



Permainan Rangking Satu untuk Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren

Refiyana Yolanda^{1*}, Muassomah², Sri Mulya Radhiani³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia

The First-Rank Game for Nahwu Learning at Pondok Pesantren

E-Mail Address

yolandarefiyana@gmail.com

*Corresponding Author

Abstract

Learning through games is an activity that can enhance students' inclination to engage their interests and motivation, thereby fostering a conducive learning environment. One form of game applicable in nahwu learning is the first-rank game. Implemented at Daarul Huda Li Tahfidzi Al-Quran Islamic Boarding School, this game serves as a tool for learning nahwu (Arabic syntax). This study employs descriptive qualitative research to describe the process of nahwu learning utilizing the first-rank game, along with its advantages and disadvantages in implementation. The research involves one Arabic teacher and 15 students as subjects. Data collection includes observing the nahwu learning process and conducting interviews with the Arabic teacher and twelfth-grade MA students to understand Arabic language learning. Documentation comprises the outcomes of Arabic language learning through the first-rank game. Data analysis follows the Miles and Huberman model, encompassing three stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The study reveals four stages in the nahwu learning process using the first-rank game, namely introduction, opening of learning, game preparation, game application, and closing of the learning process. Furthermore, nahwu learning packaged through this game creates an enjoyable learning atmosphere, cultivates critical thinking skills, and aids students in coordinating motor skills.

Keywords

Educational games;
first-rank game;
nahwu learning;
pondok pesantren

Pendahuluan

Pada era globalisasi ini, kemampuan berbahasa Arab menjadi semakin penting dalam memahami teks-teks keagamaan, berkomunikasi dengan komunitas Arab, dan mengembangkan hubungan lintas budaya (Setyawan and Ahsan 2020) Selain itu, kehadiran Bahasa Arab juga sebagai kebutuhan dikalangan akademik bagi orang yang sedang belajar di sebuah lembaga pendidikan. Arif (Arif Muh 2019) mengungkapkan bahwa kegiatan mempelajari bahasa arab merupakan upaya untuk menjalani fungsi bahasa arab sebagai alat untuk meningkatkan intensitas penghayatan keagamaan dan pengembangan keilmuan islam. Oleh karena itu, para penggiat studi Islam, baik di kalangan lembaga



pendidikan umum maupun lembaga pendidikan agama, untuk mempelajari dan memahami Bahasa Arab sudah mejadi suatu keharusan.

Ketika mempelajari Bahasa Arab terdapat empat komponen yang seharusnya dikuasai oleh pembelajar Bahasa Arab diantaranya keterampilan mendengar (*maharah istima*), keterampilan berbicara (*maharah kalam*), keterampilan membaca (*maharah qiroah*), dan keterampilan menulis (*maharah kitabah*) (Baroroh and Rahmawati 2020). Selain keempat komponen tersebut, ada juga komponen yang perlu diperhatikan kaidahnya sehingga menjadi komponen yang penting untuk dipelajari yakni Ilmu Nahwu (Hakim 2014). Ilmu nahwu merupakan salah satu pokok ilmu dalam Bahasa Arab yang tidak dapat diabaikan, karena tanpa ilmu nahwu susunan kata dan kalimat dalam Bahasa Arab akan terkesan kacau balau (Mualif 2019). Namun, kesan pembelajaran nahwu yang dilakukan selama ini masih kurang efektif, kurang menarik, dan terkesan konvensional akibat minimnya media pembelajaran (Khasanah, Meimaharani, and Listyorini 2014). Padahal dalam pengajaran ilmu ini, para guru nahwu cukup banyak mempraktekkan beragam metode, akan tetapi masih saja dalam mempelajari ilmu nahwu peserta didik menghadapi kesulitan (Sehri 2010). Sehingga penelitian ini berusaha menunjukkan game rangking satu dalam pembelajaran nahwu dapat meningkatkan kompetensi berbahasa siswa secara mudah dan menyenangkan.

Penelitian penggunaan permainan rangking satu ini berargumen bahwa penggunaan permainan rangking satu dapat memahami materi nahwu dengan mudah kepada siswa, selain itu juga membuat siswa senang dan tidak bosan selama mengikuti proses pembelajaran ilmu nahwu. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan menurut Carbonaro, dkk dapat memberikan peluang untuk merangsang pemikiran abstrak siswa selama proses perkembangan kognitif, yang kemudian siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Carbonaro et al. 2010). Penemuan para ahli sebelumnya juga telah jauh hari melakukan penelitian, sehingga penemuannya sebagai berikut sebagaimana yang dikemukakan oleh penemuan para ahli sebelumnya juga telah jauh hari melakukan penelitian, sehingga penemuannya sebagai berikut sebagaimana yang dikemukakan oleh Tia Aulia, Sekar, Tresna, Eka bahwa terdapat minat, antusias dan semangat siswa sehingga semua anak dapat berpartisipasi dan fokus dalam menjawab soal-soal dengan menggunakan permainan rangking satu sehingga hasil belajar mengalami peningkatan (Nufriana, Patimah, and Nur Rokhmah 2022) (Aulia 2022) (Kurniawati, Enawati, and Masriani 2020) (Eka et al. 2021). Kemudian penelitian lain yang dilakukan oleh Siti Maria Ulfa dan Suliswiyadi menyatakan bahwa ada pengaruh antara faktor implementasi metode pembelajaran rangking satu dalam keterampilan menulis siswa (Maria Ulfa and Suliswiyadi 2017).

Penelitian-penelitian sebelumnya belum ada yang membahas secara komprehensif pembelajaran nahwu menggunakan permainan rangking satu. Penelitian ini bertujuan melengkapi studi-studi yang ada terkait penggunaan permainan rangking satu dalam proses pembelajaran khususnya dalam penelitian ini difokuskan pada pembelajaran ilmu nahwu. Sejalan dengan itu ada dua rumusan masalah disusun: 1) Bagaimana pengaplikasian permainan rangking satu dalam pembelajaran nahwu? 2) Bagaimana kelebihan dan kekurangan dalam pengaplikasian permainan rangking satu dalam pembelajaran nahwu? Kedua rumusan masalah tersebut menjadi fokus penjelasan dalam penelitian ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini, peneliti akan mendeskripsikan pengimplementasian permainan rangking satu pada pembelajaran Bahasa Arab di MA Daarul Huda Li Tahfidzi al-Quran beserta penjabaran kelebihan dan kekurangannya. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memperoleh pemahaman tentang situasi kondisi dengan cara menjelaskan secara terperinci mengenai situasi actual yang terjadi di lapangan penelitian (Fadli 2021). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII MA dengan jumlah sebanyak 15 siswa dan guru matapelajaran bahasa arab sejumlah 1 orang. Dalam proses pengumpulan datanya, teknik yang digunakan peneliti adalah melakukan observasi partisipan dengan mengobservasi secara langsung pengimplementasian permainan rangking satu dalam pembelajaran nahwu di kelas XII MA. Wawancara yang dilakukan secara mendalam dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan permainan tersebut. Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti adalah biografi sekolah yang berisikan informasi tentang Pondok Pesantren Daarul Huda Gondanglegi dan pembelajaran Bahasa arab yang dilakukan oleh pondok pesantren tersebut.

Peneliti menggunakan model analisis data menurut teori Miles & Huberman sebagai pendekatan dalam menganalisis data, yang melibatkan tiga langkah sebagai berikut: 1) mereduksi data. 2) menyajikan data. 3) menyimpulkan data (Harahap 2020). Peneliti melakukan reduksi data dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan memilih data yang relevan serta memiliki makna yang terkait dengan permasalahan dalam penelitian. Dalam penyajian data, peneliti menyajikan data dalam bentuk gambar atau ilustrasi lainnya yang dikombinasikan dengan naratif. Kegiatan ini dilakukan untuk mengintegrasikan informasi dan memberikan gambaran yang komprehensif tentang permasalahan yang terjadi. Kemudian peneliti menyimpulkan data berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta data-data yang diperoleh melalui hasil dari penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses Pembelajaran Nahwu dengan Menggunakan Permainan Rangkingsatu

Permainan rangking satu yang diterapkan pada siswa Pondok Pesantren Daarul Huda Li Tahfidz al-Quran merupakan permainan yang dapat menginstruksikan kemampuan siswa baik dari sisi kognitif, afektif, serta psikomotorik. Menurut Musi, dkk menyatakan bahwa permainan yang bersifat edukatif ini merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman yang menyenangkan sehingga kecepatan siswa dalam belajar dapat dikendalikan sesuai dengan kemampuannya (Musi, Sadaruddin, and Mulyadi 2017). Penerapan permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab merupakan bagian integral dari pembelajaran yang dapat digunakan sebagai upaya dalam mempelajari Bahasa arab untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Uliyah and Isnawati 2019). Dengan demikian, penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat membantah argumen yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Arab merupakan pembelajaran yang tidak menarik bagi siswa (Arifin 2021).

Guru memilih permainan rangking satu sebagai atmosfer yang menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga siswa bersemangat dan senang belajar (Alarifin 2014) Pelaksanaan permainan rangking satu ini dilaksanakan pada tanggal 01 Juni 2023 dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 1. Langkah-langkah Penggunaan Permainan Rangking Satu dalam Pembelajaran Bahasa Arab

No	Langkah-langkah Penggunaan Rangking Satu	Keterangan
1.	Guru membagikan lembaran kertas kepada masing-masing siswa	Terlaksana
2.	guru membacakan instruksi petunjuk aturan dalam permainan rangking satu.	Terlaksana
3.	Guru menyediakan soal sebanyak 15 butir	Terlaksana
4.	Setiap butiran soal dibacakan oleh guru dan soal yang dibacakan hanya dilakukan dua kali pengulangan saja	Terlaksana
6.	Guru akan memberikan aba-aba ketika permainan akan dimulai	Terlaksana
7.	Dalam menjawab soal, siswa hanya diberi waktu hitungan 10 detik saja lalu siswa diminta untuk mengangkat kertas setelah menjawab pertanyaan	Terlaksana
7.	Siswa menjawab soal dengan fokus tidak menoleh kepada teman-teman	Terlaksana
8.	Siswa yang tidak tepat dalam menjawab soal dinyatakan gugur	Terlaksana
9.	Siswa yang dapat menjawab soal dengan akan mengikuti setiap sesi pertanyaan hingga yang tersisa dua orang siswa.	Terlaksana



Gambar 1. Tahap Pengenalan & Pembukaan



Gambar 2. Tahap Persiapan



Gambar 3. Tahap Penerapan



Gambar 4. Tahap Penutupan

Gambar-gambar di atas memperlihatkan empat tahapan proses pembelajaran nahwu menggunakan permainan rangking satu berikut uraian pengimplementasian permainan rangking satu dalam pembelajaran nahwu di kelas XII MA Daarul Huda Li Tahfidzil Quran, Gondanglegi berdasarkan langkah-langkah yang tercentum pada gambar di atas.

1. Pengenalan dan Pembukaan

Dalam tahap pengenalan dan pembukaan, guru memberi instruksi kepada ketua kelas untuk memimpin teman-teman dalam membaca doa sebagai pembuka belajar sebagaimana tradisi yang dilakukan oleh para siswa pondok pesantren tersebut. Setelah itu, guru mengucapkan salam sebagai salam pembukaan dalam mengawali pembelajaran. Kemudian, guru melanjutkan dengan kegiatan mengulas pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya guna untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang dilakukan dengan cara tanya jawab. Selanjutnya, guru memberi pengenalan tentang permainan rangking satu yang akan diterapkan oleh siswa.

Adapun hal-hal yang disampaikan kepada siswa sebagai pengantar dalam permainan rangking satu diantaranya sebagai berikut: a) permainan rangking satu merupakan ajang kompetisi guna untuk mencapai tingkat teratas dalam pembelajaran nahwu. b) sebelum permainan dimulai, guru akan membacakan penjelasan tentang aturan dan tujuan permainan ini. Siswa dipastikan dapat memahami dengan baik bagaimana peringkat akan ditentukan serta tantangan maupun harapan yang dihadapkan dari mereka. c) kategori soal yang dipilih dalam permainan rangking satu relevan dengan materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru. Adapun kategori soal dapat dibedakan menjadi tiga tingkat, yakni mudah, sedang, sulit. c) dalam permainan ini, siswa memiliki batasan waktu untuk menentukan jawaban yang diinginkan oleh soal. Siswa dipastikan dapat mempertimbangkan pilihan dengan sebaik-baiknya dengan batasan waktu yang disediakan. d) sistem dalam permainan ini dengan menerapkan sistem gugur. Hanya siswa dalam menjawab pertanyaan dengan tepat yang dapat mengikuti sesi permainan hingga akhir. Siswa yang terjaring dalam peringkat satu dan dua akan diberikan *reward* oleh guru. e) setelah permainan berakhir, guru akan memberikan umpan balik berupa evaluasi mengenai hasil dari pembelajaran yang diterapkan melalui permainan ini. Adapun hal yang menjadi topik dalam kegiatan akhir adalah menstimulus siswa agar dapat meningkatkan cara berpikir kritis guna untuk mendorong keterampilan mereka dalam memberikan peringkat yang diharapkan.

2. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan, siswa telah mengikuti secara saksama pengenalan permainan rangking satu yang telah dipaparkan oleh guru. Langkah selanjutnya adalah siswa melakukan persiapan sebelum melakukan kompetisi pembelajaran nahwu yang diterapkan melalui permainan rangking satu. Adapun hal-hal yang disampaikan kepada siswa sebagai tahap persiapan dalam permainan rangking satu diantaranya sebagai berikut: a) guru menyampaikan tujuan dari penerapan permainan untuk menguji pemahaman siswa dalam pembelajaran nahwu. b) guru menyediakan butiran soal sebanyak 15 soal yang cukup menantang siswa untuk berpikir kritis. c) guru memberikan lembaran jawaban berupa kertas kosong. d) dalam tahap ini, guru mengatur *space* tempat duduk siswa untuk menghindari terjadinya kecurangan. e) guru membacakan aturan main dalam permainan rangking satu sebagai berikut: 1) siswa menjawab soal dengan konsisten dengan tidak melakukan kecurangan. 2) jawaban yang ditulis dalam lembar jawaban untuk sepuluh soal pertama hanya menentukan pilihan benar atau salah, dan jawaban untuk lima soal terakhir hanya menentukan pilihan a atau b. 3) waktu yang disediakan untuk menjawab soal adalah sepuluh detik, kemudian siswa diminta untuk mengangkat lembar jawaban. Bagi siswa yang terlambat mengangkat lembar jawaban, maka dianggap gugur dalam permainan. 4) siswa dilarang untuk menyontek lembar jawaban maupun bertanya

kepada siswa lain. 5) siswa wajib untuk mengikuti instruksi yang dipandu oleh guru. f) setelah siswa memahami aturan-aturan dalam permainan ini, guru melakukan uji coba sebagai bahan identifikasi perbaikan untuk menghindari kesalahpahaman siswa dalam penerapan permainan.

3. Tahap Penerapan Permainan

Dalam tahap penerapan dan permainan, siswa dianggap telah memahami *rules* dalam permainan ini beserta konsekuensi yang akan dihadapkan oleh siswa. Adapun langkah-langkah penerapan permainan rangking satu sebagai berikut: a) guru membacakan setiap butiran soal dengan suara nyaring agar instruksi yang diinginkan oleh setiap butiran-butiran soal dapat tersampaikan secara sempurna kepada siswa. b) setiap soal yang dibacakan oleh guru hanya dilakukan pengulangan dua kali saja. c) Dalam menjawab soal, setiap siswa tidak diperkenankan untuk menoleh kepada siswa lainnya. Hal ini diberlakukan untuk melatih tingkat fokus siswa dalam mencermati perintah-perintah yang diinginkan oleh setiap butiran soal. Sehingga ketika aturan tersebut diikuti oleh setiap siswa, pembelajaran dapat berlangsung dengan khidmat.

Disamping itu, kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk melatih siswa agar berlaku jujur terhadap diri sendiri sekaligus melatih tingkat kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Waktu yang diberikan untuk mengerjakan masing-masing soal yang dibacakan oleh guru hanya tersedia sepuluh detik saja. Adapun jawaban yang diinginkan dari masing-masing soal berupa jawaban benar atau salah serta memilih opsi soal berupa jawaban a atau b. Kemudian siswa diminta untuk mengangkat kertas yang berupa lembar jawaban siswa. Bagi siswa yang terlambat dalam mengangkat kertas dianggap gugur dalam permainan ini. Siswa yang telah gugur, maka tidak diperkenankan untuk mengikuti menjawab soal-soal berikutnya. Lalu, siswa yang telah gugur dalam permainan ini, diminta oleh guru agar memisahkan posisi dari barisan siswa yang dapat melanjutkan permainan ini.

Dalam proses ini, interaksi antara siswa dan guru akan terjadi, sehingga permainan akan memberikan *feedback* (Syamsuddin and Pransiska 2021). Kegiatan ini dilakukan juga untuk memudahkan guru dalam proses penyaringan siswa yang dapat mengikuti permainan ini hingga akhir. Selain itu, proses ini juga memudahkan guru untuk menentukan pemenang yang dinobatkan kepada siswa yang dapat menyelesaikan butiran-butiran soal sebanyak 15 butir. Berdasarkan hasil ini, maka pemenang akan dipilih melalui permainan rangking satu. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan produktivitas siswa dengan menggunakan permainan sebagai alat (Arief and Mujiastuti 2022). Setelah permainan ini berlangsung, ditemukan pemenang juara satu. Pemenang yang meraih juara satu dan dua mendapat *reward* dari guru. Siswa nomor urut 14 menjadi pemenang pertama sedangkan siswa dengan nomor urut 3 menempatkan posisi sebagai pemenang kedua. Pemberian hadiah bertujuan memberikan motivasi kepada siswa agar belajar dengan lebih tekun lagi (Puspitasari 2016). Dengan diberikan *reward* kepada siswa, merupakan cara guru untuk membangkitkan motivasi siswa agar siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Yusvida mengungkapkan salah satu cara memberikan *reward* terbaik kepada siswa adalah *reward* yang bersifat mendidik (Ernata 2017).

4. Tahap Penutupan

Tahap Penutupan merupakan akhir dari proses pembelajaran nahwu dengan memanfaatkan permainan rangking satu. Ulul menyatakan bahwa penutupan pembelajaran merupakan suatu

keterampilan dalam mengomunikasikan materi di dalam kelas, guru akan memberikan motivasi yang akan mengarahkan pola pikir siswa (Khakiim, Sudana Degeng, and Widiati 2016). Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru dalam tahap penutupan pembelajaran dengan penerapan permainan rangking satu sebagai berikut: a) guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih bersungguh-sungguh dalam belajar bahasa arab. b) guru mengulangi kembali materi-materi yang terdapat selama sesi pembelajaran sebelum melanjutkan materi ke tahap berikutnya. b) guru dan siswa saling memiliki kesempatan untuk berdialog mengenai pengalaman yang diperoleh selama keterlibatan diri dalam permainan rangking satu. Dalam hal ini, guru menemukan kesan yang baik bagi siswa selama mengikuti pembelajaran yang diterapkan dalam permainan ini.

Penggunaan permainan bahasa dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif menggunakan bahasa yang telah dipelajari dalam berbagai keterampilan berbahasa (Muassomah and Munjiah 2019). c) guru memberikan evaluasi kepada siswa mengenai kemajuan siswa dalam permainan ini, sehingga guru dan siswa dapat merencanakan langkah-langkah pembelajaran selanjutnya. d) pembelajaran diakhiri dengan do'a bersama-sama dan penutupan salam.

Kelebihan dan Kekurangan Proses Pembelajaran Nahwu Menggunakan Permainan Rangkingsatu

Dalam proses pengimplementasian permainan rangking satu dalam pembelajaran nahwu pada siswa kelas XII MA Daarul Huda Gondanglegi, peneliti menemukan berbagai kelebihan dan kekurangan. Diantara kelebihan-kelebihan yang ditemukan diantaranya adalah permainan rangking satu menyajikan pembelajaran dengan cara yang menarik sehingga menciptakan motivasi intrinsik siswa serta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini juga senada yang disebutkan oleh Whinny dkk bahwa pembelajaran Bahasa dengan menggunakan permainan juga dapat meningkatkan antusiasme siswa (Fatima et al. 2019). Kegiatan ini menunjukkan bahwa aspek afektik membantu perkembangan siswa. Sebagaimana aturan yang telah disepakati bersama-sama bahwa dalam permainan memberikan kesempatan siswa diberikan kesempatan untuk mengeskpresikan jawaban yang ditulis dalam lembar jawaban. Sehingga siswa diajak untuk melatih rasa percaya diri dengan bersikap jujur pada diri sendiri. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang disampaikan oleh 10 responden yang menyatakan:

“Saya merasa senang belajar nahwu dengan permainan rangking satu. Karena saya dan teman-teman kelas bisa belajar sambil bersenang-senang. Permainan ini membuat kami terlibat dalam interaksi yang aktif dan saling berkompetisi dengan cara yang positif. Pembelajarannya seperti terkesan tidak ada tekanan, sehingga kami bisa belajar dengan santai dan tetap fokus” (01/06/2023).

Para siswa dengan sadar menyadari bahawa permainan rangking satu memiliki dampak positif terutama dalam melatih kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan persoalan masalah dengan mengambil keputusan dengan segera. Hal ini menunjukkan permainan ini membantu siswa dalam perkembangan sisi kognitif. Hasil ini senada yang disebutkan oleh Brigitta dan Trinil bahwa penerapan permainan rangking satu dapat mengembangkan kemampuan daya ingat siswa, meningkatkan tingkat keaktifan siswa, melatih kemampuan berpikir cepat siswa, serta mengasah konsentrasi siswa (T 2021). Yang demikian disebabkan oleh aturan dalam permainan rangking satu untuk menjawab soal, siswa diberi kesempatan dengan keterbatasan waktu sepuluh detik, focus

dengan pemahaman masing-masing tanpa melirik kepada jawaban siswa lain. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang disampaikan oleh responden III, VIII, X yang menyatakan:

“Saya merasa permainan rangking satu ini sangat membantu dalam melatih kemampuan berpikir saya. Saya harus berpikir cepat untuk memilih jawaban yang tepat dalam waktu yang terbatas hanya 10 detik dengan pengulangan soal yang dibacakan ustadzah cuma dua kali. Saya jadi greget untuk bisa menjawab soal dengan benar” (01/06/2023).

Pembelajaran nahwu dengan menerapkan permainan rangking satu juga memberikan kelebihan pada perkembangan siswa terutama pada aspek psikomotorik. Aspek psikomotorik terlihat pada kondisi siswa yang mengangkat kedua tangan dalam memberi respon dengan cepat ketika usai menulis jawaban pada lembar jawaban. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang disampaikan oleh responden VII, XI yang menyatakan:

“Saya merasa permainan rangking satu benar-benar melatih kecepatan tangan saya dalam memberi respon setelah saya menulis jawaban pada lembar jawaban (01/06/2023)

Secara umum, kelebihan dari pembelajaran dengan menerapkan penerapan permainan rangking satu terfokus pada daya kemampuan siswa dalam mempelajari nahwu. Menurut Yolanda, dkk tentunya keberhasilan siswa akan ditentukan oleh seberapa mampu mereka dalam membangun pengetahuan dan pemahaman berdasarkan pengalaman yang mereka alami sendiri (Yolanda et al. 2024). Namun, hasil pengamatan langsung juga menunjukkan bahwa ada beberapa diantaranya kekurangan yang dapat diidentifikasi dalam penggunaan permainan ini sebagai berikut: 1) Permainan rangking satu memiliki orientasi yang kuat pada kompetisi, di mana siswa berupaya untuk mencapai peringkat teratas dalam permainan tersebut. Sehingga permainan ini memiliki kesan terfokus pada mencapai kemenangan bukan pemahaman materi secara mendalam 2) Siswa menghadapi batasan dalam memberikan tanggapan atau jawaban yang tidak sesuai dengan opsi yang telah ditentukan dalam permainan.

Simpulan

Pembelajaran nahwu melalui penggunaan permainan rangking satu merupakan salah satu model pembelajaran terbaru yang diterapkan di MA Daarul Huda Li Tahfidz al-Qur'an, Gondanglegi. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa memberikan respon yang positif. Sehingga berdampak pada peningkatan motivasi, partisipasi, interaksi antara guru dan siswa untuk terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan. Hasil wawancara mengekspresikan bahwa permainan rangking satu memberi pengaruh positif terhadap perkembangan aspek afektif, kognitif dan psikomotorik siswa. Sedangkan berdasarkan hasil observasi menjelaskan bahwa permainan rangking satu membutuhkan kolaborasi dengan metode pembelajaran lainnya agar permainan lebih bervariasi.

Penelitian ini memiliki keterbatasan waktu sehingga berdampak pada konsekuensi terhadap pengumpulan data dan analisis yang lebih mendalam. Namun, penelitian ini memberikan pemahaman awal yang berharga tentang pengaruh permainan rangking satu dalam pembelajaran nahwu. Meskipun temuan penelitian menunjukkan dampak positif motivasi, partisipasi, interaksi antara guru dan siswa untuk terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan, penting untuk diingat bahwa penelitian lebih lanjut dengan waktu yang lebih luas diperlukan untuk menyelidiki dampak jangka panjang dan efektivitas yang lebih mendalam dari penggunaan permainan ini. Oleh

karena itu, rekomendasi penelitian berikutnya adalah melanjutkan studi dengan jangka waktu yang lebih panjang untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dan efektivitas yang lebih dalam dari penggunaan permainan ini.

Daftar Rujukan

- Alarifin, Dedy Hidayatullah. 2014. "Penerapan permainan dalam pembelajaran pada mata kuliah fisika permainan untuk menghilangkan kesan kaku calon guru fisika." *Jurnal Pendidikan Fisika* 2 (2). <https://doi.org/10.24127/jpf.v2i2.120>.
- Arief, Dafin Nouval, and Rully Mujiastuti. 2022. "Perancangan game gunting-batu-kertas berbasis web." *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer* 12 (3): 17–26.
- Arif Muh. 2019. "Metode langsung (direct method) dalam pembelajaran bahasa Arab." *Al-Lisan Jurnal Bahasa Dan Pengajarannya* 4 (1): 44–56.
- Arifin, Ahmad. 2021. "Model-model permainan kartu dalam pembelajaran mahārah al qirāah." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 4 (2): 157. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.562>.
- Aulia, Tia. 2022. "Meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa melalui game Ranking 1 di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan." *Maslahah; Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3 (3): 139–45.
- Baroroh, R. Umi, and Fauziyah Nur Rahmawati. 2020. "Metode-metode dalam pembelajaran keterampilan bahasa Arab reseptif." *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 9 (2): 179–96. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v9i2.181>.
- Carbonaro, Mike, Duane Szafron, Maria Cutumisu, and Jonathan Schaeffer. 2010. "Computer-game construction: A gender-neutral attractor to computing science." *Computers and Education* 55 (3): 1098–1111. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.05.007>.
- Eka, Andri Eka Kusuma Ningrum, Hafifah Ervilda, Afrinaldi Afrinaldi, Dion Oktamade, Muhammad Syafik Hidayat, Gilang Fikri Andrizal, and Rama Gita Suci. 2021. "Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan melalui game Rangkings 1 dengan materi umum bersama anak Panti Asuhan As-Sohwah." *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI* 5 (2): 107–12. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i2.2956>.
- Ernata, Yusvidha. 2017. "Analisis Motivasi belajar peserta didik melalui pemberian reward dan punishment di SDN Ngarangan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5 (2): 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>.
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. "Memahami desain metode penelitian kualitatif." *Humanika* 21 (1): 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Fatima, Whinny Qori, Livia Khairunisa, Daris Chandra Priatna, and Budi Prihatminingtyas. 2019. "Pembelajaran bahasa Inggris melalui media game pada Panti Asuhan Al Maun di Desa Ngajum." *Seminar Nasional Sistem Informasi*, no. September: 1728.
- Hakim, Arif Rahman. 2014. "Mempermudah pembelajaran ilmu nahwu pada abad 20." *AL-Maqoyis* 1 (1).
- Harahap, Nursapia. 2020. *Penelitian kualitatif*. Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing.
- Khakiim, Uluul, I Nyoman Sudana Degeng, and Utami Widiati. 2016. "Pelaksanaan membuka dan menutup pelajaran oleh guru kelas 1 sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan* 1 (9): 1730–34.
- Khasanah, Nur, Rizkysari Meimaharani, and Tri Listyorini. 2014. "Build educative game as tool

- teaching science nahwu Jurumiyah for android based.” *Journal Ictia*, 283–88.
- Kurniawati, Tresna, Ena Enawati, and Masriani. 2020. “Pengaruh quantum teaching permainan Rangkaing Satu terhadap hasil belajar Asam Basa SMK.” *Ar-Razi* 8 (2): 70–77.
- Maria Ulfa, Siti, and Suliswiyadi. 2017. “Pengaruh faktor implementasi metode pembelajaran rangkaing satu dalam keterampilan menulis siswa di MI Muhammadiyah Mendut.” *Tarbiyatuna* 8 (1): 83–93.
- Mualif. 2019. “Metodologi pembelajaran ilmu nahwu dalam pendidikan bahasa Arab.” *Al-Hikmah* 1 (1): 26–36.
- Muassomah, Muassomah, and Ma'rifatul Munjiah. 2019. “Learning qawaid through language game adlif kalimatn for students of Arabic language and literature at UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.” *ALSINATUNA* 5 (1): 58–71.
- Musi, Muhammad Akil, Sadaruddin, and Mulyadi. 2017. “Implementasi permainan edukatif berbasis budaya lokal untuk mengenal konsep bilangan pada anak.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1 (2): 117–28.
- Nufriana, Sekar, Patimah, and Umami Nur Rokhmah. 2022. “Pengaruh Metode permainan Rangkaing Satu terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di MI Negeri Kota Cirebon.” *IJEE; Indonesia Journal Of Elementary Education* 3 (1): 93–104.
- Puspitasari, Richa. 2016. “Pengaruh pemberian hadiah (reward) terhadap kemandirian belajar anak di TK Tunas Muda Karas Kabupaten Magetan TA 2015/2016.” *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan UNS 2015 • 2015*, no. November 2015: 53–55.
- Sehri, Ahmad. 2010. “Metode pengajaran nahwu dalam pengajaran bahasa Arab.” *Hunafa: Jurnal Studia Islamika* 7 (1): 47. <https://doi.org/10.24239/jsi.v7i1.108.47-60>.
- Setyawan, Cahaya Edi, and Ahsan. 2020. “Arah perencanaan pembelajaran bahasa Arab abad 21.” *Komunikasi dan Pendidikan Islam* 9: 55–82.
- Syamsuddin, Asyrofi, and Toni Pransiska. 2021. *Permainan edukatif pembelajaran bahasa Arab*. Cetakan Pe. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- T, Brigitta Dwi Nilasari. Trinil Dwi. 2021. “Pengaruh media bola keberuntungan melalui permainan Ranking Satu terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas X SMA Katolik Santa Agnes Surabaya.” *Bapala* Volume 8 N (3): 31–46.
- Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. 2019. “Metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.” *Shaut Al Arabiyyah* 7 (1): 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.
- Yolanda, Refiyana, Dadang Firdaus, Muspika Hendri, and Zaharo Zaharo. 2024. “Brain based learning using augmented reality technology as an Arabic learning media.” *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 6 (1): 263–79. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v6i1.377>.