

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS 4 PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI MIS AL-IKHLASH CIAWILOR KUNINGAN TAHUN AJARAN 2024-2025

The Use of Ludo as an Instructional Media to Improve Learning Outcomes and Learning Engagement of Fourth-Grade Students in Arabic Language Subject at MIS Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan, Academic Year 2024–2025

Alfy Mamduh Nuruddin¹, Gigih Nurhidayat Romis,²

^{1,2} Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Darussalam Gontor

*Email Correspondence: alfymamduhnuruddin@unida.gontor.ac.id¹,

gigihnurhidayatromis48@student.pba.unida.gontor.ac.id²

Received: 15-03-2026 | Revised: 25-03-2026 | Accepted: 05-04-2026 | Published: 23-04-2026

Abstract

This classroom action research was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students at MIS Al-Ikhlash, as indicated by interview data with the homeroom teacher showing that 8 out of 18 students (44.4%) scored below the minimum mastery criterion (KKM) of 70 in Arabic language subjects. This issue was attributed to limited instructional innovation and low student engagement during the learning process, leading to student boredom and suboptimal achievement of learning objectives. Therefore, this study aimed (1) to enhance students' learning engagement in Arabic through the use of Ludo as an instructional media, and (2) to improve students' learning outcomes using the same approach. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design, specifically a collaborative action research model, in which the researcher acted as the instructor assisted by an observer. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected using descriptive analysis techniques, including observation sheets, test results, and documentation of students' learning outcomes. The findings revealed that the implementation of Ludo as an instructional media significantly improved both student engagement and learning outcomes. Student engagement increased from 45.83% in the first cycle to 87.80% in the second cycle, reflecting an improvement of 41.97%. Similarly, learning outcomes improved, as evidenced by the increase in the number of students achieving mastery: from 5 out of 18 students (27.78%) in the first cycle to 15 students (83%) in the second cycle, indicating a 56% improvement. Based on these findings, it is recommended that teachers adopt more innovative instructional strategies and prepare comprehensive teaching materials, while future researchers are encouraged to further develop Ludo-based learning media by incorporating different variables, indicators, or subject areas.

Keywords: learning engagement, learning outcomes, Ludo game-based instructional media.

Abstrak

Penelitian Tindakan kelas ini dilatar belakangi pada rendahnya nilai belajar siswa kelas 4 di MIS Al-Ikhlash dengan data pada hasil wawancara kepada wali kelas 4, yang dimana sebanyak 8 dari 18 siswa atau 44,4% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM 70, pada materi bahasa Arab. Hal ini disebabkan oleh pengajar yang kurang inovatif dan kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi jenuh dan bosan dan proses pembelajaran gagal mencapai tujuan dan target. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 4 pada materi Bahasa Arab dengan menggunakan Media pembelajaran Ludo MIS Al-Ikhlash. (2) untuk meningkatkan Hasil belajar siswa kelas 4 pada materi Bahasa Arab dengan menggunakan Media pembelajaran Ludo MIS Al-Ikhlash. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. PTK atau disebut juga *Classroom Action Research* dengan jenis PTK Kolaboratif

(*Collaborative Action Research*. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengajar dan mendapatkan bantuan dari seorang observer yang mengawasi siswa. Siklus pertama dan kedua terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan teknik analisis deskriptif, yang mencakup lembar observasi, hasil tes, dan dokumentasi hasil belajar siswa. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Media pembelajaran Ludo dapat meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa pada siklus pertama mencapai 45,83% dan mengalami peningkatan pada siklus kedua yaitu mencapai 87,80 % Peningkatan yang terjadi dari siklus pertama ke siklus kedua sebesar 41,97%. Penerapan Media pembelajaran Ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dibuktikan dengan kenaikan nilai antara siklus pertama dan kedua. Persentase pada siklus pertama siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 5 siswa dari 18 siswa atau mencapai 27,78 % dan pada siklus kedua sebanyak 15 siswa atau mencapai 83% dengan peningkatan yang terjadi antara siklus pertama dan kedua adalah sebesar 56%. Berdasarkan pembahasan diatas peneliti memberikan saran :1) bagi guru agar memiliki inovasi pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran atau media pembelajaran yang dianggap bisa membantu proses pembelajaran dan mempersiapkan materi ajar dengan baik dan lengkap. 2) bagi peneliti selanjutnya yang menerapkan *Media pembelajaran Ludo* agar dapat mengembangkan media tersebut dengan variasi berbeda seperti variable yang berbeda, indikator yang berbeda, atau mata pelajaran yang berbeda.

Kata Kunci : keaktifan belajar, hasil belajar, media pembelajaran permainan ludo.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat utama komunikasi yang digunakan manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, serta berbagai informasi kepada orang lain. Perannya sangat penting dalam kehidupan karena melalui bahasa seseorang dapat berinteraksi, mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kebutuhan. Selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga berfungsi dalam mengembangkan kemampuan berpikir serta memperluas wawasan, sehingga memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran. Secara umum, bahasa dipahami sebagai sistem simbol bermakna yang digunakan manusia dalam berkomunikasi sehari-hari untuk saling memahami dan bertukar informasi.

Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, khususnya di lembaga pendidikan Islam. Penguasaan bahasa Arab menjadi kunci dalam mengakses berbagai sumber ilmu pengetahuan. Namun, pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran bahasa Arab masih sering dianggap sulit oleh siswa karena rendahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar minat dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Pembelajaran bahasa Arab sendiri bertujuan mengembangkan empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang perlu dikembangkan secara seimbang meskipun dalam praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasainya.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, guru dituntut untuk menerapkan metode, strategi, dan media pembelajaran yang tepat serta menarik agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Pemanfaatan media yang variatif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa (Rachmawati & Husin, 2022; Ulhaq & Lubis, 2023; Fauziah, 2024). Guru juga perlu menyesuaikan metode dengan kondisi siswa, memperhatikan tahapan pembelajaran, serta melakukan evaluasi untuk mengukur capaian hasil belajar (Sudrajat, 2008; Arsyad, 2011). Selain itu, penerapan standar kompetensi yang jelas penting agar proses pembelajaran berjalan secara terarah dan sistematis, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mampu memahami dan mengaplikasikannya.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan Ludo. Media ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Permainan Ludo memungkinkan interaksi antar siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak membosankan, serta dapat dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam

pembelajaran mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa yang belajar menggunakan media permainan cenderung lebih aktif, berani berpartisipasi, serta terlibat dalam diskusi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIS Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan pada tanggal 17 Januari 2024, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bahasa Arab serta menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, salah satunya melalui penerapan media pembelajaran Ludo (Hastuti, 2021; Ginawantri, 2021; Prananda et al., 2025).

METODE

Penelitian ini menitikberatkan pada penerapan media pembelajaran Ludo sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Arab di MIS Al-Ikhlash Ciawilor, Kuningan. Subjek penelitian terdiri atas 18 siswa yang dijadikan partisipan. Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu penggunaan media pembelajaran Ludo sebagai variabel bebas (X), serta keaktifan dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, meliputi tes, observasi non-partisipatif, dokumentasi, dan angket. Tes digunakan untuk mengukur capaian hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media Ludo, sedangkan observasi bertujuan untuk mengamati tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung terkait kondisi dan perkembangan siswa, sementara angket dimanfaatkan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan rata-rata dan persentase keaktifan serta ketuntasan belajar, serta didukung dengan analisis kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman.

Penelitian ini menerapkan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart, yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus dilakukan secara berulang hingga mencapai indikator keberhasilan, yaitu tingkat keaktifan siswa minimal 51% dan ketuntasan belajar minimal mencapai nilai 70. Evaluasi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan memberikan hasil yang optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Penelitian

MIS Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan merupakan lembaga pendidikan dasar Islam yang didirikan pada tahun 1991 di bawah naungan Yayasan Al-Ikhlash, dengan komitmen untuk menghasilkan generasi yang unggul secara akademik dan berakhlak mulia. Seiring perkembangannya, sekolah ini terus mengalami peningkatan baik dari segi jumlah peserta didik maupun fasilitas, dengan total siswa pada tahun ajaran 2025–2026 sebanyak 200 orang yang tersebar di enam tingkat kelas. Hal ini mencerminkan tingginya kepercayaan masyarakat terhadap kualitas pendidikan yang ditawarkan. Dalam pelaksanaannya, pendidikan di MIS Al-Ikhlash tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga menekankan pembentukan nilai-nilai keagamaan, akhlak, dan keterampilan sosial. Adapun visi sekolah adalah menjadi lembaga pendidikan yang unggul dalam membentuk akhlak mulia serta menghasilkan siswa berprestasi, yang diwujudkan melalui misi mengembangkan potensi siswa secara optimal dalam bidang keagamaan, akademik, sosial, dan keterampilan.

B. Penyajian Data per Siklus

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan seluruh kebutuhan dalam proses pembelajaran, seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi pembelajaran, serta menyiapkan media pembelajaran berupa permainan Ludo.

Dalam siklus ini, pembelajaran dirancang dengan menggunakan media Ludo untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Namun, berdasarkan kondisi awal, masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media Ludo diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan memahami materi dengan lebih baik.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta menyiapkan instrumen evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa serta memberikan arahan mengenai penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, sebagaimana dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. Pelaksanaan Proses Pembelajaran pada Siklus I

No	Deskripsi Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Awal: a) Guru membuka pembelajaran dengan salam.b) Guru memimpin doa, memeriksa kehadiran siswa, serta memastikan kerapian pakaian, posisi duduk siswa, dan kebersihan kelas.c) Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.d) Guru mendorong siswa untuk mencapai kompetensi dan membentuk karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila (beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berpikir kritis dan kreatif, gotong royong, serta berkebinekaan global) serta profil pelajar rahmatan lil ‘alamin (tafakur, saling menasihati dalam kebenaran dan kesabaran).	15 menit
2	Kegiatan Inti: a) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi “Di Rumah”.b) Guru mengajukan pertanyaan dan berdiskusi dengan siswa terkait materi “Di Rumah”.c) Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media permainan Ludo.d) Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang.e) Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menentukan ketua, penulis, penjaga waktu, dan pembicara.f) Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk memainkan permainan Ludo dalam proses pembelajaran.g) Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam bermain.h) Siswa diminta mencatat kosakata yang diperoleh selama permainan Ludo.i) Setiap kelompok diminta maju ke depan kelas untuk menghafalkan kosakata yang telah diperoleh.	55 menit

No	Deskripsi Kegiatan	Waktu
3	Kegiatan Penutup: a) Siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran.b) Siswa mendiskusikan kembali materi untuk mengevaluasi pemahaman mereka.c) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.d) Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	10 menit

Sumber: Data diolah Peneliti

Pembelajaran telah dilaksanakan pada siklus pertama dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa atau sebesar 27% yang telah mencapai nilai ketuntasan, sedangkan 13 siswa atau sebesar 73% belum mencapai nilai ketuntasan.

Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mampu memahami materi pembelajaran dengan baik melalui penggunaan media pembelajaran Ludo. Dengan demikian, hasil penelitian pada siklus pertama belum mencapai target yang diharapkan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya melalui penggunaan media pembelajaran Ludo di MIS Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan.

c. Observasi

Hasil analisis data observasi yang telah dilakukan pada siklus pertama menunjukkan tingkat keaktifan belajar siswa, sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I

No	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Persentase	Kriteria
1	Siswa berpartisipasi dalam pembelajaran	43	2,27	56%	Baik
2	Siswa berpartisipasi dalam pemecahan masalah	33	1,78	44%	Cukup
3	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan	35	1,94	48%	Cukup
4	Kemampuan siswa mencari informasi	40	2,22	55%	Baik
5	Kemampuan siswa berdiskusi dalam kelompok	31	1,77	43%	Cukup
6	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah	35	1,88	47%	Cukup
Jumlah		215	11,94	49,77%	
Rata-rata Skor			1,99		
Persentase				49,75%	
Kriteria Keberhasilan					Cukup

Sumber: Data diolah Peneliti

d. **Refleksi**

Hasil pembelajaran pada siklus pertama dalam mata pelajaran Bahasa Arab menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan masih belum optimal.

Dari hasil tersebut diketahui bahwa terdapat 5 siswa atau sebesar 27% yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 13 siswa atau sebesar 73% belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mencapai hasil belajar yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus kedua untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Ludo di MIS Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan.

2. **Siklus II**

a. **Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran Bahasa Arab berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Pembelajaran dirancang kembali dengan menggunakan media Ludo agar siswa lebih aktif serta mampu mengatasi kesulitan yang dihadapi.

Selain itu, peneliti juga mempersiapkan kembali perangkat pembelajaran, seperti RPP, media Ludo, serta instrumen observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. **Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan dilakukan sebagaimana pada langkah-langkah berikut:

Tabel 3. Pelaksanaan Proses Pembelajaran pada Siklus II

No	Deskripsi Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Awal: a) Guru membuka pembelajaran dengan salam.b) Guru memimpin doa, memeriksa kehadiran siswa, serta memastikan kerapian pakaian, posisi duduk siswa, dan kebersihan kelas.c) Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.d) Guru mendorong siswa untuk mencapai kompetensi dan membentuk karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila (beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berpikir kritis dan kreatif, gotong royong, serta berkebinekaan global) serta profil pelajar rahmatan lil ‘alamin (tafakur, saling menasihati dalam kebenaran dan kesabaran).	15 menit

No	Deskripsi Kegiatan	Waktu
2	<p>Kegiatan Inti:a) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi “Anggota Keluarga”.b) Guru mengajukan pertanyaan dan berdiskusi dengan siswa terkait materi “Anggota Keluarga”.c) Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media permainan Ludo.d) Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang.e) Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menentukan ketua, 55 penulis, penjaga waktu, dan pembicara.f) Guru memberikan menit kesempatan kepada setiap kelompok untuk memainkan permainan Ludo dalam proses pembelajaran.g) Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam bermain.h) Siswa diminta mencatat kosakata yang diperoleh selama permainan Ludo.i) Setiap kelompok diminta maju ke depan kelas untuk menghafalkan kosakata yang telah diperoleh.</p>	
3	<p>Kegiatan Penutup:a) Siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran.b) Siswa mendiskusikan kembali materi untuk mengevaluasi pemahaman mereka.c) Guru memberikan 10 kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat menit mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.d) Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.</p>	

Sumber: Data diolah Peneliti

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebagaimana ditunjukkan pada siklus kedua.

c. Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus kedua.

Berdasarkan data hasil observasi, terlihat adanya peningkatan yang terjadi pada siklus kedua. Data tersebut menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa, sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus II

No	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Persentase Kriteria
1	Siswa berpartisipasi dalam pembelajaran	83	3,77	94% Sangat Baik
2	Siswa berpartisipasi dalam pemecahan masalah	86	3,90	97% Sangat Baik
3	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan	70	3,18	79% Sangat Baik
4	Kemampuan siswa mencari informasi	77	3,50	87% Sangat Baik

No Indikator		Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Persentase	Kriteria
5	Kemampuan berdiskusi dalam kelompok siswa	78	3,54	88%	Sangat Baik
6	Kemampuan menyelesaikan masalah siswa dalam	80	3,63	90%	Sangat Baik
Jumlah		464	21,09	527%	
Rata-rata Skor			3,51		
Persentase				87,80%	
Kriteria Keberhasilan					Sangat Baik

Sumber: Data diolah Peneliti

Tabel 5. Analisis Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	Kriteria
1	F.F	9	Tuntas	Sangat Baik
2	H.M	8,5	Tuntas	Baik
3	J.F	6	Tidak Tuntas	Kurang
4	J	8,5	Tuntas	Baik
5	K.S	9	Tuntas	Sangat Baik
6	K.A	6	Tidak Tuntas	Kurang
7	M.A.M	8	Tuntas	Baik
8	M.L.D	9	Tuntas	Baik
9	M.A.S	9	Tuntas	Baik
10	M.A.N	8	Tuntas	Baik
11	M.N.I	8	Tuntas	Baik
12	M.R.M	9	Tuntas	Sangat Baik
13	N.R.A	8	Tuntas	Baik
14	R.N.R	6	Tidak Tuntas	Kurang
15	R.R	9	Tuntas	Sangat Baik
16	R	9	Tuntas	Sangat Baik
17	S.F	9	Tuntas	Sangat Baik
18	S.N	9	Tuntas	Baik
Jumlah		148		

Sumber: Data diolah Peneliti

Berdasarkan data hasil pada siklus kedua, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minimal adalah sebanyak 15 siswa atau sebesar 83%, sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 3 siswa atau sebesar 17%.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

d. Refleksi

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, pada siklus pertama jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar masih cukup banyak, yaitu sebanyak 13 siswa atau sebesar 73%, sedangkan siswa yang telah mencapai ketuntasan sebanyak 5 siswa atau sebesar 27%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pada siklus pertama belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 70 .

Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua melalui penerapan media pembelajaran Ludo, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada siklus kedua, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 15 siswa atau sebesar 83%, sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 3 siswa atau sebesar 17%.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ludo memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ludo efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penyajian Data

1. Siklus I

a. Keaktifan Belajar Siswa

Pada tahap ini, peneliti menggunakan lembar observasi untuk memperoleh data mengenai aktivitas belajar siswa. Data tersebut dikumpulkan melalui pengamatan terhadap keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

No	Indikator
1	Siswa berpartisipasi dalam pembelajaran
2	Siswa berpartisipasi dalam pemecahan masalah
3	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan
4	Kemampuan siswa dalam mencari informasi
5	Kemampuan siswa dalam berdiskusi dalam kelompok
6	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah

Sumber: Data diolah Peneliti

Tabel 7. Data Hasil Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Jumlah Skor	Rata-rata
1	F.F	3	2	2	3	2	3	15	2,50
2	H.M	1	2	1	2	1	2	9	1,50
3	J.F	2	2	2	2	3	3	14	2,33

No	Nama Siswa	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Jumlah Skor	Rata-rata
4	J	3	2	2	2	1	2	12	2,00
5	K.S	2	1	2	3	2	2	12	2,00
6	K.A	3	2	1	2	1	2	11	1,83
7	M.A.M	2	2	1	2	3	1	11	1,83
8	M.L.D	2	3	2	2	1	2	12	2,00
9	M.A.S	2	2	3	2	2	2	13	2,17
10	M.A.N	3	1	1	3	2	1	11	1,83
11	M.N.I	2	2	3	2	2	3	14	2,33
12	M.R.M	2	2	1	2	1	2	10	1,67
13	N.R.A	3	1	2	2	2	1	11	1,83
14	R.N.R	2	2	2	3	1	2	12	2,00
15	R.R	3	2	2	2	2	1	12	2,00
16	R	2	2	2	2	1	2		
Keterangan Nilai									
Jumlah Skor		215							
Rata-rata Skor		1,99							
Persentase		49,75%							
Jumlah Siswa		18							

Sumber: Data diolah Peneliti

Tabel 8. Data Hasil Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Jumlah Skor	Rata-rata
1	F.F	3	2	2	3	2	3	15	2,50
2	H.M	1	2	1	2	1	2	9	1,50
3	J.F	2	2	2	2	3	3	14	2,33
4	J	3	2	2	2	1	2	12	2,00
5	K.S	2	1	2	3	2	2	12	2,00
6	K.A	3	2	1	2	1	2	11	1,83
7	M.A.M	2	2	1	2	3	1	11	1,83
8	M.L.D	2	3	2	2	1	2	12	2,00
9	M.A.S	2	2	3	2	2	2	13	2,17
10	M.A.N	3	1	1	3	2	1	11	1,83
11	M.N.I	2	2	3	2	2	3	14	2,33
12	M.R.M	2	2	1	2	1	2	10	1,67
13	N.R.A	3	1	2	2	2	1	11	1,83

No	Nama Siswa	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Jumlah Skor	Rata-rata
14	R.N.R	2	2	2	3	1	2	12	2,00
15	R.R	3	2	2	2	2	1	12	2,00
16	R	2	2	2	2	1	2	11	1,83
17	S.F	2	1	3	2	2	3	13	2,17
18	S.N	2	2	3	2	2	1	12	2,00

Keterangan	Nilai
Jumlah Skor	215
Rata-rata Total	1,99
Persentase	49,75%
Jumlah Siswa	18

Sumber: Data diolah Peneliti

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa keaktifan siswa dalam penelitian ini mencapai sekitar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah.

Tabel 9. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa

No	Rentang Nilai	Kriteria
1	1 – 25	Kurang (Tidak Lulus)
2	26 – 50	Cukup
3	51 – 75	Baik
4	76 – 100	Sangat Baik

Sumber: Data diolah Peneliti

Tabel 10. Data Hasil Observasi Setiap Indikator pada Siklus I

No Indikator	Rata-rata Skor	Persentase
1 Siswa berpartisipasi dalam pembelajaran	2,39	49%
2 Siswa berpartisipasi dalam pemecahan masalah	1,83	45%
3 Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan	1,94	48%
4 Kemampuan siswa dalam mencari informasi	2,22	55%
5 Kemampuan siswa dalam berdiskusi dalam kelompok	1,72	43%

No Indikator		Rata-rata Skor Persentase	
6	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah	1,94	48%
	Jumlah	11,94	
	Rata-rata Skor	1,99	
	Persentase		49,77%

Sumber: Data diolah Peneliti

Persentase keaktifan belajar siswa pada siklus pertama dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase keaktifan belajar siswa

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah keseluruhan skor

Sehingga diperoleh:

P = 49,77%

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa keaktifan belajar siswa berada pada kategori cukup, dengan nilai rata-rata sebesar 1,99 dan persentase sebesar 49,77%.

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Ikhlas Ciawilor Kuningan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Ludo dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Analisis Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	Kriteria
1	F.F	5	Tidak Tuntas	Kurang
2	H.M	5	Tuntas	Baik
3	J.F	7	Tidak Tuntas	Kurang
4	J	6	Tidak Tuntas	Kurang
5	K.S	5	Tidak Tuntas	Kurang
6	K.A	5	Tidak Tuntas	Cukup
7	M.A.M	8	Tuntas	Baik
8	M.L.D	5	Tuntas	Kurang
9	M.A.S	4	Tidak Tuntas	Kurang
10	M.A.N	4	Tidak Tuntas	Kurang
11	M.N.I	5	Tidak Tuntas	Kurang
12	M.R.M	5	Tuntas	Kurang
13	N.R.A	8	Tidak Tuntas	Baik
14	R.N.R	5	Tidak Tuntas	Kurang
15	R.R	7	Tuntas	Kurang
16	R	4	Tidak Tuntas	Kurang

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	Kriteria
17	S.F	5	Tidak Tuntas	Kurang
18	S.N	7	Tuntas	Baik
Keterangan		Jumlah		
Jumlah Nilai		100		
Siswa Tuntas		5 siswa (27%)		
Siswa Tidak Tuntas		13 siswa (73%)		

Sumber: Data diolah Peneliti

Persentase ketuntasan belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

F = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seluruh siswa

N = jumlah siswa

N = 18

$$P = \frac{5}{18} \times 100\%$$

Sehingga diperoleh:

P = 27%

Hal ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus pertama adalah sebesar 27%, dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 orang dan yang belum tuntas sebanyak 13 orang.

2. Siklus II

a. Keaktifan Belajar Siswa

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus pertama melalui kegiatan observasi dan refleksi, maka pada siklus kedua dilakukan peningkatan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran Ludo secara lebih optimal.

Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa. Data hasil keaktifan belajar siswa pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Data Hasil Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Jumlah Skor	Rata-rata
1	F.F	3	3	4	3	4	3	20	3,33
2	H.M	4	3	4	3	4	3	21	3,50
3	J.F	4	3	3	3	4	3	20	3,33

No	Nama Siswa	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Jumlah Skor	Rata-rata
4	J	4	4	3	3	4	3	21	3,50
5	K.S	4	4	4	4	3	3	22	3,67
6	K.A	4	4	3	3	3	4	21	3,50
7	M.A.M	4	3	4	4	4	3	22	3,67
8	M.L.D	3	3	4	3	4	3	20	3,33
9	M.A.S	3	3	4	3	4	4	21	3,50
10	M.A.N	3	4	4	3	3	4	21	3,50
11	M.N.I	4	4	4	3	4	3	22	3,67
12	M.R.M	4	3	3	4	4	3	22	3,67
13	N.R.A	4	3	3	3	3	4	20	3,33
14	R.N.R	4	3	3	4	3	3	20	3,33
15	R.R	4	4	3	3	3	4	21	3,50
16	R	3	3	3	4	3	4	20	3,33
17	S.F	4	4	3	3	4	4	23	3,83
18	S.N	2	4	3	4	3	4	20	3,33

Keterangan Nilai

Jumlah Skor 377

Rata-rata Total 3,48

Persentase 87%

Jumlah Siswa 18

Rekapitulasi:

Keterangan Nilai

Jumlah Skor 377

Rata-rata Total 3,48

Persentase 87%

Jumlah Siswa 18

Rata-rata per Indikator:

Indikator Rata-rata Persentase

Indikator 1 3,50 88%

Indikator 2 3,33 83%

Indikator 3 3,44 86%

Indikator 4 3,28 82%

Indikator 5 3,56 89%

Indikator 6 3,56 89%

Sumber: Data diolah Peneliti

Tabel 13. Data Indikator dalam Persentase pada Siklus II

No Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Persentase Kriteria	
1 Siswa berpartisipasi dalam pembelajaran	63	3,50	88%	Sangat Baik
2 Siswa berpartisipasi dalam pemecahan masalah	60	3,33	83%	Sangat Baik
3 Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan	62	3,44	86%	Sangat Baik
4 Kemampuan siswa dalam mencari informasi	59	3,28	82%	Sangat Baik
5 Kemampuan siswa dalam berdiskusi dalam kelompok	64	3,56	89%	Sangat Baik
6 Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah	64	3,56	89%	Sangat Baik
Jumlah	377	20,93	87,25%	
Rata-rata Skor		3,48		
Persentase			87%	
Kriteria Keberhasilan				Sangat Baik

Sumber: Data diolah Peneliti

Persentase keaktifan belajar siswa pada siklus kedua dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase keaktifan belajar

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah keseluruhan skor

$$P = \frac{377}{432} \times 100\%$$

Sehingga diperoleh:

P = 87,25%

Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa keaktifan belajar siswa berada pada kategori sangat baik, dengan nilai rata-rata sebesar 3,48 dan persentase sebesar 87,25%.

Tabel 14. Analisis Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	Kriteria
1	F.F	9	Tuntas	Sangat Baik
2	H.M	8,5	Tuntas	Baik
3	J.F	6	Tidak Tuntas	Kurang
4	J	8,5	Tuntas	Baik

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	Kriteria
5	K.S	9	Tuntas	Sangat Baik
6	K.A	6	Tidak Tuntas	Kurang
7	M.A.M	8	Tuntas	Baik
8	M.L.D	9	Tuntas	Baik
9	M.A.S	9	Tuntas	Baik
10	M.A.N	8	Tuntas	Baik
11	M.N.I	8	Tuntas	Baik
12	M.R.M	9	Tuntas	Sangat Baik
13	N.R.A	8	Tuntas	Baik
14	R.N.R	6	Tidak Tuntas	Kurang
15	R.R	9	Tuntas	Sangat Baik
16	R	9	Tuntas	Sangat Baik
17	S.F	9	Tuntas	Sangat Baik
18	S.N	9	Tuntas	Baik
Keterangan		Jumlah		
Jumlah Nilai		148		
Siswa Tuntas		15 siswa (83%)		
Siswa Tidak Tuntas		3 siswa (17%)		

Persentase ketuntasan belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

F = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seluruh siswa

N = 18

$$P = \frac{15}{18} \times 100\%$$

Sehingga diperoleh:

P = 83%

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus kedua. Hal ini terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa.

Jika dibandingkan dengan siklus pertama, terjadi peningkatan yang cukup signifikan, di mana pada siklus kedua sebanyak 15 siswa atau sebesar 83% telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 siswa atau sebesar 17% belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ludo efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Penggunaan media pembelajaran Ludo dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Ludo terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan, yang terlihat dari kenaikan persentase keaktifan dari 49,77% pada siklus pertama menjadi 87,80% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa media Ludo efektif dalam mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di kelas IV MIS Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan tahun ajaran 2024–2025. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua, yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan motivasi belajar.

Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari aspek keaktifan, tetapi juga dari perubahan perilaku siswa yang menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada tiga aspek utama, yaitu keaktifan belajar, hasil belajar, dan keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anwar (2024) serta W. dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat, khususnya berbasis permainan, mampu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Secara statistik, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Ludo terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta hasil uji-t yang menunjukkan nilai t hitung (8,529) lebih besar daripada t tabel (1,67), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, rata-rata nilai siswa meningkat dari 65 menjadi 80, yang berarti telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ludo efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Ludo memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran Bahasa Arab pada siswa kelas IV MIS Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan. Secara umum, temuan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media tersebut, dengan rincian kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran Ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua, yaitu dari 27% menjadi 82%.
2. Keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua, yaitu sebesar 41,97%.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi diajukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di MIS Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan, terutama dalam aspek keaktifan dan hasil belajar siswa. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran Ludo secara maksimal agar lebih aktif, mudah memahami materi, serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Guru disarankan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan metode dan

media yang inovatif sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sebagaimana terbukti bahwa penggunaan media Ludo mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan kemampuan berpikir logis siswa. Di sisi lain, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas yang memadai serta mendorong penerapan pembelajaran inovatif guna meningkatkan mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Depict Pristine. "Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 19, no. 2 (2022): 151–57.
- Ajar, Bahan, and PENDIDIKAN PROFESI GURU PPG. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini." *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia* 18 (2010).
- Annisa, Maryam Nur, Muhammad Rifki, R. Taufiqurrochman, and Abdul Muntaqim Al Anshory. "Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo." *Jurnal Sustainable* 6, no. 2 (2023): 378–88.
- Apriana, Apriana. "Analisis Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS Di Sma Negeri 1 Jongkong Kabupaten Kapuas Hulu." IKIP PGRI PONTIANAK, 2023.
- Ariyanti, Elisa, Novi Marlina, Suprapti Suprapti, and Enis Dyah Fatkhur Rahmah. "BAGAIMANA AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PROBLEM BASED LEARNING?" Article. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 12, no. 3 (2024): 329–36. <https://doi.org/10.26740/jptn.v12n3.p329-336>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011.
- Aulia, Chaerunnisa Dinda, Fitri Siti Sundari, and Rukmini Handayani. "Analisis Kebiasaan Belajar Pada Siswa Berprestasi Akademik Di Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 1 (2023): 286–96.
- Busa, Eman Nataliano. "Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas." *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 114–22.
- Cahyani, Vivi Dinda, and Ogi Danika Pranata. "Studi Aktivitas Belajar Sains Siswa Di SMA Negeri 7 Kerinci." *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 13, no. 2 (2023): 137–48.
- Dakhi, Agustin Sukses. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Education and Development* 8, no. 2 (2020): 468–468.
- EVA, OKTAVIANA. "Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Ludo Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Minat Belajar Kelas III SD/MI." UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2022.
- Fadjarajani, Siti, Tineu Indrianeu, T. M. Haekal, et al. "Media Pembelajaran Transformatif." *Media Pembelajaran*, 2020.
- Fantiro, Frendy Aru, Ima Wahyu Putri Utami, Abdurrohman Muzakki, and Eldina Asri Widyatama. "Modifikasi Model Pembelajaran TGT Dengan Permainan Modifikasi Ball Throwing Jump Games Pada Materi Gerak Lokomotif Kelas 3 SD." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 9, no. 2 (2021): 208–16.
- FARISI, AHMAD IHSAN, and ISWENDI ISWENDI. "PENGARUH PERMAINAN LUDO KIMIA BERBASIS CHEMO-EDUTAIMENT MATERI STRUKTUR ATOM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XE." *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 4, no. 4 (2024): 461–68.
- FAUZIAH, NIM. "PENGARUH PENGUASAAN MUFRODAT TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS 4 MADRASAH IBTIDAIYAH PERMATA SUNNAH KABUPATEN SIDRAP." INSTITUT AGAMA ISLAM PEMALANG (INSIP) JAWA TENGAH, 2024.

- Fitriani and Herdah. "Analisis Praktik Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pengetahuan, Keterampilan, Dan Sikap Terhadap Guru Di Sekolah." Articles. *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 8, no. 1 (2025): 34–40. <https://doi.org/10.24256/jale.v8i1.5779>.
- GINAWANTRI, DESKA PUTRI. "AKTIVITAS PERMAINAN LUDO GEOMETRI DALAM PERKEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI." PhD Thesis, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU, 2021.
- Ginting, Dwi Meyliana br, and Hotma Tiolina Siregar. "PENGARUH PENERAPAN MEDIA PERMAINAN LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD 105308 PANCUR BATU." *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)* 3, no. 1 (2024): 96.1-96.6.
- Harahap, Ananda Aditya Sari, Yasmin Salsabila, and Nabila Fitria. "Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar." *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 3, no. 1 (2023).
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, et al. *Media Pembelajaran*. Tahta media group, 2021.
- Hidupi, Dasa Wisra, and Eva Marliah Ningsih. "Mengeksplorasi Minat Dan Bakat Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukasi." *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2025): 19–33.
- Hikmah, Hikmah, Abdul Qodir, and Nurul Wahdah. "Aktivitas Belajar Dan Motivasi Belajar: Apakah Efektif Dalam Mengembangkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, no. 2 (2022): 340–58.
- Humairah, Nurfuadillah. "Efektivitas Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas XI Di Madrasah Aliyah Pada Pondok Pesantren Yasrib Watansoppeng." IAIN Parepare, 2019.
- Hutapea, Rinto Hasiholan. "Instrumen Evaluasi Non-Tes Dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Dan Psikomotorik." *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 2, no. 2 (2019): 151–65.
- Kahar, Linda, and La Ili. "Implementasi Project Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa." *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 2 (2022): 127–34.
- Kartika, Tia. "Penggunaan Media Permainan Kartu Cerdas Aktif (CERTIF) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020.
- Lestari, Sinta Ayu. "Penggunaan Media Permainan Puzzle Dalam Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Menulis: Studi Quasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas II Di MI PUI Santi Asromo Majalengka." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020.
- M. Agus et al. . . "Permainan Bahasa: Media Pembelajaran Bahasa Indonesia" (*Ahmar Cendekia, Indonesia*). n.d.
- Magdalena, Ina, Amilanadzma Hidayah, and Tiara Safitri. "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii b Sdn Kunciran 5 Tangerang." *Nusantara* 3, no. 1 (2021): 48–62.
- Mahendra, Iqbal Dwi Stiadi, Widiawati Widiawati, and Helni Indrayati. "Pengaruh Ludo Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matriks Kelas XI SMA Muhammadiyah Pagar Alam." *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2024): 283–91.
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, and Jundi Lazuardi. "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia." *Kampret Journal* 1, no. 2 (2022): 1–10.
- Malik, Adam. *Pengantar Statistika Pendidikan*. In *Sleman: De Publish*. 2018.
- Maulaya, Anjani. *Peran Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Penguasaan Bahasa Arab: Kajian Literatur*. n.d.

- Mawardi, Mawardi. "Merancang Model Dan Media Pembelajaran." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 1 (2018): 26–40.
- Meilani, Leni, Bahja Bastulbar, and Wienike Dinar Pratiwi. "Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha* 11, no. 3 (2021): 282–87.
- MS, Zulela, Siti Jamilah, Dea Nur Hafifah, and Vina Iasha. "Hubungan Antara Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Articles. Seminar Nasional & Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2024): 297–311.
- Mubarok, Azril, Nadhila Khoerotunnisa, and Arisal Sopyan. "Peran Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MI Aisyiyah." *Jurnal Pendidikan Tembusai* 8, no. 2 (2024): 28286–90.
- Najuah et al. "Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21" (*Yayasan Kita Menulis*, 2022) Hal.2. n.d.
- Ningsih, Sri Wahyuningsih. "Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Hasil Pembelajaran Fiqih Di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang." UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023.
- Noviansah, Ahmad. "Objek Dalam Assesment Penilaian (Afektif, Kognitif, Dan Psikomotorik)." *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam* 1, no. 2 (2020): 114–27.
- Nurjadid, Eka Fitria, Ruslan Ruslan, and Nasaruddin Nasaruddin. "Analisis Implementasi Ideologi Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Perkembangan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025): 1054–65.
- Nurpadilah, Eva. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Nurul Huda Gempol." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024.
- Oktaviani, T., and E. R. S. Dewi. "Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Mimbar Ilmu*, 2019. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/17409>.
- Pamula, Wahyu. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 4 Di MIN 1 Kota Kediri." PhD Thesis, IAIN Kediri, 2024.
- Prananda, Gingga, Weni Putri Isriani, Nuril Huda, et al. "Pelatihan Penggunaan Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Siswa Bagi Guru Di Tingkat Dasar." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 5, no. 1 (2025): 67–70.
- Prananingrum, Afiffah Vinda, Ikhwan Nur Rois, and Anna Sholikhah. *KAJIAN TEORITIS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*. n.d.
- Putri Azizah Harahap, Wan. "Pengaruh Media Pembelajaran Papan Ludo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar." *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, n.d.
- Rachmawati, Rizka Andini, and Husin Husin. "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di Panti Asuhan Nurul Jannah." *Berajah Journal* 2, no. 2 (2022): 223–30.
- Rahma, Ghina Aliefia, and Adi Asmara. "Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Kelas V SD Negeri 55 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan Ludo Math." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4, no. 4 (2024): 514–18.
- Rizqiyani, Rachmawati, Nurbaetullah Karnita, Wardatun Laela, Kunia Wati, and Rasilah Rasilah. "Effectiveness of Using Ludo Game-Based Learning Media to Improve Understanding of Spatial Building Concepts in Elementary School Students: Literature Review." *Journal of Mathematics Instruction, Social Research and Opinion* 4, no. 1 (2025): 91–104.
- Sanjaya, DR H Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media, 2016.

- Setyaningsih, Agustina, Nur Kholik, Achmad Abdul Azis, Tri Yusnanto, and Abdurrahman Sadikin. "The Effect Of Learning Environment And Students Independent Learning On Students Learning Outcomes." *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 142–47.
- Sidharta, Arief. "Media Pembelajaran." *Bandung: Departemen Pendidikan*, 2005.
- Solori, Andi Abdul Rahman, and Hastuti Hastuti. "Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Secara Daring Di MIS Borong Kapal." *Indonesian Language Education and Literature* 7, no. 1 (2021): 58–70.
- Sudrajat, Akhmad. "Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, Dan Model Pembelajaran." *Online)(Http://Smacepiring. Wordpress. Com)*, 2008, 1–6.
- Thalib, Mohamad Anwar. "Pelatihan Teknik Pengumpulan Data Dalam Metode Kualitatif Untuk Riset Akuntansi Budaya." *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 2, no. 1 (2022): 44–50.
- Tutiasri, Ririn Puspita, Niko Kurniawan Laminto, and Karim Nazri. "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid-19." *Jurnal Komunikasi, Masyarakat Dan Keamanan* 2, no. 2 (2020).
- Ulfah, Ulfah, and Opan Arifudin. "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 1–9.
- Ulhaq, Nadia, and Lahmuddin Lubis. "Penyusunan Materi Ajar Dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa." *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023): 1202–11.
- Umareni, Unaisah Soehardin, and Eko Ngabdul Shodikin. "EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS 7 DI MARHALAH SALAFIYAH WUSTHO PONDOK PESANTREN ISLAMIC CENTRE BIN BAZ PUTRI YOGYAKARTA." *Articles. ASCENT: Al-Bahjah Journal of Islamic Education Management* 2, no. 1 (2024): 27–35. <https://doi.org/10.61553/ascent.v2i1.157>.
- Wahyuni, Rini. "PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING AND MATHEMATIC (STEM) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS PESERTA DIDIK." UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Wahyuni, Sri Hida. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa MAN 1 Lombok Timur." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 1 (2021): 101–6.
- Wilis, Witri, Cindy Fitri Ramadhani, Gustin Nur Asrianti, Leni Zulva Wati, and Hendri Marhadi. "Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Kognitif Di SDN 147 Pekanbaru." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 3 (2024): 1004–13.
- Yuda, Wini Rahma, and Iswendi Iswendi. "EFEKTIVITAS LUDO KIMIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BENTUK MOLEKUL TERHADAP HASILBELAJAR SISWA FASE F SMA/MA." *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 5, no. 1 (2025): 243–50.
- Yuhana, Asep Nanang, and Fadlilah Aisah Aminy. "Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 79.
- Yustika, E., and F. Mayar. "Dampak Penggunaan Permainan Ludo Dan Motivasi Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 4 (2025): 949–60.