotensi meningkatkan kemampuan berbahasa Arab siswa (Maharani et al., 2023).

Kajian literatur mutakhir menunjukkan bahwa media papan permainan konvensional, meskipun terbukti valid (Hermawan, 2019), memiliki limitasi fundamental dalam mengakomodasi modalitas kinestetik siswa. Paradigma Embodied Cognition mengisyaratkan bahwa retensi leksikal dalam pemerolehan bahasa kedua dapat diperkuat apabila representasi semantik dikaitkan dengan aktivitas motorik spasial. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini tidak sekadar terletak pada modifikasi dimensional media ular tangga, melainkan pada transformasinya menjadi ruang simulasi imersif. Media "Utarab" (Ular Tangga Bahasa Arab) yang dikembangkan menuntut partisipasi fisik siswa sebagai pion, sebuah intervensi yang dirancang untuk mereduksi extraneous cognitive load sekaligus memperkuat memori melalui pengalaman learning through play yang terhubung dengan reseptor proprioseptif (Lailaa et al., 2025).

Berpijak pada permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan penguasaan mufradāt siswa kelas VI SD Muhammadiyah Bligo, dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Raksasa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas VI SD Muhammadiyah Bligo".

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang dieksekusi secara operasional di SD Muhammadiyah Bligo melalui lima fase berikut. Pada fase analisis (analysis), peneliti melakukan observasi kelas dan wawancara guru untuk memetakan kebutuhan serta gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik). Pada fase desain (design), disusun rancangan papan permainan berukuran besar beserta materi kosakata

bertema *fi al-faṣl* (di dalam kelas) yang merujuk pada Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Fase C. Pada fase pengembangan (development), rancangan diwujudkan menjadi prototipe fisik berbahan MMT lengkap dengan dadu besar dan kartu soal. Pada fase implementasi (implementation), prototipe diujicobakan dalam small group trial. Pada fase evaluasi (evaluation), data respon dianalisis untuk menetapkan kelayakan media.

Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas VI SD Muhammadiyah Bligo sebagai pengguna utama media, dipilih karena kesesuaiannya dengan tujuan menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pada konteks pembelajaran sesungguhnya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner respons siswa. Uji coba lapangan dilaksanakan pada 15 Februari 2026 dengan durasi terbatas (45 menit per sesi).

Instrumen utama berupa kuesioner respons siswa yang terdiri atas 10 indikator dengan skala Likert lima poin (1 = sangat tidak baik hingga 5 = sangat baik). Kesepuluh indikator diturunkan dari tiga dimensi kelayakan media yaitu, daya tarik (kemenarikan), kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan (efektivitas pemahaman, retensi, serta motivasi) dan divalidasi secara konstruk melalui penilaian ahli (expert judgment) oleh ahli materi dan ahli media sebelum digunakan. Dengan 31 responden, 10 indikator, dan skor maksimum 5 per butir, skor ideal maksimum keseluruhan adalah 1.550 (yaitu $10 \times 5 \times 31$), sedangkan total skor yang diperoleh sebesar 1.272. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

dengan kriteria interpretasi sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha sebesar $\alpha = 0,85$. Hasil penghitungan persentase atas data yang terkumpul ditunjukkan pada Persamaan (2).

$$\text{Nilai} = \frac{1,272}{1,550} \times 100\% = 82,06\% \quad (2)$$

Hasil persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan menurut kategori kelayakan untuk menetapkan tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media.

TEMUAN DAN DISKUSI

Temuan

Analisis kebutuhan kelas menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang minim partisipasi aktif siswa, sementara siswa kesulitan mengingat kosakata karena pendekatan yang kurang bervariasi. Analisis gaya belajar mengonfirmasi keragaman tipe siswa (visual, auditori, kinestetik) serta adanya kesenjangan penguasaan *mufradāt* antarsiswa, sehingga diperlukan media interaktif yang mampu mengakomodasi kebutuhan beragam tersebut.

Verifikasi kualitatif melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) memperkuat temuan tersebut. Subjek A (siswa kelas VI) mengartikulasikan bahwa metode instruksional yang bertumpu eksklusif pada literatur tekstual (“hanya menggunakan media berupa buku saja”) menjadi katalis utama kejenuhan dan kesulitan menghafal struktur *mufradāt*. Afirmasi kualitatif ini, yang dianalisis menggunakan kerangka analisis tematik dan ditriangulasi dengan observasi kelas, menegaskan urgensi transisi menuju modalitas manipulatif yang melibatkan gerak.

Prosedur Pengembangan Media (Model ADDIE)

Tahap analisis (*analyze*) memetakan kesulitan siswa dalam memahami dan menerjemahkan *mufradāt* akibat ketiadaan media yang variatif. Tahap desain (*design*) merancang papan permainan yang mengintegrasikan unsur edukatif dengan tema yang selaras kurikulum. Konsep visual media disajikan pada Gambar 1, sedangkan wujud fisik prototipe ditampilkan pada Gambar 2.

Gambar 1. Konsep desain media ular tangga raksasa



Konfigurasi elemen estetis pada media dirancang dengan memanfaatkan kontras polikromatik spektrum cahaya tampak (merah hingga ungu). Pemilihan gradasi warna intens ini dilandasi pertimbangan ergonomi visual untuk mengoptimalkan atensi stimulus dan retensi ikonik pada siswa usia sekolah dasar, sekaligus mereduksi keletihan visual (*visual fatigue*) selama durasi permainan. Penomoran petak menggunakan angka Arab agar siswa terbiasa dengan sistem bilangan target bahasa.

Gambar 2. Wujud fisik media ular tangga raksasa



Tahap pengembangan (*development*) menghasilkan prototipe fisik berukuran besar yang memungkinkan siswa berperan langsung sebagai pion. Penyempurnaan dilakukan pada ketajaman visual, ukuran huruf, dan kestabilan permukaan media agar tidak mudah bergeser saat digunakan, sehingga keterbacaan dan kelancaran permainan terjaga di berbagai kondisi pencahayaan kelas.

Tahap implementasi (*implementation*) dimulai dengan fase pra-implementasi yang dikonfigurasi sebagai mekanisme recalibrasi memori kerja (*working memory*) siswa. Melalui sintesis pendekatan drill repetitif dan stimulasi rekreasional, skema kognitif siswa dikondisikan untuk mengaktifasi memori laten terkait leksikon *mufradāt* bertema *fī al-faṣl*. Konstelasi teoretis ini mereplikasi efikasi model integratif yang diusulkan oleh Muhlisoḥ dan Uyuni (2025). Mengikuti penguatan fondasi kognitif tersebut, intervensi utama ditransisikan menuju fase pengujian tindakan (*action*) ketika media makro-spasial diaplikasikan kepada 31 siswa.

Pada fase tindakan, peneliti menjelaskan aturan dan konsekuensi permainan. Papan terdiri atas 100 petak bernilai satu poin per petak; pemain yang berhenti pada petak bertangga memperoleh tambahan poin dan wajib menyebutkan kosakata bertema *fī al-faṣl*, sedangkan pemain yang berhenti pada petak berular kehilangan poin dan harus menjawab soal sebagai konsekuensi (Aniyatul Latifah, 2023). Penentuan pemenang didasarkan pada perolehan poin tertinggi, bukan pencapaian petak ke-100, mengingat durasi terbatas 45 menit. Tahap evaluasi

(*evaluation*) mengumpulkan respon 31 siswa untuk menilai kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Kriteria interpretasi kelayakan media

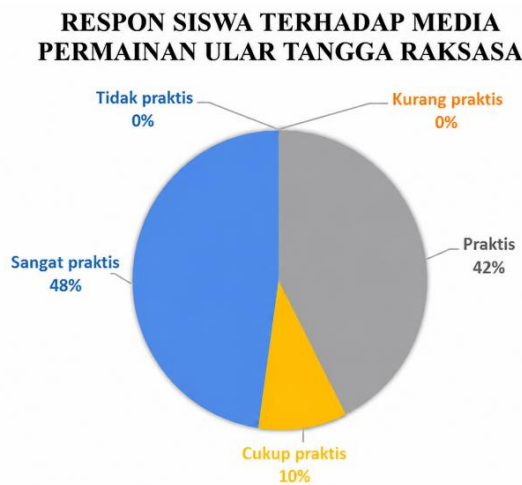
Persentase penilaian	Kategori	Skor
1,00%–20,00%	Tidak Layak	1
20,01%–40,00%	Kurang Layak	2
40,01%–60,00%	Cukup Layak	3
60,01%–80,00%	Layak	4
80,01%–100,00%	Sangat Layak	5

Catatan. Tabel disusun mengikuti gaya APA 7th tanpa garis vertikal.

Validasi ahli materi dilaksanakan pada 3 Februari 2026 oleh Muhammad Fadholi, S.Pd. (guru bahasa Arab SD Muhammadiyah Bligo) dengan menelaah kesesuaian, ketepatan, dan kemanfaatan materi. Validasi ahli media dilaksanakan pada 6 Februari 2026 oleh Akhmad Aufa Syukron, M.Pd. (dosen Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan) dengan meninjau aspek desain, teknis dan fungsi, serta interaksi dan kemudahan media. Kedua ahli menyatakan media memenuhi kriteria kelayakan pada kategori “Sangat Layak” sehingga valid digunakan pada tahap implementasi. Skor kuantitatif terperinci dari masing-masing ahli dapat dilengkapi penulis pada lembar validasi ahli.

Hasil respons 31 siswa terhadap kepraktisan media disajikan pada Gambar 3, sedangkan rincian per indikator ditampilkan pada Tabel 2.

Gambar 3. Sebaran respon siswa terhadap kepraktisan media



Tabel 2. Distribusi respon siswa per indikator (n = 31)

No	Indikator	Skor	Persentase	Kriteria
1	Media membuat belajar kosakata bahasa Arab lebih menarik	125	80,65%	Sangat Layak
2	Media membantu memahami arti kosakata bahasa Arab	122	78,71%	Layak
3	Media menumbuhkan motivasi belajar bahasa Arab	120	77,42%	Layak
4	Media membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran	123	79,35%	Layak
5	Media mudah digunakan dan dipahami	125	80,65%	Sangat Layak
6	Media membantu mengingat kosakata lebih lama	133	85,81%	Sangat Layak
7	Siswa ingin media digunakan lebih sering	132	85,16%	Sangat Layak
8	Media membuat pembelajaran menyenangkan	132	85,16%	Sangat Layak
9	Media membantu memahami kosakata melalui bermain	131	84,52%	Sangat Layak
10	Siswa mudah mengikuti aturan dan langkah permainan	129	83,23%	Sangat Layak

Total	1.272	82,06%	Sangat Layak
-------	-------	--------	--------------

Catatan. Skor maksimum ideal per indikator = 155 (5×31); skor maksimum total = 1.550.

Diskusi

Akuisisi kepraktisan pada rasio 82,06% memposisikan media “Utarab” pada kategori sangat layak. Daripada sekadar membaca ulang sebaran persentase, identifikasi terhadap kelompok minoritas (10%; 3 siswa) yang menilai media pada taraf “Cukup Layak” membuka ruang evaluasi yang krusial. Analisis observasional retrospektif mengindikasikan bahwa subjek tersebut cenderung memiliki preferensi gaya belajar auditori yang kuat, sehingga dominasi stimulus visual-kinestetik kurang memfasilitasi kebutuhan kognitif mereka secara optimal. Temuan anomali ini menegaskan bahwa meskipun media fisik interaktif berdaya jangkauan klasikal luas, limitasi inherennya tetap muncul saat dihadapkan pada disparitas neuro-didaktik individu.

Apabila dihadapkan secara diskursif dengan literatur, rasio efektivitas ini mereplikasi keberhasilan intervensi kinestetik yang dilaporkan sebelumnya (Lailaa et al., 2025; Muhliso & Uyuni, 2025). Namun, keunggulan media non-ICT ini terletak pada kemampuannya mengeliminasi kesenjangan digital (*digital divide*) yang kerap melingkupi madrasah dan sekolah dasar di area suburban. Dengan demikian, “Utarab” tidak diposisikan sebagai substitusi terhadap teknologi pendidikan, melainkan sebagai metodologi jembatan (*bridging methodology*) yang memanfaatkan keterlibatan fisik total dalam ketiadaan infrastruktur siber. Kerangka konstruktivisme Piaget dan prinsip behaviorisme stimulus–respons turut menjelaskan mengapa keterlibatan inderawi memperkuat pemaknaan kosakata dibandingkan hafalan tekstual abstrak.

Butir 2 dan 3 (pemahaman dan retensi) memperoleh persentase relatif lebih rendah (78,71% dan 77,42%). Triangulasi observasi menunjukkan bahwa hasil ini dipengaruhi oleh kondisi kelas yang ramai sehingga sebagian siswa kesulitan menangkap arahan. Hal ini diperkuat pernyataan siswa dalam wawancara: “mufradatnya mudah diingat, tetapi tidak bertahan lama, hanya selama permainan berlangsung.” Pernyataan lain menyebutkan kesulitan memahami arahan karena suasana kelas yang terlalu ramai. Bukti kualitatif ini disajikan secukupnya sebagai penopang, bukan pengganti, interpretasi peneliti.

Evaluasi reflektif terhadap implementasi mengidentifikasi determinisme infrastruktur sebagai limitasi validitas eksternal (*external validity*) yang krusial. Dependensi media fisik berskala besar terhadap ketersediaan ruang lapang serta kondisi iklim mempersempit probabilitas replikabilitasnya pada institusi dengan kepadatan tinggi. Di sisi lain, temuan yang mengeluhkan disrupsi fokus akibat kebisingan menyibak ironi teoretis: antusiasme kolektif yang tak terkendali memicu peningkatan beban kognitif sekunder (*extraneous cognitive load*) yang justru mendistorsi efisiensi pemrosesan kosakata pada working memory individu. Karena itu, pelaksanaan di ruang terbuka yang memadai dan penyederhanaan instruksi permainan menjadi rekomendasi perbaikan yang berbasis pertimbangan kognitif, bukan sekadar kendala logistik.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan konklusi empiris bahwa transisi dari pembelajaran *mufradāt* yang bersifat reseptif-pasif menuju paradigma kinestetik-interaktif melalui media “Ular Tangga Raksasa” mampu secara signifikan mendekonstruksi kejenuhan afektif siswa. Keterlibatan spasial dan motorik yang difasilitasi media berskala besar terbukti tidak hanya memperkuat retensi terhadap struktur leksikal bahasa Arab, tetapi juga mereduksi hambatan kecemasan bahasa (*language anxiety*) yang lazim pada jenjang sekolah dasar. Desain fisik non-ICT ini menawarkan solusi mitigatif bagi institusi yang menghadapi keterbatasan infrastruktur teknologi, dengan tetap menjamin luaran pedagogis yang setara dengan integrasi media digital.

Penelitian lanjutan disarankan menguji efikasi media melalui desain kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol untuk membuktikan dampaknya terhadap hasil belajar jangka panjang,

serta mengembangkan varian indikator yang mengakomodasi modalitas auditori agar media dapat melayani disparitas gaya belajar secara lebih inklusif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada keluarga atas dukungan moral dan material, serta kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penelitian dan penulisan artikel ini. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak SD Muhammadiyah Bligo yang memfasilitasi pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2021). Pengembangan media game ular tangga aksara Lampung dalam pembelajaran. [*Nama jurnal/penerbit dilengkapi penulis*], 1–23.
- Ali, J., Tiffani Maulida, A., Ulil Fahmi, M., & Baroroh, R. U. (2023). Developing Arabic language learning media based on Lectora Inspire 17 applications for junior high school. *Alsinatuna*, 9(1), 41–50. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v9i1.2064>
- Latifah, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berupa game ular tangga pada materi bilangan untuk siswa kelas VII. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53(1), 1–19.
- Hermawan, D. (2019). Pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPS kelas V SDN 1 Grobogan. *Laporan Penelitian Akhir*, 1(1), 143–145.
- Hidayah, N. (2021). Media pengajaran sebagai solusi pembelajaran bahasa Arab. [*Nama jurnal dilengkapi penulis*].
- Lailaa, H., Azis, P. A., & Jamal, M. (2025). Efektivitas permainan ular tangga tematik Ḥadīqat al-Ḥayawānāt terhadap penguasaan mufrodāt bahasa Arab siswa. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 5(1), 1226–1237. <https://doi.org/10.56799/peshum.v5i1.13803>
- Maharani, E., Fatrilia, E. I., Khoiri, F., & Setiyawan, M. (2023). Implementasi board game ular tangga sebagai media pembelajaran Islam pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). *Seminar Nasional Amikom Surakarta (Semnasa)*, 924–933.
- Mahardika, Y. R., & Amrulloh, M. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab. *Shaut al-'Arabiyah*, 13(2), 244–254.
- Mahartika, I., Aisyah, S. N., Meisyalla, L. N., & Ilhami, A. (2023). What are the characteristics of learners and the variations of non-electronic learning media? *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 305–316. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i2.51325>
- Mahmudah, A. S., Baroro, F., & Rohmah, S. (2025). Ahammiyyat al-tiknūlūjiyā fī ta'allum al-lughah al-'arabiyyah wa dawruhā al-ḥayawī fī al-'aṣr al-raqmī. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 14(2), 241–255. [https://doi.org/\[DOI dilengkapi penulis\]](https://doi.org/[DOI dilengkapi penulis])
- Muhlisoh, K., & Uyuni, Y. R. (2025). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar kosakata bahasa Arab siswa kelas III E SDIT Raudhatul Jannah Cilegon. *Akademik: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 5(2), 1131–1143. <https://doi.org/10.37481/jmh.v5i2.1455>
- Richards, J. C. (2010). *Teaching listening and speaking: From theory to practice*. Cambridge University Press.
- Roji, F. (2025). Development of interactive animation video media in Arabic language learning for class X MA Al-Kenaniyah students, East Jakarta. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 14(2), 263. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v14i2.21682>

- Suherman, A., Alim, A., & Supraha, W. (2023). Metode permainan dalam pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar dan Aliya Bogor. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 273–298. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2.5775>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuni, S. (2023). Implementasi model cooperative learning teams games tournaments (TGT)–giant ladder snake. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 6(1), 25–43.
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain peran: Sebuah metode untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509>