

Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi

*Eka Silfia Khumairah¹, Muassomah²

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang¹

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang²

*Correspondence Address : ekasilfiakhumaerah35q@gmail.com

Citation

Chicago Manual of Style 17th Edition

Eka Silfia Khumairah and Muassomah., "Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi," *Al-Jawhar*, 1(1), 30-41.

Received: 17 Juni 2023 Accepted: 29 Juni 2023 Published: 30 Juni 2023

Abstract

Nahwu learning is part of learning Arabic. It is often found that students feel sleepy or bored while learning nahwu is carried out compared to other learning such as istima' or kalam, but learning nahwu will be more fun if learning is applied with games. So this research discusses the chain message game in nahwu learning, and this chain message game hones students' ability to remember learning material and makes students feel fun in the learning process. The purpose of this study is to find out the implementation of the chain message game in nahwu learning, which is applied at the Darul Huda Islamic Boarding School, and to know the advantages and disadvantages of this game. The method used in this research is descriptive qualitative method. Data collection was carried out, namely interviews and observations, then data analysis techniques were carried out using the Miles & Huberman interactive analysis model. Data collection from this study was carried out from the learning process at the Darul Huda Islamic Boarding School. The results of this study are (1) the implementation of a chain message game in nahwu learning at the Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi Islamic Boarding School, namely there are six stages. In the first stage, the teacher prepares learning materials. Second, the teacher prepares paper media. Third, the division of groups. Fourth, groups consist of 3 or 4 people and line up. Fifth, each group gets 1 paper containing instructions. Sixth, students run the game. (2) the advantages and disadvantages of this game are that the advantages are easy to understand, students are more confident, remember the material, and are efficient. While the drawback is that you have to have enough time so that the implementation does not tend to be rushed.

Keywords : chain message game, Nahwu, Islamic boarding school.

Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa arab memiliki empat keterampilan (al-Maharah al-Lughawiyah) sebagai dasar dalam pembelajaran bahasa arab.¹ Dan pembelajaran nahwu merupakan salah satu keterampilan tersebut. Kesan siswa dalam mempelajari nahwu yang ditemukan di lapangan bahwa siswa merasa pembelajaran nahwu susah dipahami apalagi siswa yang baru saja belajar nahwu atau siswa pemula. siswa menganggap bahwa pembelajaran nahwu itu sulit dan membosankan.² dan faktor dari sulitnya siswa mempelajari nahwu tersebut merupakan penggunaan metode dalam pembelajaran. guru biasa menggunakan metode yang kurang menarik dan membosankan sehingga siswa terhambat dalam mempelajari nahwu.³

Pembelajaran Nahwu merupakan salah satu bagian dari pembelajaran bahasa Arab yang harus dipelajari oleh siswa kelas bawah sampai atas,⁴ terkhusus siswa dalam Pondok Pesantren. Dalam pembelajaran Nahwu siswa dapat menentukan kedudukan dalam sebuah kata dalam bahasa Arab. Selain itu, dalam pembelajaran Nahwu siswa dituntut untuk membentuk suatu kalimat yang baik dan benar sesuai kaidah sehingga terhindar dari kesalahan dalam bahasa Arab. Dari pembelajaran Nahwu siswa dapat berbahasa Arab dengan baik secara lisan.⁵ Maka pembelajaran nahwu tidak bisa dikesampingkan dengan pembelajaran lainnya dalam pembelajaran bahasa arab.

Sering kali pembelajaran Nahwu di kelas sangat membosankan bagi siswa apabila menyampaikan materi terlalu monoton dengan hanya menjelaskan tanpa menggunakan media atau model pembelajaran.⁶ karena pembelajaran Nahwu ini akan mudah dipelajari bagi siswa yang sudah memiliki sedikit pengetahuan tentang bahasa arab tetapi, akan lebih sulit bagi siswa yang kurang memiliki pengalaman dalam belajar bahasa Arab.⁷ Tugas Guru ialah memodifikasikan model pembelajaran dengan model-model yang berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi atau semangat belajar pada siswa karena seringkali guru mendapatkan siswa yang kurang semangat dalam belajar terlebih dalam pembelajaran nahwu.⁸ Pembelajaran Nahwu di Indonesia bukanlah suatu yang mudah maka dalam merancang materi pembelajaran Nahwu harus dirancang

¹ Ahmad Fadhel Syakir Hidayat, "Al-Arabiyyah Baina Yadaik' Textbook (An Evaluative Descriptive Analysis Study)" (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019).

² Nisa Fahmi Huda, "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawa'id Nahwu," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 155-74, <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495>.

³ Ismail Suardi Wekke et al., "Implementasi Metode Qiyasi Dalam Pembelajaran Nahwu Kelas XI MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta" 1, no. 1 (2016).

⁴ Ahmad Fadhel Syakir Hidayat and Faradilla Zulvanni Anggraini, "العلاقة بين القدرة على قراءة القرآن، بالقدرة على مهارة القراءة," *Shaut Al Arabiyyah* 9, no. 1 (n.d.): 78-87.

⁵ Nailis Sa'adah, "Problematika Pembelajaran Nahwu Bagi Tingkat Pemula Menggunakan Arab Pegon," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.32699/liar.v3i01.995>.

⁶ Mohamad Yusuf Ahmad Hasyim, Bernandus Wahyudi Joko Santoso, and Jamat Jamil, "Defeloping Nahma (Nahwu Matching) for Basic Nahwu Learning Game : A Need Assessment Study," *Alsinatuna* 8, no. 1 (April 2022): 1-16, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.

⁷ Melinda Yunisa, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Aspek Ilmu Nahwu Dan Sharaf Pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi" 03, no. 2 (2022).

⁸ Ricky Syah Putra, Septi Andryana, and Rima Tamara Aldisa, "Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Dengan Mengimplementasikan Algoritma Fisher-Yates Dan Flood Fill," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 6, no. 2 (2022): 2022, <https://doi.org/10.35870/jti>.

Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi

secara sederhana agar siswa juga lebih bisa memahami pembelajaran materi yang disampaikan.⁹

Guru berperan aktif dalam merancang metode maupun model pembelajaran agar siswanya tidak merasakan bosan ketika pembelajaran dimulai dan siswa merasa tidak kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.¹⁰ Semakin besar ketertarikan siswa dalam pembelajaran maka siswa semakin semangat dalam memahami pembelajaran.¹¹

Di zaman sekarang siswa lebih suka bermain dan lebih cenderung menyukai kegiatan yang bersifat refreshing dibanding dengan siswa dahulu yang suka berolahraga karena menurutnya bermain lebih menyenangkan dan tidak merasakan bosan.¹² Dengan demikian guru harus melihat situasi yang dihadapi oleh siswa dan mengaplikasikannya dalam pembelajaran sehingga pembelajaran siswa tidak lagi monoton dan membuat siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan. Guru dapat meningkatkan kemampuan dan kemandirian dalam belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan memilih gaya belajar yang tepat bagi siswa sehingga siswa dapat lebih nyaman dan materi pembelajaran pun dapat tersampaikan dengan baik. Sesuai yang dikatakan oleh Nasution (2003:94) gaya belajar merupakan suatu cara yang konsisten yang dilakukan oleh siswa untuk menangkap stimulus, cara mengingat serta berfikir dan memecahkan soal.¹³

Dari beberapa fenomena tersebut maka peneliti berinisiatif untuk membuat permainan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran dalam hal ini permainan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu permainan pesan berantai dalam pembelajaran nahwu dengan materi jumlah Fi'liyyah dan jumlah ismiyah di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi.

Studi relevan yang berkaitan dengan permainan pesan berantai dalam pembelajaran Nahwu terdapat beberapa kategori (1) Widyanti 2019 ini menjelaskan bahwa permainan pesan berantai ini dapat menambah pengetahuan pada anak.¹⁴ (2) menurut Septyaningrum 2018 menjelaskan bahwa permainan pesan berantai dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.¹⁵ (3) Putri 2021 juga berpendapat dalam penelitiannya bahwa permainan ini memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak anak. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini menjelaskan tentang bagaimana implementasi permainan pesan berantai dengan menentukan

9 "Sigit Purnama, Adhi Setiyawan - Pengembangan Game Wazan Berbasis Android," n.d.

10 Nanang Joko Purwanto, "Lagu Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Arab (Nahwu)," *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2018): 1–13, <https://doi.org/10.18196/mht.111>.

11 Siti Aisyah et al., "Penerapan Teknologi Pembelajaran Dalam Permainan Kartu Uno Kimia Unsur Terhadap Respon Siswa Di Lingkungan Pondok Pesantren Implementation of Learning Technology Using Uno Card Games on Chemical Element on Student Response in the Boarding School Environme," *UNESA Journal of Chemical Education* 11, no. 2 (2022): 130–35.

12 Heri Satria Setiawan, "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta," *Faktor Exacta* 11, no. 2 (2018): 146, <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>.

13 Rostina Sundayana, Kemandirian Belajar, and Pemecahan Masalah, "Kaitan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Dalam Pelajaran Matematika," 2016, 75–84.

14 Hilda Widyanti et al., "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Dini Di TK Rian Kumarajaya," *Jurnal Ceria* 2, no. 3 (2019): 2614–4107.

15 Eka Septianingrum, "Permainan Pesan Berantai Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok b Eka 2018," n.d.

Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi

jumlah fi'liyah dan ismiah untuk pembelajaran Nahwu dalam pembelajaran bahasa arab.¹⁶

Penelitian ini bertujuan melengkapi studi-studi yang berkaitan dengan penggunaan permainan pesan berantai dalam pembelajaran nahwu. Sejalan dengan itu ada 2 Rumusan Masalah yang menjadi fokus penjelasan dalam penelitian ini. 1) Bagaimana Implementasi Permainan Pesan Berantai untuk Menentukan Jumlah Fi'liyah dan Ismiah dalam pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an? 2) Apa Kelebihan dan Kekurangan dalam Implementasi Permainan Pesan Berantai untuk Menentukan Jumlah Fi'liyah dan Ismiah dalam pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an?

Penelitian ini berargumen bahwa penggunaan permainan pesan berantai ini dapat memahami materi nahwu kepada siswa selain itu juga membuat siswa senang dan tidak bosan selama mengikuti proses pembelajaran. dan penelitian ini memberikan sumbangsi menambahkan pengetahuan terhadap strategi pembelajaran nahwu yang lebih inovatif dan kreatif. Naisababan (2002:2) dalam bukunya mengatakan bahwa game pesan berantai merupakan permainan yang sudah dikenal oleh rakyat yang permainan nya sangat sederhana namun membuat siswa merasa senang dan mengasah kecerdasan siswa dalam menganalisis materi pembelajaran.¹⁷ Permainan atau game pesan berantai ini merupakan permainan yang aktif dilakukan secara berkelompok dan membutuhkan konsentrasi, kerja sama, serta komunikasi.¹⁸ Sesuai dengan namanya yaitu permainan pesan berantai maka permainan ini menyangkut pesan yang diajarkan dari satu orang ke orang di belakangnya atau saling melemparkan pesan tersebut untuk dipecahkan. Permainan ini membantu siswa untuk mengasah pemahamannya dalam materi pembelajaran terkhusus dalam pembelajaran Nahwu dengan materi jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah.

B. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi lapangan. Menurut Sugiyono (2010 ;9) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan dengan filsafat postpositivisme yang digunakan dalam meneliti dari objek alamiah yang dimana peneliti sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan data.¹⁹ Penelitian ini lebih menekankan pada pengamatan fenomena yang terjadi di Pondok pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondang Legi Kabupaten Malang.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan cara mempraktekkan permainan pesan berantai dan mengamati siswa dalam melaksanakan permainan tersebut serta mengamati pemahaman siswa dalam materi yang disampaikan yaitu jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah. Wawancara yang dilakukan bersama ustadzah yang mengajar di pondok dan beberapa siswa kelas 2 Diniyah total yang mengikuti

16 Salsabila Kecamatan Medan Marelan and Mutiara Ernanda Putri, "Pengaruh Bermain Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD" 7, no. 1 (2021): 2502-7166.

17 Kecamatan Medan Marelan and Ernanda Putri.

18 Septianingrum, "Permainan Pesan Berantai Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok b Eka 2018."

19 Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi

pelaksanaan praktek permainan dari pesan berantai dalam pembelajaran Nahwu yaitu 13.

Teknik analisis data mempergunakan model analisis interaktif teknik Miles & Huberman yang dilakukan dengan mereduksi data, penyajian data beserta penarikan kesimpulan.²⁰ Reduksi data dilakukan dengan cara memilih dan memilah data yang relevan dengan penelitian secara tematik sesuai dengan topik pembahasan dalam penelitian ini. Penyajian data dilakukan dengan cara menyajikan gambar hasil dari permainan pesan berantai, tabel, dan kutipan hasil wawancara. Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis melalui triangulasi data, peneliti mengumpulkan dan menganalisis data dari sumber yang berbeda dan menggunakan berbagai metode dan teori dengan tujuan untuk memvalidasi hasil dan mengurangi potensi bias yang dapat muncul dari pengguna satu metode atau sumber.

C. Hasil dan Pembahasan

Permainan merupakan cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan dengan cara individu maupun dengan cara berkelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Mayke Tedjasaputra (2003 ; 10) ada beberapa macam permainan yang memiliki aturan dan tujuan tertentu. Adapun macam-macam dari permainan tersebut yaitu : 1) Permainan Individual, permainan ini menguji kemampuan siswa dan dilakukan tanpa menghiraukan apa yang dilakukan siswa yang lain. 2) Permainan Beregu, permainan ini mempunyai aturan yang diberikan sebelum memulai permainan dan bersedia mengikuti permainan tersebut. 3) permainan kooperatif, permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara siswa yang terlibat dari permainan tersebut untuk mencapai tujuan dari kegiatan dari permainan. 4) permainan sosial, kegiatan permainan ini dilakukan secara bersama-sama dan melakukan perannya masing-masing. 5) permainan dengan aturan tertentu, permainan ini menggunakan aturan tertentu dan diharapkan siswa bermain dengan sportif.²¹

Dari permainan-permainan yang disebutkan oleh Mayke Tedjasaputra permainan pesan berantai ini termasuk permainan kooperatif. Karena, permainan ini diperlukan kerjasama kelompok namun setiap siswa memiliki peran masing-masing atau memiliki tugas masing-masing dalam memecahkan perintah dari permainan pesan berantai untuk mencapai tujuan dari permainan tersebut. Permainan ini dapat dilihat dari sportifitas masing-masing kelompok, dan tanggung jawab masing-masing siswa untuk mengerjakan soal atau perintah dalam permainan pesan berantai. Dan permainan ini sangat cocok untuk diaplikasikan dalam pembelajaran terkhusus dalam pembelajaran Nahwu.

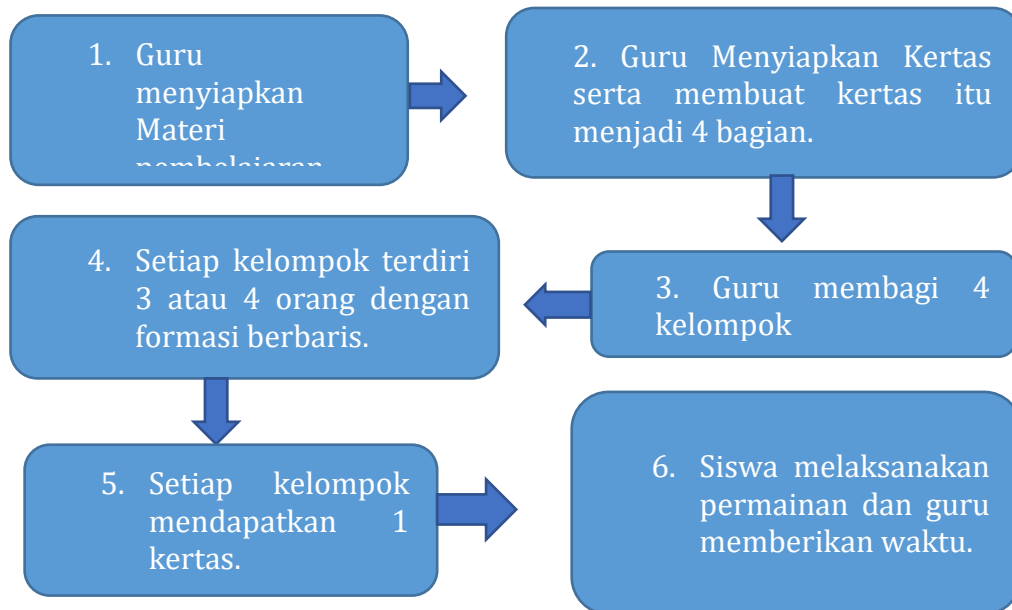
Pembelajaran Nahwu dengan menggunakan permainan pesan berantai ini dapat dilakukan beberapa tahapan dengan materi jumlah Fi'liyah dan Jumlah Ismiyah yang sudah dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2023 bertempat di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondang Legi, Kabupaten Malang.

1. Proses penerapan Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu.

²⁰ H Zuchri Abdussamad and M Si SIK, *Metode Penelitian Kualitatif* (CV. Syakir Media Press, 2021).

²¹ MZ Yumarlin, "Pengembangan Permainan Ular Tangga," *Jurnal Teknik* 3, no. 1 (2013): 75–84.

Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi



Gambar 1. (Proses Implementasi Permainan Pesan Berantai)

Gambar 1 menjelaskan bahwa game pesan berantai dalam pembelajaran nahwu terkhusus dalam materi jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah dalam praktek yang sudah dilaksanakan menjelaskan bahwa permainan ini menunjukkan enam tahap.

Tahap pertama, Guru menyiapkan materi pembelajaran tentang jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah. Guru menjelaskan terlebih dahulu apa itu jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah, apa saja macam-macamnya dan ciri-ciri dari jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah itu seperti apa beserta dengan contoh-contohnya. Sehingga siswa dapat memahami materi sebelum memulai permainan pesan berantai dan menjelaskan bagaimana proses permainan pesan berantai yang akan dilakukan. Menurut Huizinga Permainan merupakan aktivitas yang berlangsung dalam beberapa batasan ruang dan waktu, yang memiliki aturan dan urutan yang dapat diterima dan didapatkan dari luar lingkungan.²²

Tahap kedua, Guru menyiapkan kertas serta membuat kertas itu menjadi 4 bagian. Setiap kertas terdapat tiga perintah secara berurutan sesuai dengan materi tentang jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah. Masing – masing kelompok memiliki soal yang berbeda namun bentuknya sama dan setiap baris anak memiliki perintah sesuai yang ada dikertas . Perintah pertama yaitu membuat kalimat jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah sesuai mufrodat yang di ada di kertas. Perintah kedua yaitu menentukan kedudukan dari setiap kata pada kalimat yang sudah di susun dari perintah pertama. Perintah ketiga yaitu mengubah kalimat tersebut menjadi kalimat menunjukkan perempuan (Muannats). Dalam penggunaan permainan pesan berantai ini dapat

²² Fricilia Febriani, Syafdaningsih Syafar, and Rukiyah Rukiyah, "Pengembangan Permainan Pesan Berantai Untuk Konsentrasi Anak Di Kelompok a Tk Kartika Ii-1 Palembang," *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD* 6, no. 1 (2019): 69–82, <https://doi.org/10.36706/jtk.v6i1.8352>.

Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi

menedukasikan dalam pembelajaran dengan memiliki potensi besar dalam meningkatkan, pemahaman, dan hasil belajar siswa²³.

Tahap Ketiga, membagi 4 kelompok. Pesan berantai ini menggunakan kertas yang dimana akan diberikan kepada temannya yang lain secara bergilir dengan teman sekelompoknya dan pesan berantai ini berisikan perintah yang akan dipecahkan oleh siswa.²⁴ Dalam pelaksanaan permainan pesan berantai dapat mengasah konsentrasi siswa dan membuat siswa tetap fokus dalam mengerjakan perintah dalam permainan tersebut. Pratisti & Yuwono (2018 ; 231) yang mengatakan bahwa konsentrasi merupakan pemusatan perhatian terhadap suatu topik atau materi yang sedang dipelajari untuk memperoleh suatu pemahaman yang dapat digunakan apabila dibutuhkan. Dan menurut Idrus (2018 ; 41) suatu konsentrasi dipusatkan pada pikiran dengan situasi dan kondisi dalam pembelajaran.²⁵

Tahap Keempat, Setiap kelompok terdiri 3 atau 4 orang dengan formasi berbaris sesuai dengan kelompoknya masing-masing dengan posisi berjarak. Dalam hal ini sesuai dengan gambar 2 bahwa guru telah membagi 4 kelompok dengan masing-masing kelompok 3 atau 4 orang dengan melihat total siswa yang hadir dalam pembelajaran. Dan posisi setiap kelompok harus berjarak dan berbaris sesuai urutan. Permainan pesan berantai ini hampir sama dengan permainan bisik berantai yang biasa dilakukan dalam pembelajaran istima' namun bedanya dalam permainan pesan berantai yaitu tidak menggunakan suara tapi dengan kertas yang berisi perintah secara berurutan sesuai urutan siswa di kelompoknya.²⁶

Tahap Kelima, Masing-masing kelompok mendapatkan 1 kertas berisi perintah sesuai urutan pembagian orang dari setiap kelompok. Dalam permainan ini melatih konsentrasi siswa karena siswa dapat mengingat materi yang telah diajarkan sebelumnya.²⁷

Tahap keenam, Guru memberikan waktu. Dengan bersamaan setiap kelompok mengerjakan soal yang ada dikertas secara berurutan dari siswa urutan pertama setelah itu mengoper ke temannya di baris kedua dan seterusnya. Siapa yang cepat selesai maka itu menjadi kelompok pemenangnya. Dengan adanya waktu yang diberikan maka permainan ini akan menjadi sangat menyenangkan karena setiap kelompok tidak ingin kelompoknya tertinggal dari kelompok lainnya dan hal ini bisa mengubah perasaan siswa menjadi tidak bosan dalam pembelajaran. dengan hal ini guru dapat mengubah rasa bosan siswa

23 Isyeu Sriagustini and Tita Rosmiati, "Edukasi Masyarakat Tentang Tentang Pencegahan Kebakaran Dengan Permainan Pesan Berantai Dan Susun Kalimat Sriagustini 2023," *Community Development* 4 (June 2023): 2603-11.

24 Istikhroh Nurzaman and Eka Rahmatty, "PENGUNAAN PERMAINAN PESAN GAMBAR BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI," vol. 1, 2017.

25 Febriani, Syafar, and Rukiyah, "Pengembangan Permainan Pesan Berantai Untuk Konsentrasi Anak Di Kelompok a Tk Kartika li-1 Palembang."

26 Hilda Widyanti et al., "JURNAL CERIA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI PERMAINAN PESAN BERANTAI PADA ANAK USIA DINI DI TK RIAN KUMARAJAYA" 2, no. 3 (2019): 2614-4107.

27 Septianingrum, "Permainan Pesan Berantai Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok b Eka 2018."

**Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu
di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi**

terhadap pembelajaran Nahwu dengan membangkitkan motivasi dan keaktifan

الفرقة الرابعة	الفرقة الثالثة	الفرقة الثانية	الفرقة الأولى	
أكل نام	إستحم ضرب	قرأ كتب	جَلَسَ عَسَلَ	اصنع جملة من المفردات
				عين موقع كل كلمة في هذه الجملة
				حول هذه الجملة الي المؤنث

siswa dalam mengikuti pembelajaran.²⁸

Tabel 1. Soal Permainan Pesan Berantai

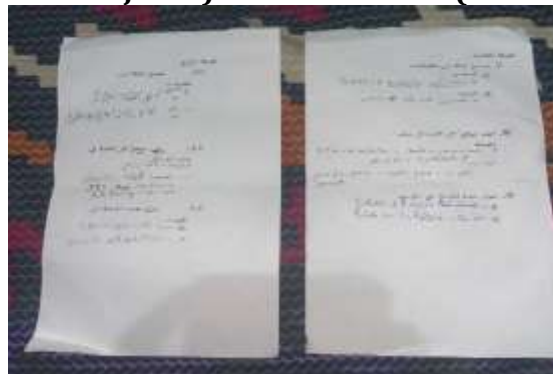
Pada Tabel 1. Memaparkan soal atau perintah dari permainan pesan berantai yang sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran. soal tersebut menjelaskan bahwa terdapat empat kelompok masing-masing kelompok terdapat tiga orang. Dari orang pertama, mendapatkan soal atau perintah untuk membuat kalimat yang sesuai dari kosa kata bahasa Arab yang sudah ditentukan. Kemudian, memberikan teman kelompoknya yang berada di belakang untuk menjawab perintah selanjutnya yaitu menentukan kedudukan dari kalimat yang sudah dituliskan temannya dari baris sebelumnya. Setelah itu, memberikan teman kelompoknya yang berada di barisan akhir dan menutup permainan dengan mengubah kalimat dengan bentuk muannats.



Gambar 2. (Materi Pembelajaran)



Gambar 3. (Pembagian Kelompok)



Gambar 4. (Hasil Pekerjaan Siswa)

²⁸ Eko Pujianto, "Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga," *Jurnal EDUSCOTECH* 1, no. 2 (2020): 1-10.

Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi

Dilihat dari gambar 2, mendeskripsikan materi jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah yang dipaparkan oleh guru kepada siswa dari materi awal hingga contoh-contohnya. Gambar 3, dapat dilihat bahwa siswa telah mengaplikasikan permainan dari pesan berantai dan mengerjakan perintah-perintah yang ada dikertas. Dan Gambar 4, dapat dilihat hasil kerja siswa dalam mengerjakan perintah dalam permainan pesan berantai.

2. Kelebihan dan Kekurangan dalam Implementasi Permainan Pesan Berantai.

Dalam menerapkan permainan, tidak selamanya berjalan baik-baik saja. Banyak kendala yang memungkinkan dilapangan ketika mempraktekkannya, bisa jadi ada beberapa siswa yang merasa kurang menikmati dan juga ada beberapa siswa yang sangat suka dalam permainan tersebut. Selain itu mungkin terdapat kendala dalam perihal waktu atau yang lainnya. Berikut beberapa hasil wawancara dari siswa dan guru mengenai kelebihan dan kekurangan dari permainan pesan berantai.

a. Kelebihan

Adapun kelebihan dari permainan pesan berantai dalam pembelajaran Nahwu terkhusus dalam menentukan jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi Kabupaten Malang.

Tabel 2. Kelebihan Penggunaan Permainan Pesan Berantai

No.	Informan	Hasil Wawancara	Koding
1.	Informan 1	"saya merasa senang, materi yang disampaikan sangat mudah dipahami".	Mudah dipahami
2.	Informan 2	"saya merasa tertarik dalam permainan ini karena menguji pengetahuan saya".	Percaya Diri
3.	Informan 3	"saya merasa nyaman karena penyampaian materinya sangat mudah dan saya bisa menjawab perintah dari permainannya".	Mengingat Materi
4.	Informan 4	"seru sekali dalam permainan ini, selain dapat hadiah, gurunya juga sangat semangat untuk mengajarkan kita".	Suka gurunya
5.	Informan 5	"saya tidak merasa bosan di dalam kelas dan waktu tidak terasa selama pembelajaran".	Efisien

Pada Tabel 2 diperlihatkan bahwa ada beberapa kelebihan yang terdapat dari permainan pesan berantai dalam pembelajaran Nahwu terkhusus dalam materi menentukan jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah diantaranya yaitu, siswa merasa mudah memahami materi yang disampaikan, siswa lebih percaya diri saat menjawab perintah dari permainannya, siswa dapat mengingat materi dengan jelas, siswa suka memperhatikan gurunya saat mengajar, dan efisien waktu yang ada di kelas sangat tidak terasa. Hal ini didukung oleh Mulyati (2013:5) yang

Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi

mengatakan bahwa manfaat dari permainan pesan berantai ini dapat mengasah ingatan siswa dan siswa dapat mengekspresikan diri.²⁹

b. Kekurangan

Dari beberapa kelebihan yang sudah disampaikan maka terdapat pula kekurangan dari permainan pesan berantai ini. Ada beberapa responden yang mengikuti kegiatan ini namun merasa kurang. Berikut hasil wawancaranya :

Tabel 3. Kekurangan Penggunaan Permainan Pesan Berantai

No.	Informan	Hasil Wawancara	Koding
1.	Informan 1	"beberapa kelompok yang jumlahnya lebih bisa bermain lebih cepat karena ada bantuan".	Jiwa kompetitifnya tinggi
2.	Informan 2	"Tempatnya kurang luas dan waktunya sangat singkat sehingga kami masih ingin bermain tetapi dibatasi oleh waktu".	Waktu yang singkat

Dari tabel 3 diperlihatkan beberapa kekurangan dari permainan pesan berantai dalam pembelajaran Nahwu terkhusus materi menentukan Jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah diantaranya yaitu, salah satu siswa merasa kurang efektif dalam pembagian kelompok karena jumlah siswa di dalam kelas lebih maka ada beberapa kelompok yang jumlah siswanya lebih dan siswa yang jiwa kompetitifnya tinggi merasa tidak adil, siswa merasa permainan ini diburu dengan waktu maka siswa harus cepat dalam menjawab perintah dari permainan tersebut dan juga tidak merasa luas karena tempatnya. Evaluasi dari permainan pesan berantai ini yaitu mengukur kesesuaian antara rencana kegiatan dan pelaksanaan kegiatan, serta memperhatikan kendala dan solusi yang terjadi selama kegiatan.³⁰

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa (1) implementasi dari permainan pesan berantai dalam pembelajaran nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil qur'an Gondanglegi yaitu terdapat enam tahapan. Tahapan pertama, Guru menyiapkan materi pembelajaran. kedua, guru menyiapkan media kertas. Ketiga, pembagian kelompok. Keempat, kelompok terdiri dari 3 atau 4 orang dan berbaris. Kelima, setiap kelompok mendapatkan 1 kertas yang berisi perintah. Keenam, siswa menjalankan permainan. (2) kelebihan dan kekurangan dari permainan ini yaitu kelebihannya mudah dipahami, siswa lebih percaya diri, mengingat materi, dan efisien. Sedangkan kekurangannya yaitu harus mempunyai waktu yang cukup sehingga pelaksanaannya tidak cenderung buru-buru.

Penelitian memiliki keterbatasan dalam materi pembelajaran yang hanya membahas tentang menentukan jumlah fi'liyyah dan jumlah ismiyah, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dalam materi-materi

29 Kecamatan Medan Marelan and Ernanda Putri, "Pengaruh Bermain Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD."

30 Sriagustini and Rosmiati, "Edukasi Masyarakat Tentang Pencegahan Kebakaran Dengan Permainan Pesan Berantai Dan Susun Kalimat Sriagustini 2023."

Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi

yang lain. Dan juga diharapkan penelitian selanjutnya bisa mengembangkan permainan ini dalam segala hal dan memiliki waktu yang efisien lagi dalam menjalankan permainan tersebut.

Referensi

- Abdussamad, H Zuchri, and M Si SIK. *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press, 2021.
- Aisyah, Siti, Dwi Bagus Rendy, Astid Putera, Dan Wiwin, and Puspita Hadi. "Penerapan Teknologi Pembelajaran Dalam Permainan Kartu Uno Kimia Unsur Terhadap Respon Siswa Di Lingkungan Pondok Pesantren Implementation of Learning Technology Using Uno Card Games on Chemical Element on Student Response in the Boarding School Environme." *UNESA Journal of Chemical Education* 11, no. 2 (2022): 130–35.
- Febriani, Fricilia, Syafdaningsih Syafar, and Rukiyah Rukiyah. "Pengembangan Permainan Pesan Berantai Untuk Konsentrasi Anak Di Kelompok a Tk Kartika Ii-1 Palembang." *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD* 6, no. 1 (2019): 69–82. <https://doi.org/10.36706/jtk.v6i1.8352>.
- Hasyim, Mohamad Yusuf Ahmad, Bernandus Wahyudi Joko Santoso, and Jamat Jamil. "Defeloping Nahma (Nahwu Matching) for Basic Nahwu Learning Game : A Need Assessment Study." *Alsinatuna* 8, no. 1 (April 2022): 1–16. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Hidayat, Ahmad Fadhel Syakir. "Al-Arabiyyah Baina Yadaik' Textbook (An Evaluative Descriptive Analysis Study)." Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019.
- Hidayat, Ahmad Fadhel Syakir, and Faradilla Zulvanni Anggraini. "العلاقة بين القدرة على قراءة القرآن بالقدرة على مهارة القراءة." *Shaut Al Arabiyyah* 9, no. 1 (n.d.): 78–87.
- Huda, Nisa Fahmi. "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawa'id Nahwu." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 155–74. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495>.
- Kecamatan Medan Marelan, Salsabila, and Mutiara Ernanda Putri. "Pengaruh Bermain Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD" 7, no. 1 (2021): 2502–7166.
- Nurzaman, Istikhoroh, and Eka Rahmatty. "PENGGUNAAN PERMAINAN PESAN GAMBAR BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI." Vol. 1, 2017.
- Pujianto, Eko. "Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga." *Jurnal EDUSCOTECH* 1, no. 2 (2020): 1–10.
- Purwanto, Nanang Joko. "Lagu Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Arab (Nahwu)." *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2018): 1–13. <https://doi.org/10.18196/mht.111>.
- Sa'adah, Nailis. "Problematika Pembelajaran Nahwu Bagi Tingkat Pemula Menggunakan Arab Pegon." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.32699/liar.v3i01.995>.
- Septianingrum, Eka. "Permainan Pesan Berantai Kecerdasan Interpersonal Anak

**Permainan Pesan Berantai dalam Pembelajaran Nahwu
di Pondok Pesantren Darul Huda Litahfidzil Qur'an Gondanglegi**

- Kelompok b Eka 2018," n.d.
- Setiawan, Heri Satria. "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta." *Faktor Exacta* 11, no. 2 (2018): 146. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>.
- "Sigit Purnama, Adhi Setiyawan - Pengembangan Game Wazan Berbasis Android," n.d.
- Sriagustini, Isyeu, and Tita Rosmiati. "Edukasi Masyarakat Tentang Tentang Pencegahan Kebakaran Dengan Permainan Pesan Berantai Dan Susun Kalimat Sriagustini 2023." *Community Development* 4 (June 2023): 2603–11.
- Suardi Wekke, Ismail, Stain Sorong Al Makin, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta Ibnu Hadjar, Uin Walisongo, Semarang Akif Khilmiyah, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Aisiah, Universitas Negeri Padang Muhammad Munadi, et al. "Implementasi Metode Qiyasi Dalam Pembelajaran Nahwu Kelas XI MA Ibnu Qoyyim Putra Yogyakarta" 1, no. 1 (2016).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sundayana, Rostina, Kemandirian Belajar, and Pemecahan Masalah. "Kaitan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Dalam Pelajaran Matematika," 2016, 75–84.
- Syah Putra, Ricky, Septi Andryana, and Rima Tamara Aldisa. "Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Dengan Mengimplementasikan Algoritma Fisher-Yates Dan Flood Fill." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 6, no. 2 (2022): 2022. <https://doi.org/10.35870/jti>.
- Widyanti, Hilda, Erni Nurul Rohmah, Sadikin Akhyadi, and Dedah Jumiatin. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Dini Di TK Rian Kumarajaya." *Jurnal Ceria* 2, no. 3 (2019): 2614–4107.
- Widyanti, Hilda, Erni Nurul Rohmah, Sadikin Akhyadi, Dedah Jumiatin, TK Rian Kumarajaya, Jalan V Gedong Komplek Gedong X Padalarang, Ra Anak Kreatif, Jalan Batujajar, Kp Pasir Paku Rt, and Ikip Siliwangi. "JURNAL CERIA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI PERMAINAN PESAN BERANTAI PADA ANAK USIA DINI DI TK RIAN KUMARAJAYA" 2, no. 3 (2019): 2614–4107.
- Yumarlin, MZ. "Pengembangan Permainan Ular Tangga." *Jurnak Teknik* 3, no. 1 (2013): 75–84.
- Yunisa, Melinda. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Aspek Ilmu Nahwu Dan Sharaf Pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi" 03, no. 2 (2022).