

**Penggunaan Game Balapan Kata (سباق الكلمات) untuk Pembelajaran Nahwu di
Madrasah Ibtidaiyyah Nurul Amal Mojokerto**

¹Amzaludin*, ²Fairuzah A , ³Muassomah; ⁴Ahmad Muballigh

¹²⁴³ UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

*amzaludin99@gmail.com , fayruzfairuzah@gmail.com , muassomah@bsa.uin-malang.ac.id , abaelma@gmail.com

Abstract: This study aims to describe the process of applying or using word races and their advantages and disadvantages in Nahwu learning, especially in the material of Isim Mudzakkar and Muannats at Madrasah Nurul Amal Mojokerto. This research was conducted with field research with a descriptive qualitative approach. With interactive data analysis techniques. Based on the results of the study, the use of this learning word race game will entirely be student-centered or known as Student Centered Learning (SCL). increase student motivation to learn. Its interesting principle is to learn while playing and cultivate a love for the Arabic language. Because the use of Gamification in language learning proves that the use of Gamification for foreign language learning has a positive impact, both in increasing learning motivation and achieving learning objectives. These games provide opportunities for students to actively engage, understand concepts better, and improve their Arabic skills. The disadvantages of this game are time pressure which has implications for one of the children's learning motivation, children's interests outside school, and the adjustment of children's learning activities to children's needs.

Keywords: *Games, Word Races, Nahwu learning.*

مستخلص البحث: تهدف هذه الدراسة إلى وصف عملية تطبيق أو استخدام أجناس الكلمات ومزاياها وعيوبها في تعلم نحو وخاصة في مادة عصيم مدركار ومؤناتس في مدرسة نور الأمل موجورتو. تم إجراء هذا البحث ببحث ميداني بمنهج نوعي وصفي. مع تقنيات تحليل البيانات التفاعلية. بناء على نتائج الدراسة ، فإن استخدام لعبة سباق الكلمات التعليمية هذه سيكون متمحورا تماما حول الطالب أو يعرف باسم التعلم المتمحور حول الطالب (SCL). زيادة تحفيز الطلاب على التعلم. مبدأها المثير للاهتمام هو التعلم أثناء اللعب وتنمية حب اللغة العربية. لأن استخدام التلعيب في تعلم اللغة يثبت أن استخدام

التلعيب لتعلم اللغات الأجنبية له تأثير إيجابي ، سواء في زيادة دافع التعلم وتحقيق أهداف التعلم. توفر هذه الألعاب فرصا للطلاب للمشاركة بنشاط وفهم المفاهيم بشكل أفضل وتحسين مهاراتهم في اللغة العربية. عيوب هذه اللعبة هي ضغط الوقت الذي له آثار على أحد دوافع تعلم الأطفال، واهتمامات الأطفال خارج المدرسة ، وتعديل أنشطة تعلم الأطفال لاحتياجات الطلاب.

الكلمات المفتاحية: الألعاب، سباقات الكلمات، تعليم النحو.

Pendahuluan

Belajar dan memahami bahasa asing menjadi kebutuhan di era ini, baik karena tuntutan karier maupun karena kebutuhan dalam dunia akademik, termasuk mempelajari bahasa Arab yang menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap orang yang sedang belajar di sebuah lembaga pendidikan, terutama lembaga pendidikan Islam karena di antara fungsi bahasa Arab adalah sebagai alat untuk meningkatkan intensitas penghayatan keagamaan dan pengembangan keilmuan Islam. Sebagaimana diketahui, bahwa sumber pokok ajaran Islam (al-Qur'an dan al-Sunnah) dan literatur-literatur yang menjadi bahan rujukan keilmuan Islam ditulis dan dibukukan dalam bahasa Arab¹. Oleh karena itu, para peminat studi Islam, baik di lembaga pendidikan umum maupun lembaga pendidikan agama, wajib mempelajari dan memahami bahasa Arab. Ada banyak faktor yang menyebabkan sukses dan tidaknya seseorang belajar bahasa Arab (dan belajar bahasa asing pada umumnya). Faktor-faktor yang sering disebut oleh para pakar bahasa adalah faktor bakat, inteligensi, minat dan motivasi, metode belajar, dan faktor guru, lingkungan, dan sebagainya.²

Pembelajaran bahasa arab era ini telah memasuki era baru, yaitu era pasca-

¹ Amzaludin, Indhun Qurottul Ain, and Eka Silfia Khumairah, "Akun TikTok (@Kampungarabalazhar) Sebagai Media Belajar Bahasa Arab Online," *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (2023): 554–65, <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.331>.

² Arif Muh, "METODE LANGSUNG (DIRECT METHOD) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB," *Al-Lisan Jurnal Bahasa Dan Pengajarannya* 4, no. 1 (2019): 44–56.

metode atau yang disebut juga dengan era setelah metode. Postmethod ini memiliki tiga parameter, yaitu kekhususan artinya pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan guru dan dalam konteks tertentu. Kemudian kepraktisan yaitu pembelajaran bahasa yang mengedepankan konsep kepraktisan yaitu teori pribadi yang dikembangkan oleh seorang guru. Ketiga, konsep kemungkinan yaitu guru senantiasa menanyakan segala kebijakan atau teori yang dihasilkan oleh para ahli. Peran guru bukanlah sebagai pengikut “buta” teori-teori para ahli tetapi berperan sebagai orang yang kritis, dinamis, kreatif, dan inovatif.³ Pada era ini, guru diuntut mampu mengintegrasikan berbagai ilmu pengetahuan kedalam pembelajaran bahasa. Juga dapat menggunakan berbagai pendekatan yang tidak khas untuk pembelajaran bahasa. Di era pasca-metode ini, teori-teori baru di berbagai bidang kecerdasan, komputer, teknologi komunikasi, neurologi, studi linguistik diadopsi dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran bahasa.⁴

Pembelajaran sebagai sebuah proses untuk siswa yang sedang berkembang untuk mencapai perkembangannya. Pendekatan pembelajaran adalah jalan yang ditempuh guru dan siswa dalam mencapai kompetensi tertentu⁵. Mempelajari bahasa arab tak terlepas dari satu ilmu yang mashur kita dengar yaitu ilmu nahwu. Ilmu nahwu acapkali menjadi mimpi buruk bagi para pembelajarannya, hal sama juga diungkapkan oleh Bishri Mustofa dan Abul Hamid bahwasanya kesulitan ketika mempelajari ilmu nahwu disebabkan oleh berbagai faktor, seperti penggunaan metode yang kurang tepat, media yang digunakan kurang menarik dan materi ilmu nahwu sendiri yang dirasa cukup sulit. Para pelajar merasa kesulitan ketika harus menghafal materi yang cukup banyak. Oleh

³ Saepudin, *Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Postmethod* (Parepare-Sulawesi Selatan: IAIAN Parepare Nusantara Press, 2022).

⁴ Ahmadi and Aulia Mustika ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Ruas Media, 2020), <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.

⁵ Rista Trihandayani and Mifhulkahirah Anwari, “Peran Sociolinguistik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah,” *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni* 10, no. 2 (2022): 245–55, <https://doi.org/10.5281/zenodo.6757617>.

karena itu, ilmu nahwu tidak jarang dikatakan sebagaimata pelajaran yang menakutkan, sehingga membuat beberapa siswa kurang antusias untuk mempelajarinya.⁶ Sehingga perlunya sebuah formulasi untuk mengatasi hal tersebut salah satunya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis pada game/permainan.

Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan kedalam pembelajaran nahwu adalah dengan pendekatan berbasis pada game/permainan. Dalam bermain, anak bereksplorasi dan bereksperimen terhadap berbagai hal yang ada di sekitarnya. Anak belajar saat mereka bermain. Bermain dan keterampilan komunikasi adalah dua hal yang penting dirasakan dan dilakukan oleh anak. Melalui permainan, anak dapat menyampaikan sekaligus mengomunikasikan berbagai ide yang dimilikinya dengan mudah tanpa beban serta dengan ekspresi yang bebas pula.⁷

Penelitian lain yang mengkaji penggunaan permainan dalam pembelajaran khususnya nahwu juga telah diteliti sebelumnya yaitu; *Pertama*⁸, Penerapan permainan edukatif berburu gramatika untuk meningkatkan pemahaman nahwu siswa kelas VIII MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati. *Kedua*⁹ Permainan kartu sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan daya serap belajar siswa (nahwu) dengan menggabungkan antara pembelajaran dan media untuk meningkatkan daya serap belajar atau daya ingat dalam memahami materi *Ketiga*¹⁰ tentang metode permainan

⁶ Nur Lailatul Afifah, Asep Sunarko, and Ashief El Qorny, "IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BERBURU GRAMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NAHWU SISWA KELAS VIII MTS NURUL KHOSYI ' IN GABUS PATI," *Jurnal Al-Kalam* 1, no. 1 (2022), <http://jurnal.stitdarussaliminnw.ac.id/index.php/AL-KALAM/article/view/24>.

⁷ Dinar Nur Inten, "Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran," *Mediator: Jurnal Komunikasi* 10, no. 1 (2017): 109–20, https://web.archive.org/web/20180504133952id_/https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/viewFile/2712/pdf.

⁸ Afifah (2022)

⁹ Rifai (2019)

¹⁰ Uliyah & Isnawati (2019)

edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab beserta contoh penerapannya yang tujuannya dapat digunakan oleh pendidik sebagai salah satu cara penyampaian materi Bahasa Arab yang tidak lagi monoton dan membosankan melainkan menjadi mudah dan menyenangkan. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan atau penggunaan Game Balapan Kata (سباق الكلمات) serta kelebihan dan kekurangannya dalam pembelajaran Nahwu pada materi *Isim Mudzakkar* dan *Muannats* di Madrasah Nurul Amal Mojokerto.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field reseach*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif di Madrasah Ibtidaiyyah Nurul Amal Mojokerto kelas V. Pelaksanaan dalam penelitian ini pada semester genap pada tahun ajaran 2022/2023.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dengan cara mengamati proses pembelajaran, wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa arab kelas V dan siswa kelas V. wawancara dengan guru dilakukan secara langsung sedangkan wawancara dengan siswa dilakukan dengan cara mengikuti langsung objek yang menjadi fokus penelitian yang dalam hal ini adalah mengikuti langsung proses pembelajaran siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyyah Nurul Amal Mojokerto.

Teknik analisis data kualitatif dengan cara interaktif dan berlangsung terus menerus pada setiap tahapan penelitian, dengan teknik reduksi data mereduksi data berarti merangkum data, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang data yang tidak perlu. Kedua Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisaikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga makin mudah dipahami. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antar kategori serta diagram alur. Langkah ketiga dalam analisis data ini adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti

yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Proses Penerapan Bermain Peran di Madrasah Ibtidaiyyah Nurul Amal Mojokerto

Game atau bermain menjadi salah satu kegiatan yang paling digemari anak-anak usia dini, ketika bermain anak terbiasa untuk mengekspresikan perasaannya yang dapat meningkatkan psikomotorik siswa menjadi lebih baik. Begitu juga dalam pembelajaran mengintegrasikan permainan menjadi salah satu alternatif pendidik untuk menunjang kesuksesan sebuah pembelajaran. Bermain bagi anak dapat berpengaruh pada sensoris motoris anak untuk mengembangkan otot-otot, energi, dan stimulasi kinestetis (gerak). Juga mempengaruhi segala aspek perkembangan pada anak, salah satunya pada perkembangan Bahasa. Perkembangan aspek Bahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial ¹¹. dari sekian banyak jenis permainan yang dapat dimainkan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah game bermain Game Balapan Kata.

Game Balapan Kata adalah proses melibatkan interaksi kelompok dan elemen kompetitif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendukung selama permainan untuk memperkuat pembelajaran dan kolaborasi antar peserta. Sehingga permainan ini dapat digolongkan pada upaya membangkitkan motivasi belajar yang tidak hanya berorientasi padapengembangan kognitif siswa, namun juga afektif melalui pemeragaan sikap yang baik begitu juga pengembangan psikomotoriknya melalui kegiatan pembiasaan berbahasa ¹². proses

¹¹ Hafidlatil Ivonne Kiromi, "PENGARUH METODE ROLE PLAYING / BERMAIN PERAN TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK," *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 4, no. 1 (2018): 57–66, <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/attalim.v4i1.54>.

¹² Halimatus Sa'diyah, "BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH AL-KALAM DI PKPBA UIN MALIKI MALANG," *Jurnal Tarbiyatuna* 3, no. 2 (2018): 1–29, <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/3495>.

bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Tujuan bermain peran adalah membantu mengembangkan kepribadian anak usia dini, yakni dalam aspek intelektual, aspek keterampilan, aspek emosional, dan aspek sosial¹³.

Bermain balapan kata adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa melalui game yang kompetitif, siswa dituntut untuk mempunyai jiwa kompetitif dan berjuang menjadi yang terbaik. Dalam penelitian ini siswa akan berlomba untuk menemukan *isim Muzakkar* dan *Muannast* yang telah dituliskan oleh siswa itu sendiri kemudian dibagi kedalam beberapa kelompok kemudian permainan peran dimulai dengan beberapa tahapan atau langkah-langkah sebagai berikut:

Pertama: sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai peneliti mengucapkan salam terlebih dahulu, setelah itu memberikan kesempatan kepada salah satu siswa/siswi untuk memimpin do'a, selesai berdoa dan menayakan kesiapan siswa untuk belajar, dan menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari itu. persiapan, peneliti menerangkan dan menjelaskan apa itu isim muzakkar dan muannast, tanda-tanda dan bentuknya dalam sebuah kalimat, memperkenalkan permainan balapan kata. Siswa diminta untuk menuliskan kata kata dalam bahasa Arab yang terdiri dari isim muzakkar dan muannats di dalam lembaran kertas, dan membagi siswa kedalam beberapa kelompok.

Kedua: peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan berpartisipasi

¹³ Evi Octrianty and Riri Novia, "KEGIATAN BERMAIN PERAN SEBAGAI TERAPI EDUKATIF BAGI ANAK USIA DINI UNTUK MENGATASI PERILAKU ADIKSI GAME ONLINE," *Educhild: Majalah Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 24–32, <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/EDUCHILD/article/view/1490>.

dalam permainan balapan kata untuk membedakan isim muzakkar dan muannats dengan cara setiap anggota kelompok akan mengambil kertas yang berisikan isim muzakkar dan muannats dengan durasi waktu 1 menit, kelompok yang dapat memberi jawaban yang benar itulah yang akan menjadi pemenangnya.

Ketiga: memulai permainan, setiap anggota kelompok bergantian maju untuk mengambil kertas yang telah tersedia di depan, lalu menuliskan kata tersebut pada papan tulis dengan menandai apakah itu isim muzakkar atau muannats pada tabel yang telah disiapkan oleh peneliti. Peserta harus memperhatikan dengan seksama setiap kata dan memutuskan apakah itu isim muzakkar atau muannats. Adapaun contoh tabelnya sebagai berikut:

Kelompok 1		Kelompok 2	
<i>Muzakkar</i>	<i>Muannast</i>	<i>Muzakkar</i>	<i>Muannast</i>
قلم	سبورة	تلميذ	كراسة
محمد	مريم	زيد	تلميذة

Tabel 1 Ilustrasi Tabel Isim muzakkar dan muannast

Keempat: evaluasi dan diskusi, Setelah semua tim selesai memilih dan menuliskan kembali kata pada tabel yang telah peneliti sediakan, kemudian peneliti memeriksa

jawaban secara bersama sama dengan siswa untuk berdiskusi dan berbagi pengetahuan mereka tentang isim muzakkar dan muannats, dengan tujuan agar siswa mendapatkan jawaban yang benar dan penjelasan tentang kata-kata yang membingungkan atau sulit diidentifikasi.

Kelima: permainan peran ulang. Pada langkah ini, peserta didik kembali bermain kembali sesuai dengan catatan hasil evaluasi dari peneliti, mengulangi permainan dengan daftar kata-kata yang berbeda untuk memberikan latihan tambahan permainan dengan menambahkan elemen kompetitif dengan pemberian poin kepada tim dengan jawaban yang benar dan tepat. Adanya hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah. Sebagai contoh dalam diskusi siswa diajak untuk mengungkapkan apa saja hambatan yang dihadapi oleh siswa selama bermain balap kata. Pada proses evaluasi tim yang dinilai dapat mengetahui letak kesalahan yang harus diperbaiki.

Keenam: peneliti mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari sebagai bahan evaluasi dan catatan bagi peneliti seperti apa yang mereka pelajari dari permainan balapan kata dan bagaimana hal itu membantu mereka dalam memahami perbedaan antara *isim muzakkar* dan *muannats*.

Kelebihan dan Kekurangan Dalam Penerapan Permainan Balap Kata dalam Pembelajaran Nahwu di Madrasah Ibtidaiyyah Nurul Amal Mojokerto

Kelebihan

Selama proses bermain balapan kata yang peneliti amati, siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat terlihat pada proses pemilihan tim pemeran. Dengan sikap tersebut suatu pembelajaran dapat menjadi lebih menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Pada hakikatnya suatu pembelajaran hendaknya lebih berpusat kepada siswa bukan kepada guru, dalam artian siswa lebih

banyak memiliki peran selama proses pembelajaran berlangsung, dengan begitu siswa terbiasa untuk mandiri dalam belajar.

Permainan bermain balapan kata dalam pembelajaran nahwu di madrasah ibtdaiyyah nurul amal mojkerto, berdasarkan hasil hasil wawancara dengan siswa memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

No	Responden	Hasil Wawancara
1	Siswa 1	Saya menyukai permainan balapan kata, rasanya seperti bermain sambil belajar karena saya lebih berperan selama belajar
2	Siswa 2	Alhamdulillah, saya mampu membedakan yang mana isim muzakkar dan muannast
3	Siswa 3	Materiny mudah dipahami, saya dapat menunjukkan isim muzakkar dan muannast.
4	Siswa 4	Ya, sebelumnya saya sering kebingungan membedakannya, tapi setelah bermain balapan peran saya bisa lebih mudah membedakannya.
5	Siswa 5	Saya sangat antusia belajar dengan adanya bermain balapan saya merasa lebih antusias untuk belajar nahwu
6	Siswa 6	Bermain balapan kata membatu saya memahami dan mengidentifikasi jenis kata tersebut

Tabel 2 Kelebihan Permainan Balap Kata

Berdasarkan hasil wawancara yang tertuang pada tabel 1, terdapat beberapa

kelebihan dari permainan bermain peran sebagai berikut yaitu; siswa lebih banyak berperan selama proses pembelajaran sedangkan guru sebagai pengamat dan fasilitator pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru saja sehingga siswa terbiasa dalam menyampaikan perasaan dan idenya. Terbangunnya suatu komunikasi antara siswa dan guru dengan begitu timbulnya proses timbal balik antara pengirim dan penerima yang saling mempengaruhi satu sama lain serta terdapat informasi, pesan, gagasan, ide, pikiran dan perasaan didalamnya. Sedangkan keterampilan merupakan suatu kapasitas yang diperlukan oleh seseorang untuk menjalankan tugas dalam rangka mengembangkan diri (Milala & Putri, 2022).

Dengan bermain balap kata siswa terpacu dalam proses berpikir dan bertindak, sehingga siswa dengan bebas dapat menyampaikan idenya dengan baik. Permainan balap kata juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Prinsipnya yang menarik, yaitu belajar sambil bermain dan menumbuhkan cinta pada bahasa Arab membuat implementasi pembelajaran menjadi menarik serta menjadikan para peserta didik 'betah' mengikuti proses pembelajaran secara rutin setiap hari.¹⁴ Dengan penggunaan Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa membuktikan bahwa penggunaan Gamifikasi untuk pembelajaran Bahasa asing memberikan dampak positif, baik itu dalam peningkatan motivasi belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Strategi gamification digunakan untuk membuat aktivitas pembelajaran menyerupai game sehingga mempunyai unsur yang menyenangkan dan berdampak pada keterlibatan dan

¹⁴ Fiki Qotrun Nada, Afifah Shofia Faradisa, and Nur Kholid, "Manajemen Pengorganisasian Program Bahasa Arab 1 Bulan Di Lembaga Kursus Kampung Inggris," *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2022): 206–17, <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/dirasat/article/view/3066>.

motivasi belajar peserta didik. Upaya tersebut tentunya dilakukan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.¹⁵

Peran guru dalam seorang guru dalam pembelajaran adalah menilai keaktifan setiap siswa untuk mengetahui kemampuan yang selama ini tidak pernah terlihat. Kegiatan pembelajaran ini seluruhnya akan berpusat kepada siswa atau yang dikenal dengan *Student Centered Learning* (SCL)¹⁶. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran ini lebih banyak berpusat pada siswa, sehingga siswa diberi kesempatan untuk turut serta dalam diskusi kelompok. Pemberian motivasi dari teman sebaya ternyata mampu mendorong semangat siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Terlebih lagi bila pembahasan materi yang sifatnya problematik atau yang bersifat kontroversial, mampu merangsang siswa mengembangkan pemikirannya.¹⁷

Kekurangan

Adapun kekurangan yang terdapat selama proses penggunaan permainan bermain balapan kata dalam pembelajaran nahwu di madrasah ibtdaiyyah nurul amal Mojokerto, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa memiliki beberapa kekurangan yang menjadi catatan bagi peneliti sebagai berikut:

¹⁵ Nugrahini Susantinah Wisnujati et al., *Merdeka Belajar Merdeka Mengajar*, ed. Abdul Karim and Janner Simarmata (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), http://repositori.uin-alauddin.ac.id/19804/1/2021_Book Chapter-Merdeka Belajar Merdeka Mengajar.pdf.

¹⁶ Rifai, "Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Daya Serap Belajar Siswa (Nahwu)."

¹⁷ Ilma Fikha Hayati Rukmana, "EFEKTIFITAS METODE KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB," in *Konferensi Nasional Bahasa Arab III Universitas Negeri Malang* (Malang: PROSIDING KONFERENSI NASIONAL BAHASA ARAB UNIVERSITAS NEGERI MALANG, 2017), 180–88, <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/127>.

No	Responden	Hasil Wawancara
1	Siswa 1	Kendala yang saya hadapi adalah adanya tekanan waktu. Karena permainan balapan kata menekankan pada kecepatan dan ketepatan
2	Siswa 2	Akan lebih baik ada sedikit penambahan waktu. Ini akan memberi kami kesempatan untuk lebih teliti
3	Siswa 3	Sedikit gugup ketika menulis ulang kata tersebut, pengaruh dari teman kelompok yang menganggap jawaban yang saya tulis salah

Tabel 3 Kekurangann Permainan Balap Kata

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya kekurangan selama proses permainan balapan kata adalah; Motivasi anak. Sejumlah variabel motivasi anak misalnya mengacu pada interes/minat anak diluar sekolah, menyesuaikan aktivitas belajar anak dengan kebutuhan anak, variasi dalam aktivitas belajar, pengalaman sukses belajar pada anak, tekanan yang menggerakkan anak belajar, iklim kelas yang kondusif, monitoring terhadap kinerja anak, belajar yang menantang¹⁸. Terdapat perbedaan besar antara minat remaja dan orang dewasa dalam mempelajari bahasa asing. Salah satu ciri khas pembelajaran bahasa asing bagi siswa adalah adanya dorongan motivasi yang dapat diartikan sebagai perasaan batin yang

¹⁸ Maria Ulfa and Saifuddin, "TERAMPIL MEMILIH DAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN," *Suhuf* 30 (2018): 35–56.

terjadi pada individu dan tidak dapat diamati secara langsung, namun dapat disimpulkan dari perilaku yang nyata¹⁹.

Kemudian mengembangkan rasa percaya diri dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya kepada orang lain. Anak pun dapat menghargai pendapat orang lain. Urgensinya kegiatan yang dikemas melalui permainan dapat menciptakan suasana yang nyaman, rileks, berkreasi, menyampaikan pendapatnya, bebas mencoba berbagai alat peraga, bercerita, bertanya, dan mengomunikasikan berbagai hal yang ada pada dirinya kepada orang lain.²⁰ Akibat dari kegugupan siswa dapat menimbulkan rasa kurang percaya diri karena takut melakukan kesalahan di kemudian saat, karena kepercayaan diri peserta didik adalah salah satu hal terpenting dalam menjalankan tes ini. Karena dengan kepercayaan ini, peserta didik akan lebih mudah berbicara menggunakan bahasa Arab. Beberapa peserta didik pandai dalam menulis namun kurang pandai dalam menggunakannya karena tidak memiliki kepercayaan diri.²¹

Kesimpulan

Mempelajari bahasa arab tak terlepas dari satu ilmu yang mashur kita dengar yaitu ilmu nahwu. Ilmu nahwu acapkali menjadi mimpi buruk bagi para pembelajarannya, hal sama juga diungkapkan oleh Bishri Mustofa dan Abul Hamid bahwasanya kesulitan ketika mempelajari ilmu nahwu disebabkan oleh berbagai faktor, seperti penggunaan metode yang kurang tepat, media yang digunakan kurang menarik dan materi ilmu nahwu sendiri yang dirasa cukup sulit. Para pelajar merasa kesulitan

¹⁹ Sutri Ramah and Miftahur Rohman, "Analisis Buku Ajar Bahasa Arab Madrasah Aliyah Kurikulum 2013," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 2, no. 2 (2018): 141, <https://doi.org/10.29240/jba.v2i2.552>.

²⁰ Inten, "Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran."

²¹ Eka Dewi Rahmawati, "Pendekatan Komunikatif Dalam Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Arab," *Lugawiyat* 3, no. 1 (2021): 77–95, <https://doi.org/10.18860/lg.v3i1.12321>.

ketika harus menghafal materi yang cukup banyak. Sehingga perlunya sebuah formulasi untuk mengatasi hal tersebut salah satunya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis pada game/permainan. Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan kedalam pembelajaran nahwu adalah dengan pendekatan berbasis pada game/permainan. Dalam bermain, anak bereksplorasi dan bereksperimen terhadap berbagai hal yang ada di sekitarnya. Anak belajar saat mereka bermain. Bermain dan keterampilan komunikasi adalah dua hal yang penting dirasakan dan dilakukan oleh anak Game Balapan Kata adalah proses melibatkan interaksi kelompok dan elemen kompetitif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendukung selama permainan untuk memperkuat pembelajaran dan kolaborasi antar peserta. Prinsipnya yang menarik, yaitu belajar sambil bermain dan menumbuhkan cinta pada bahasa Arab membuat implementasi pembelajaran menjadi menarik serta menjadikan para peserta didik 'betah' mengikuti proses pembelajaran secara rutin.

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor, yaitu kurangnya memahami latar belakang siswa dan kondisi siswa selama proses pembelajaran. Besar harapan peneliti agar penelitian ini dapat disempurnakan dan dikembangkan dengan lebih baik lagi dan dapat disempurnakan dengan kuantitatif deskriptif.

Daftar Pustaka

- Afifah, Nur Lailatul, Asep Sunarko, and Ashief El Qorny. “IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BERBURU GRAMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NAHWU SISWA KELAS VIII MTS NURUL KHOSYI ’ IN GABUS PATI.” *Jurnal Al-Kalam* 1, no. 1 (2022). <http://jurnal.stitdarussaliminnw.ac.id/index.php/AL-KALAM/article/view/24>.
- Ahmadi, and Aulia Mustika ilmiani. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Ruas Media, 2020. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- Amzaludin, Indhun Qurottul Ain, and Eka Silfia Khumairah. “Akun TikTok (@Kampungarabalazhar) Sebagai Media Belajar Bahasa Arab Online.” *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (2023): 554–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.331>.
- Arif Muh. “METODE LANGSUNG (DIRECT METHOD) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB.” *Al-Lisan Jurnal Bahasa Dan Pengajaranya* 4, no. 1 (2019): 44–56.
- Hayati Rukmana, Ilma Fikha. “EFEKTIFITAS METODE KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARANBAHASA ARAB.” In *Konferesi Nasional Bahasa Arab III Universitas Negeri Malang*, 180–88. Malang: PROSIDING KONFERENSI NASIONAL BAHASA ARAB UNIVERSITAS NEGRI MALANG, 2017. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/127>.
- Inten, Dinar Nur. “Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran.” *Mediator: Jurnal Komunikasi* 10, no. 1 (2017): 109–20. https://web.archive.org/web/20180504133952id_/https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/viewFile/2712/pdf.

- Kiromi, Hafidlatil Ivonne. "PENGARUH METODE ROLE PLAYING / BERMAIN PERAN TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK." *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 4, no. 1 (2018): 57–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/attalim.v4i1.54>.
- Nada, Fiki Qotrun, Afifah Shofia Faradisa, and Nur Kholid. "Manajemen Pengorganisasian Program Bahasa Arab 1 Bulan Di Lembaga Kursus Kampung Inggris." *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2022): 206–17. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/dirasat/article/view/3066>.
- Octrianty, Evi, and Riri Novia. "KEGIATAN BERMAIN PERAN SEBAGAI TERAPI EDUKATIF BAGI ANAK USIA DINI UNTUK MENGATASI PERILAKU ADIKSI GAME ONLINE." *Educhild: Majalah Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 24–32. <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/EDUCHILD/article/view/1490>.
- Rahmawati, Eka Dewi. "Pendekatan Komunikatif Dalam Tes Kemampuan Berbicara Bahasa Arab." *Lugawiyyat* 3, no. 1 (2021): 77–95. <https://doi.org/10.18860/lg.v3i1.12321>.
- Ramah, Sutri, and Miftahur Rohman. "Analisis Buku Ajar Bahasa Arab Madrasah Aliyah Kurikulum 2013." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 2, no. 2 (2018): 141. <https://doi.org/10.29240/jba.v2i2.552>.
- Rifai, Arief Bahtiar. "Permainan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Daya Serap Belajar Siswa (Nahwu)" 2, no. 1 (2019): 1–10. <https://doi.org/10.18196/mht.2112>.
- Sa'diyah, Halimatus. "BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM PEMBELAJARAN MAHARAH AL-KALAM DI PKPBA UIN MALIKI MALANG." *Jurnal Tarbiyatuna* 3, no. 2 (2018): 1–29. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/3495>.
- Saepudin. *Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Postmethod*. Parepare-Sulawesi Selatan: IAIAN Parepare Nusantara Press, 2022.

- Trihandayani, Rista, and Mifthulkahirah Anwari. "Peran Sociolinguistik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah." *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni* 10, no. 2 (2022): 245–55. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6757617>.
- Ulfa, Maria, and Saifuddin. "TERAMPIL MEMILIH DAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN." *Suhuf* 30 (2018): 35–56.
- Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. "METODE PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB." *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah* 7, no. 1 (2019): 31–43. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.
- Wisnujati, Nugrahini Susantinah, Efbertias Sitorus, Martono Anggusti, Rahmi Ramadhani, Wiputra Cendana, Ismail Marzuki, Andriano Simarmata, et al. *Merdeka Belajar Merdeka Mengajar*. Edited by Abdul Karim and Janner Simarmata. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021. http://repositori.uin-alauddin.ac.id/19804/1/2021_Book_Chapter-Merdeka_Belajar_Merdeka_Mengajar.pdf.