

Implementasi Permainan “Super Deal” dalam Pembelajaran Nahwu (Bab Tawabi’) di PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah Merjosari, Lowokwaru Malang

Ananda Nova Saraswati¹, & Muassomah²

¹PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah

²Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Coessponding E-mail : anandanovasaraswati98@gmail.com

Abstrak: Fokus penelitian yaitu mengetahui implementasi permainan “Super Deal”, kelebihan dan kekurangannya dalam pembelajaran Nahwu bab Tawabi’ di pondok pesantren Al-Hikmah Al-Fathimiyyah, Merjosari, Lowokwaru, Malang. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu angket, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yakni reduksi data secara sistematis dan tataran analisis (restatement, description, dan interpretation). Peneliti mengambil data ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas Daurah Wustha 2 PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah. Adapun hasil penelitian yaitu: Pertama, Proses pembelajaran Nahwu dengan permainan “Super Deal” mempunyai enam tahap (membagi kelompok, santri membaca tashrif, pemilihan kelompok, menawarkan dan memilih amplop, diskusi kelompok, presentasi jawaban). Sedangkan kelebihan permainan “Super Deal” yakni membuat semangat dan focus, memudahkan mengingat, pembelajaran tidak membosankan, melatih kekompakan, pembelajaran aktif dan menyenangkan, suasana kelas hidup dan dapat mengukur kemampuan, bertukar pikiran dan membantu memahami. Kekurangan permainan “Super Deal” yaitu kurang efisiensi biaya dan waktu dan pembagian tugas anggota kelompok kurang seimbang.

Kata kunci: Permainan “Super Deal”, Pembelajaran Bahasa Arab, Pembelajaran Nahwu

Abstract: The focus of the research is to determine the implementation of the "Super Deal" game, its advantages and disadvantages in learning Nahwu chapter Tawabi' at the Al-Hikmah Al-Fathimiyyah Islamic boarding school, Merjosari, Lowokwaru, Malang. The research method uses a qualitative descriptive approach. Data collection techniques are questionnaires, observation and documentation. Meanwhile, the data analysis technique is systematic data reduction and analysis levels (restatement, description and interpretation). Researchers took data when the learning process took place in the Daurah Wustha 2 PP class. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah. The research results are: First, the Nahwu learning process with the "Super Deal" game has six stages (dividing groups, students reading tashrif, group selection, offering and selecting envelopes, group discussion, answer presentation). Meanwhile, the advantages of the "Super Deal" game are that it creates enthusiasm and focus, makes it easier to remember, learning is not boring, trains teamwork, active and fun learning, the class atmosphere is lively and can measure abilities, exchange ideas and help understanding. The disadvantages of the "Super Deal" game are that it lacks cost and time efficiency and the division of tasks among group members is less balanced.

Keywords: "Super Deal" game; Arabic Language Learning; Nahwu learning

المستخلص

تركيز البحث هو لمعرفة تنفيذ اللعب "Super Deal" ، وفضائله ونقصانه في تعليم النحو (باب التوابع) في معهد الحكمة الفاطمية، مرجوساري، لوكوارو مالانج. أما منهج البحث المستخدم هو المنهج الكيفي الوصفي. أما أسلوب جمع البيانات بالاستبانة، والملاحظة، والوثائق. أما أسلوب تحليل البيانات بتقليل

البيانات الترتيبي وعرض التحليل (إعادة صياغة، وصف، تفسير). أخذت الباحثة البيانات خلال عملية التعليم في الدورة الوسطى الثانية في المعهد الحكمة الفاطمية. أما نتيجة البحث هي: (1) عملية تعليم النحو باستخدام اللعب "Super Deal" بستة إجراء (تقسيم الفرق، وقراءة التصريف، اختيار الفرق، خيار الطرف، مناقشة الفرق، عرض الإجابة). أما فضائل اللعب "Super Deal" هي: ترقية حراسة الطلاب والتركيز في التعليم، تسهيل الحفظ، غير الملل في التعليم، ممارسة مدمج الفرق، التعليم الفعال والسعادة، حال الفصل المحرك ولقياس الكفاءة، تبادل الرأي، وتسهيل الفهم. ونقائص اللعب "Super Deal" هي: غير فعال في القيمة والوقت، وتقسيم وظيفة الفرق غير معدلة.

الكلمات الرئيسية: اللعب "Super Deal"، تعليم اللغة العربية، تعليم النحو

PENDAHULUAN

Pada saat ini, kesulitan belajar Nahwu disebabkan karena penggunaan metode dan model pembelajaran yang kurang menarik dan kurang sesuai¹. Hal ini masih ditambah dengan kesulitan dan keruwetan terkait metode mereka dalam melihat, menganalisa, dan membuat kaidah materi bahasa Arab bukan metode yang sistematis². Awalnya mereka menggunakan metode preskriptif yakni upaya menemukan sejumlah kaidah dan patokan dan kemudian mewajibkannya kepada pengguna bahasa. Metode preskriptif tampak ideal tetapi sulit menerapkannya pada setiap kondisi³. Selain itu, kesulitan dalam menghafal dan mengaplikasikan kaidah, mengi'rab kalimat dan latar belakang santri yang berbeda-beda dapat menjadi kendala penyampaian pembelajaran Nahwu. Ditambah dengan kesulitan dalam memotivasi santri untuk menghafal sejumlah kaidah-kaidah nahwiyah⁴. Melihat posisi strategis nahwu dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Arab, maka Pembelajaran nahwu menjadi bagian dari ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari di lembaga pendidikan Islam⁵. Namun penelitian ini berusaha membuktikan bahwa penggunaan permainan "Super Deal" dalam pembelajaran Nahwu khususnya bab tawabi' dapat meningkatkan kemampuan nahwu peserta didik dengan mudah, menarik, dan menyenangkan.

Penelitian yang berhubungan dengan implementasi permainan "Super Deal" yang dilakukan sebelumnya yaitu: Pertama, menjelaskan bahwa permainan ini dapat menjadi media pewartaan kitab suci yang menghibur, mencerdaskan, mengeksplorasi potensi para pemuda

¹ Darsa Muhammad and Muassomah Muassomah, "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Tarkib Berbasis Mind Mapping Di Masa Pandemi Covid-19," *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 23, no. 1 (2021): 67, <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.3004>.

² Muhammad Anas and Muassomah Muassomah, "Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah," *A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 10, no. 1 (2021): 29, <https://doi.org/10.31314/ajamiy.10.1.29-46.2021>.

³ Fuad Munajat, "PEMBELAJARAN NAHWU DALAM PERSPEKTIF FUNGSIONAL," *Arabia* 7, no. 1 (2015).

⁴ Ihin Solihin, "Strategi Pembelajaran Nahwu Di Pesantren Ciloa Garut Dan Al-Ihsan Bandung," *Jurnal Al-Tsaqafa* 14, no. 02 (2017): 372.

⁵ Asiah, Zamroni, and Muhammad Khairul Rijal, "Problematika Pembelajaran Nahwu Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Arab Di Lembaga Pendidikan Indonesia," *Benjole, Borneo Journal of Language and Education* 2, no. 2 (2022): 170–85.

dan juga terdapat kekurangan dalam permainan ini yaitu seperti kerumitan dalam pelaksanaannya karena diperlukannya kerjasama dan kekompakan anggota tim⁶. Kedua, menerangkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Games Super Deal terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017⁷.

Ketiga, tentang penerapan metode probabilistic reasoning dalam permainan “terima atau tolak” yang diadaptasi dari permainan “Super Deal” menjelaskan bahwa nilai probabilitas kemenangan tergantung pada kondisi permainan dan memiliki nilai yang tidak tepat. Pengguna diharapkan dapat mempersempit / memperluas kondisi permainan untuk membandingkan nilai probabilitas kemenangan sebelum dan sesudah perubahan. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah permainan “Super Deal” ini digunakan dalam pembelajaran Nahwu khususnya pada bab “Tawabi” dan digunakan untuk pembelajaran di pesantren⁸.

Penelitian ini bertujuan untuk menyempurnakan penelitian-penelitian terkait permainan “Super Deal” dalam proses pembelajaran. Adapun dalam penelitian ini berfokus pada pembelajaran Nahwu. Dengan demikian peneliti membuat dua rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimana implementasi permainan “Super Deal” dalam pembelajaran Nahwu (bab tawabi) di PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah? (2) Bagaimana kelebihan dan kekurangan permainan “Super Deal” dalam pembelajaran Nahwu (bab tawabi) di PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah?. Rumusan masalah yang telah dipaparkan akan dijelaskan secara detail dalam sub bab penelitian ini.

Peneliti berargumen bahwa penggunaan game Super Deal dapat memudahkan materi nahwu dengan mudah kepada peserta didik. Selain itu, juga membuat peserta didik senang dan tidak bosan selama mengikuti proses pembelajaran ilmu nahwu. Penelitian ini memberikan sumbangsih menambahkan pengetahuan terhadap strategi pembelajaran nahwu yang lebih inovatif dan kreatif. Dari segi teoritik penelitian ini menambah referensi dalam bidang pembelajaran karena memunculkan temuan baru dari hasil penelitian. Dari segi praktik pendidik dapat mempraktikkan model permainan yang dapat memudahkan peserta didik dan dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan aktif. Selain itu peserta didik dapat menikmati pembelajaran dengan adanya variasi permainan dalam pembelajaran.

METODE

Tipe penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Adapun objeknya adalah kelas Daurah Wustha 2 di Pondok Pesantren Al-Hikmah Al-Fathimiyyah. Objek penelitian ini dipilih karena mempunyai pembelajaran nahwu dengan kitab Jurumiyah. Dalam pembelajarannya Daurah Wustha 2 memiliki pembelajaran dengan durasi 1 jam (60 menit) yang dimulai pada pukul 20.00-21.00 WIB dalam setiap minggu (1x seminggu). Prosedur penelitian ini mencakup

⁶ Agustinus Wisnu Dewantara, “KUIS SEBAGAI MEDIA PEWARTAAN KITAB SUCI BAGI KAUM MUDA KATOLIK,” *JPAK, Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 10 (2013): 1–23.

⁷ Siti Hajar Budi Kartini Nasution, “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAMES SUPER DEAL TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XII SMA SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN” (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2017).

⁸ Eza Budi Perkasa, Agus Dendi, and Fransiskus Panca, “Prototipe Permainan ‘Terima Atau Tolak’ Dengan Metode Probabilistic Reasoning,” *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer* 2, no. 1 (2015): 8–16, http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/TI_atma_luhur/article/view/225.

survey lapangan, praktik, pengambilan data melalui wawancara dan angket, penulisan data, dan analisis hasil penelitian. Waktu penelitian ini dilakukan dengan 1 kali pertemuan pada bulan Juni. Pembelajaran ini menggunakan permainan “Super Deal” pada materi “Tawabi: Na’at, ‘Athaf, Taukid, dan Badal”.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket yang disebar kepada santri Daurah Wustha 2, observasi dan dokumentasi dari kegiatan praktiknya. Responden dalam penelitian ini melibatkan santri Daurah Wustha 2. Dengan objek Daurah Wustha 2, 24 santri dimintai data melalui angket yang telah diberikan dan observasi, serta dokumentasi yang dilakukan peneliti. Dengan adanya angket yang diisi oleh santri Daurah Wustha 2 untuk mengetahui persepsi setelah pembelajaran nahwu dengan permainan “Super Deal” termasuk di dalamnya adalah terkait kelebihan dan kekurangan permainan “Super Deal”. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung ketika praktik pembelajaran berlangsung. Begitu pula dengan Teknik dokumentasi juga dilakukan ketika praktik permainan “Super Deal” berlangsung. Adapun instrument pengumpulan data yang dibuat oleh peneliti adalah instrumen atau panduan observasi untuk santri tentang persepsi implementasi permainan “Super Deal” dalam pembelajaran Nahwu, panduan atau instrumen angket untuk seluruh santri.

Analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah reduksi data secara sistematis dan tataran analisis (restatement, description, dan interpretation). Reduksi data dilakukan dengan cara mengakomodir data kemudian mengklasifikasikan data mana yang perlu dan tidak perlu sesuai dengan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah. Data yang disajikan peneliti berupa data observasi, soal-soal yang dimuat dalam amplop, gambar dokumentasi kegiatan praktik permainan “Super Deal”, dan tabel persentase hasil angket. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan Teknik induktif. Peneliti akan menjelaskan hal-hal yang bersifat khusus terlebih dahulu kemudian memberikan pernyataan secara umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Permainan “Super Deal” Dalam Pembelajaran Nahwu (Bab Tawabi’) Di PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah

Implementasi permainan “Super Deal” dalam pembelajaran Nahwu bab Tawabi’ dilaksanakan dengan beberapa tahapan berikut ini:

Figur 1. Langkah-Langkah Permainan “Super Deal” dalam pembelajaran Nahwu bab Tawabi’



Figur 1 menunjukkan ada 6 langkah dalam penggunaan permainan “Super Deal” dalam pembelajaran Nahwu bab Tawabi’. Pertama, Membagi kelompok. Pada tahap ini pendidik membagi 16 santri yang hadir menjadi lima kelompok. Terdiri dari kelompok satu sampai dengan lima. Pembagian kelompok dibagi secara random. Santri diminta untuk berhitung dari satu sampai lima. Begitupun berulang satu sampai lima hingga santri terakhir. Kemudian yang mendapat hitungan angka satu berkumpul dengan angka satu, begitupun seterusnya hingga kelompok lima. Peneliti membagi menjadi lima kelompok agar tidak terlalu banyak anggota dan tidak terlalu sedikit. Setiap kelompok beranggotakan tiga orang dan satu kelompok terdiri dari empat orang. Jumlah anggota kelompok yang ideal ditujukan agar kerjasama kelompok

maksimal. Hal ini bertujuan untuk pembagian tugas yang adil dalam setiap kelompok atau tidak ada yang tidak mengerjakan dalam satu kelompok tersebut. Pendapat yang mendukung ini adalah bahwa dalam pembelajaran kelompok jika dalam pembagian tugas itu harus diberikan secara adil tidak hanya 1 atau 2 orang yang mengerjakan tugasnya karena jikalau hal itu terjadi maka hal itu membuat pembelajaran kelompok tidak berjalan efektif karena hanya beberapa anggota kelompok yang mengerjakan dan mengerti dari pembelajaran yang diajarkan, karena tujuan dari diadakannya pembelajaran secara berkelompok itu untuk saling memberikan ilmu dan pemahaman kepada anggota kelompok belajar⁹.

Kedua, Santri membaca tashrif. Hal ini bertujuan untuk menentukan kelompok mana yang akan main terlebih dahulu. Bagi kelompok yang membacanya terlihat semangat maka kelompok itulah yang akan main “Super Deal” terlebih dahulu. Bagitupun cara penentuan pemilihan selanjutnya dengan santri membaca tashrifan dengan bersemangat. Adapun tashrif yang dibaca acak atau tidak berurutan dari halaman awal terlebih dahulu atau sebaliknya. Mulai dari bab tsulatsi mujarrad hingga tashrif lughawi. Pembacaan tashrif di kelas daurah wustha dalam mata pelajaran Nahwu sudah biasa karena disamping mengajarkan Nahwu, pengajar juga memberikan materi shorof yang sekiranya perlu diketahui oleh santri. Dikuatkan pula oleh penjelasan bahwa peran aspek morfologi dalam penelitian ini menjadi urgen karena merupakan titik awal dalam lima tahap linguistik. Makna semantik tidak bisa didapat tanpa adanya analisis morfologi yang mendalam¹⁰.

Ketiga, Pemilihan kelompok. Pada tahap ini tergantung pada tahap sebelumnya, yaitu membaca tashrif. Bagi kelompok yang bersemangat dalam membaca tashrifan maka kelompok tersebut akan maju untuk melakukan permainan terlebih dahulu dibandingkan yang lainnya. Hal ini menjadi sebuah keuntungan bagi kelompok yang lebih awal maju untuk memainkan permainan “Super Deal” dikarenakan kemungkinan untuk mendapatkan hadiah terbesar bisa didapat karena berkesempatan pertama kali jika beruntung. Sedangkan untuk kelompok yang maju selanjutnya maka peluang mendapatkan “Zonk” lebih besar daripada yang main lebih awal dikarenakan beberapa hadiah mungkin saja sudah diambil di awal-awal permainan.

Keempat, Menawarkan beberapa amplop dan Pemilihan amplop. Setelah pengajar memilih kelompok yang berkesempatan maju untuk bermain, maka setelahnya adalah saatnya pengajar menawarkan beberapa amplop yang ditawarkan kepada perwakilan kelompok yang maju. Masing-masing amplop terdiri dari dua kertas. Kertas yang pertama untuk hadiah yang didapat (bisa hadiah bagi yang beruntung dan kosong/zonk bagi kelompok yang kurang beruntung) dan kertas yang kedua adalah soal yang harus dipecahkan masing-masing kelompok. Amplop-amplop tersebut diletakkan dalam suatu tempat, seperti di saku kanan dan kiri, di bawah penghapus papan tulis, di atas buku, ditumpuk atas dan bawah, dan lain-sebagainya.

Pengajar menawarkan amplop-amplop tersebut dalam beberapa kali penawaran. Misalnya; “Saudara “X” saya mempunyai amplop di bawah meja dan di saku kanan saya,

⁹ Ashar, Tri Suci Mahadaniyah, and Indriani Pramitha, “Efektivitas Penggunaan Papan Bintang Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Secara Berkelompok Di Kelas VA,” *Innovative: Journal of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 2184–93.

¹⁰ Ahmad Zaki Annafiri, Nadia Soleha, and Rahmat Sabili, “ANALISIS MORFOSEMANTIK KATA ‘MUHAMMADIYAH’ SEBAGAI IDENTITAS GERAKAN ISLAM DI INDONESIA,” *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2023): 58–77.

saudara memilih yang mana?” kemudian santri menjawab misalnya: “Saya memilih di bawah meja”. Pengajar: “Deal or No Deal?”. Santri: “Deal” (santri diperbolehkan untuk diskusi Bersama kelompok apakah setuju untuk memilih amplop di bawah meja atau tidak). Dalam waktu putusan tersebut, peneliti memberikan waktu maksimal 10 detik untuk memutuskan lanjut atau cukup pada pilihan tersebut. Hal ini bertujuan untuk efisiensi waktu karena terdapat kelompok yang lani dan tahap yang lain. Kemudian pengajar memberikan pilihan kembali kepada santri. Misalnya pengajar berkata: “Saya mempunyai amplop lagi di saku kiiri saya, apakah Anda memilih tawaran saya yang baru atau tetap pada hadiah “A” dari amplop di bawah meja?”. Santri berdiskusi dengan kelompok apakah akan berganti pilihan atau tetap saja. Terdapat dua kemungkinan jika pada amplop tawaran yang kedua, yaitu berkemungkinan mendapatkan hadiah lebih baik dari yang amplop pilihan pertama atau lebih buruk dari amplop pilihan pertama. Ketika santri telah memutuskannya maka pengajar dapat menawarkan pilihan amplop lagi atau cukup. Ketika suda pada pilihan terakhir maka amplop itu diambil dan dibawa pada kelompoknya beserta hadiah yang didapatnya. Hal ini selaras dengan penjelasan bahwa pemain memilih 1 koper untuk simpanan setelah itu pemain bisa melanjutkan untuk memilih 5 koper berikutnya. Kemudian banker menawarkan ulang beberapa pilihan tersebut. Kemudian host menawarkan apakah deal atau no deal atas penawaran yang telah ditawarkan¹¹.

Kelima, Diskusi kelompok. Setelah setiap kelompok mendapatkan 1 amplop terakhir yang dipilih, maka kelompok tersebut mendiskusikan jawaban dari jumlah yang ada di kalimat tersebut. Diskusi kelompok tersebut meliputi penetapan kedudukan setiap kata, menentukan frasa yang masuk pada bab Tawabi’ beserta babnya apa, menentukan I’rabnya, tandanya, alasan ditandai tanda tersebut, dan juga hubungan antar kata yang masuk pada bab Tawabi’ (misal: menentukan na’at man’ut). Setiap anggota kelompok menganalisis, menentukan, dan juga mengklasifikasikan dalam jumlah tersebut. Hal ini dikuatkan oleh pendapat metode pembelajaran diskusi kelompok juga menekankan pada aktivitas siswa, sehingga siswa diharapkan dapat meningkatkan partisipasi keaktifan, kekritisian, pengetahuan, pemahaman, dan ketuntasan belajarnya sehingga mampu mengubah sikap siswa menjadi lebih positif terhadap matematika¹². Setiap amplop mempunyai soal atau jumlah yang berbeda-beda. Jadi jawaban yang harus didiskusikan berbeda-beda. Tetapi dalam satu amplop tersebut pasti terdapat bab Tawabi’ entah satu atau terdapat dua frasa bab Tawabi’.

Keenam, Presentasi jawaban. Setelah kelompok tersebut selesai berdiskusi langsung presentasi, pastinya ketika semua sudah mendapatkan masing-masing amplop yang di dalamnya terdapat soal yang harus didiskusikan. Semua anggota maju ke depan dan membaca secara bersama-sama jumlah yang didapat. Kemudian mereka menjabarkan satu per satu kata yang didapatnya. Mereka juga dapat saling membantu untuk menjelaskan kepada teman-teman santri yang lain. Hal ini selaras dengan pendapat yang menuturkan bahwa pembelajaran kolaboratif merupakan pembelajaran dimana siswa saling belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar bersama dalam proses belajar. Dalam pembelajaran kolaboratif terjadi pertukaran pemikiran antar anggota dalam kelompok dimana hal ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa melainkan juga

¹¹ K S Marpaung, “Perancangan Aplikasi Quis Interaktif Tingkat Sekolah Dasar Dengan Linear Congruent Method,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)* 3, no. 5 (2016): 357–61, <https://www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/72>.

¹² Lisa Pradika and Syamsuri Syamsuri, “Pengaruh Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Sikap Dan Hasil Belajar Siswa Smp Di Kota Serang,” *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika* 1, no. 1 (2019): 47, <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v1i1.6886>.

meningkatkan kemampuan berpikir kritis¹³. Sedangkan bagi kelompok yang belum maju sembari menyelesaikan diskusi kelompok untuk menjawab jumlah kelompoknya sendiri dapat mendengarkan presentasi kelompok yang sedang maju dan mengoreksinya bersama-sama. Kemudian jawaban yang telah dipaparkan dikoreksi bersama-sama dengan pengajar.

Sebelum melalui prosedur permainan di atas peserta didik diajak melalui beberapa kegiatan pembukaan pembelajaran. Seperti berdoa sebelum mengawali pembelajaran Bersama pengajar. Kemudian pengajar memberi arahan kepada peserta didik terkait prosedur pelaksanaan permainan “Super Deal” dalam pembelajaran Nahwu bab Tawabi’. Adapun data dokumentasi pada saat permainan berlangsung dapat dilihat pada figur berikut ini:

Figur 2. Proses pembelajaran dengan permainan “Super Deal”



Dalam proses implementasi permainan “Super Deal” terdapat perubahan kondisi kelas. Seperti suasana kelas lebih hidup karena interaktif antara pengajar dan santri begitu pula interaksi antar santri dan materi yang sedang diberikan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat indikasi kesesuaian permainan dengan peserta didik dan materi yang dibawakan pengajar. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas keaktifan suasana kelas seperti: Pertama, antusias santri mulai proses pembagian kelompok hingga presentasi hasil diskusi. Kedua, semangat santri dalam membaca tashrif, diskusi kelompok yang aktif, dan suasana presentasi yang aktif. Ketiga, kerjasama menyelesaikan soal yang diberikan dan saling bertukar pemikiran. Keempat, santri menyimak setiap jawaban dari kelompok lain. Kelima, santri dapat mendeskripsikan jawaban secara runtut, detail, dan sesuai.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan “Super Deal” dapat membantu pengajar dalam mengevaluasi materi Nahwu bab Tawabi’ dan merupakan sebuah refreshing bagi santri dalam proses pembelajaran. Penjelasan yang menguatkan pendapat tersebut adalah metode permainan menciptakan atmosfer pembelajaran yang berpengaruh kepada peserta didik seperti menimbulkan perasaan gembira dan sikap optimis¹⁴. Media permainan ini dapat merangsang minat dan juga mengusir kejenuhan sehingga membuat peserta didik lebih

¹³ Mia Roosmalisa Dewi, Imam Mudakir, and Siti Murdiyah, “Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Lesson Study Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa,” *Jurnal Edukasi* 3, no. 2 (2016): 29, <https://doi.org/10.19184/jukasi.v3i2.3526>.

¹⁴ Yonan and Silmy Hasya Behesyti, “IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB,” *Adufest* 1 (2023).

bersemangat dalam mendalami materi¹⁵. Dengan demikian pembelajaran nahwu dengan menggunakan game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan mereka memahami materi¹⁶.

Kelebihan Dan Kekurangan Permainan “Super Deal” Dalam Pembelajaran Nahwu (Bab Tawabi’) Di PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah

Dalam implementasi permainan dalam pembelajaran pasti tidak luput dari kelebihan dan kekurangannya. Walaupun pada dasarnya sebuah permainan ini digunakan sebagai media atau sarana untuk memudahkan dalam proses pembelajaran akan tetapi terkadang muncul beberapa kendala untuk mencapai keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Banyak faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan implementasi media pembelajaran termasuk permainan “Super Deal”. Sehingga terdapat kelebihan dan kekurangannya ketika diaplikasikan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini dikhususkan untuk pembelajaran Nahwu bab Tawabi’ (Na’at, ‘Athaf, Taukid, dan Badal).

Adapun data yang diperoleh peneliti untuk dipaparkan dalam sub bab ini diperoleh dari data angket yang telah disebar kepada santri kelas Daurah Wustha 2 yang beranggotakan 24 orang. Akan tetapi ketika praktik pembelajaran berlangsung hanya ada 16 santri yang dapat mengikutinya. Sedangkan yang lain sedang dalam kegiatan praktik kerja lapangan (PKL). Adapun angket yang dihasilkan adalah sebagai berikut yang nantinya akan diolah untuk disajikan dalam data kelebihan dan kekurangan.

- **Kelebihan Permainan “Super Deal” dalam Pembelajaran Nahwu Bab Tawabi’ di PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah**

Dalam pembelajaran permainan merupakan sebuah media penyampaian materi dalam suatu pembelajaran. Setiap permainan dalam pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangannya. Penggunaan permainan “Super Deal” dalam pembelajaran Nahwu bab Tawabi’ di kelas Daurah Wustha 2 di PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berdasarkan hasil angket jawaban singkat kepada peserta didik menerangkan beberapa kelebihan permainan “Super Deal” yang dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Figur 5. Tabel kelebihan permainan “Super Deal”

| No | Responden | Hasil Wawancara | Koding |
|----|-------------|--|--------------------------|
| 1. | Responden 1 | Seru dan membangkitkan semangat belajar karena jadi lebih fokus | Semangat dan fokus |
| 2. | Responden 2 | para santri menjadi tidak bosan. Dengan pembelajaran media super deal membuat santri bersemangat dan gampang mengingat apa yg telah mereka pelajari. | Mudah mengingat |
| 3. | Responden 3 | Bisa belajar sambil bermain, santai tapi pasti, dan dapat mengetahui kemampuan kita dalam memahami bab tawabi’. | Dapat mengukur kemampuan |

¹⁵ Mayya Indah Sari, Helty Asafri, and Warissuddin Soleh, “PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN HAFALAN MUFRADAT BAHASA ARAB DI SMP ISLAM AL- FALAH KOTA JAMBI,” *Muhasadah* 5, no. 1 (2023): 63–78.

¹⁶ Muassomah and Ma’rifatul Munjiah, “Learning Qawaid Through Language Game Adlif Kalimantan for Students of Arabic Language and Literature at UIN Malang,” *Alsinatuna* 5, no. 1 (2019): 58–71.

| | | | |
|-----|--------------|---|--|
| 4. | Responden 4 | kita main ini jadi lebih aktif ga ngantuk dan merasa terhibur dengan teka teki yang diberikan, apalagi kalo dapet bonusnya lumayan | Pembelajaran aktif |
| 5. | Responden 5 | Lebih menyenangkan dan lebih seru sehingga tidak membosankan | Pembelajaran tidak membosankan |
| 6. | Responden 6 | Sangat seru sekali | Semangat |
| 7. | Responden 7 | melatih kekompakan dalam menyelesaikan persoalan dalam satu kelompok | Melatih kekompakan |
| 8. | Responden 8 | Saya jadi lebih semangat, dan lupa kalo semisal kita tuh lagi belajar karna saakinh enjoy dan menyenangkan kelasnya | Semangat dan pembelajaran menyenangkan |
| 9. | Responden 9 | Kami jadi makin semangat menjawab soal yang diberikan karena adanya permainan beserta rewardnya | Semangat |
| 10. | Responden 10 | Menjadi suasana kelas semakin hidup dan menyenangkan, sehingga santri tidak merasa bosan | Suasana kelas hidup dan tidak membosankan |
| 11. | Responden 11 | Interaktif & kooperatif | Interaktif dan kooperatif |
| 12. | Responden 12 | suasana pembelajaran jadi lebih menyenangkan, tetapi masih tetap dengan fokus pembelajaran sehingga sangat mudah untuk memahami ditambah dengan diskusi kelompok yang bisa membuat saling tukar pemikiran | Pembelajaran menyenangkan, focus, mudah memahami, dan bertukar pikiran |
| 13. | Responden 13 | Disamakan dengan metode visual, sehingga cepat dalam menangkap pembelajaran | Mudah memahami materi |
| 14. | Responden 14 | Adanya interaksi yang baik antara santri dengan santri lainnya, khususnya terkait sharing materi yang lebih bisa mengajari yang kurang menguasai melalui diskusi tersebut. | Interaktif dan saling membantu memahami |
| 15. | Responden 15 | Biar ga sepaneng | Pembelajaran menyenangkan |
| 16. | Responden 16 | Banyak berdiskusi dengah teman sehingga jika ada yang belum paham langsung di diskusikan bersmaa-sama | Bertukar pikiran |

Figur 5 menunjukkan kelebihan pada permainan “Super Deal”. Dari beberapa persepsi santri di atas dapat disimpulkan bahwa permainan “Super Deal” dalam pembelajaran Nahwu bab Tawabi’ yaitu: Pertama, Semangat dan fokus. Hal ini dikuatkan oleh hasil penelitian yang menerangkan bahwa pembagian kelompok dalam permainan pembelajaran membuat siswa lebih semangat dan antusias¹⁷. Selain itu juga dikuatkan oleh hasil penelitian yang memaparkan bahwa penerapan permainan sensorimotor ini dapat meningkatkan konsentrasi anak ditandai anak sudah mulai fokus dalam pembelajaran¹⁸. Kedua, Mudah mengingat. Teori yang menguatkannya yaitu selain memudahkan mengingat kosakata, permainan ini juga melatih pendengaran. Sekitar 80% nilai presentasi anak mengingat dan dapat menjawab

¹⁷ Dalilah Azzah Sahira and Suryanti, “EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN KARTU KWARTET TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR,” *JPGSD* 11, no. 2 (2023).

¹⁸ Septiyani Endang Yunitasari et al., “Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor Pada Anak Kelompok B (Study Kasus TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur),” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2023): 33–40, <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i1.1528>.

pertanyaan pada pertemuan selanjutnya¹⁹. Ketiga, Pembelajaran tidak membosankan. Hal yang mendukungnya yakni teori yang menjelaskan bahwa metode yang menarik menyebabkan pembelajaran yang tidak akan membosankan bagi peserta didik²⁰. Keempat, Melatih kekompakan, Interaktif dan kooperatif. Teori yang menguatkan yaitu peran dari permainan tradisional sembilun, kerjasama anak akan terlatih melalui dorongan, stimulasi serta menjadi wadah untuk memfasilitasi perkembangan kerjasama anak dengan teman sebaya sehingga unsur-unsur kerjasama seperti interaksi, komunikasi, tanggung jawab serta ketergantungan positif akan terbentuk²¹. Kelima, pembelajaran menyenangkan dan Pembelajaran aktif. Hasil penelitian yang mendukung ini menjelaskan bahwa respon siswa pada pelaksanaan pendampingan belajar dengan permainan menunjukkan bahwa siswa dalam belajar matematika sangat menyenangkan, siswa lebih aktif dalam belajar matematika²². Keenam, Suasana kelas hidup dan dapat mengukur kemampuan. Kelebihan ini didukung oleh pendapat yang mengatakan bahwa permainan ludo dapat menghidupkan suasana belajar dikelas dan permainan ludo sebagai media pembelajaran untuk latihan soal sangat praktis diterapkan di dalam kelas mudah memahaminya²³. Ketujuh, bertukar pikiran saling membantu memahami. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa sebagian besar mengatakan bahwa model diskusi dapat membantu pemahaman karena menjadi lebih jelas ketika dijelaskan oleh teman²⁴.

Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa permainan “Super Deal” mempunyai kelebihan: Pertama, membuat peserta didik semangat dan fokus. Kedua, mendorong peserta didik mudah mengingat. Ketiga, membuat pembelajaran tidak membosankan. Keempat, melatih kekompakan. Kelima, pembelajaran menyenangkan dan aktif. Keenam, suasana kelas hidup dan dapat mengukur kemampuan. Ketujuh, bertukar pikiran dan saling membantu memahami.

- **Kekurangan Permainan “Super Deal” dalam Pembelajaran Nahwu Bab Tawabi’ di PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah**

Setiap media mempunyai kekurangan masing-masing dalam penggunaannya. Pengajar dapat meminimalisirnya dengan menggabungkan media tersebut dengan metode, strategi, pendekatan pembelajaran yang tepat. Sedangkan angket yang menjelaskan tentang

¹⁹ Asriani Hasibuan et al., “PENERAPAN GAME SIMON SAYS DALAM PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KEPADA ANAK TK DI SEKOLAH AZ-ZALFA,” *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2023): 160–66.

²⁰ Nur Hidayah and Santika Lya Diah Pramesti, “Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirta Pekalongan,” *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education* 3, no. 1 (2023): 94–106.

²¹ Kurnia Ade Putri, Hartatiana, and Fahmi, “Peran Kegiatan Bermain Permainan Tradisional Sembilun Dalam Melatih Kerjasama Anak Dengan Teman Sebaya Kelompok B2 Di Paud Kosgoro Koba Bangka Tengah,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 1 (2023): 1349–58.

²² Eric Dwi Putra, Lusya Herni Sullystiawati, and Yunita Indah Sari, “Pendampingan Inovasi Pembelajaran Matematika SMP Melalui Permainan Ular Tangga Berbasis Etnomatematika,” *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7, no. 1 (2023): 119–28.

²³ Ahmad Husain et al., “REVIEW LITERATUR: ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI IKATAN KIMIA,” *Prosiding Seminar Nasional OPPSI 1* (2023): 32–52.

²⁴ Alfauziah Rahmadani et al., “Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 1 (2023): 127–41, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>.

kekurangan permainan “Super Deal” dalam pembelajaran Nahwu Bab Tawabi’ dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Figur 6. Persepsi kekurangan permainan “Super Deal”

| No | Responden | Hasil Wawancara | Koding |
|-----|--------------|--|---|
| 1. | Responden 1 | Kalau terlalu sering menjadi kurang efisien karena terdapat reward, permainan ini tuh senengnya pas diawal aja seiring kelompok lain udah dapet soal dan udah sibuk jawab soalnya, yang kelompok terakhir jadi mainnya sendiri sorak2 sendiri padahal enak bareng2.. jadi sedikit masukan dari saya mungkin lebih enak jawab soalnya bareng2 aja jadi kita mainnya masih bareng2 terus jadi lebih seru | Kurang efisien dari segi biaya dan durasi terlalu lama |
| 2. | Responden 2 | Memerlukan banyak properti dan waktu | Tidak efisiensi biaya dan waktu |
| 3. | Responden 3 | Waktu buat belajar nahwu lebih sedikit | Kurangnya waktu |
| 4. | Responden 4 | Memakan waktu yang lama, karena waktu untuk bermain lebih lama dibandingkan waktu untuk belajar nya | Kurangnya waktu untuk belajar |
| 5. | Responden 5 | menurut saya kekurangannya hanya ketika klompok yg maju di sesi ² terakhir karena kemungkinan memilih zonk lebih banyak, dan jadi bosan menunggu juga membuat kurang fokus ketika menjawab soal ² diakhir karena waktu semakin terbatas | Keterbatasan waktu dan kurang focus ketika menit-menit terakhir |
| 6. | Responden 6 | Menurut saya tidak ada kekurangan. | - |
| 7. | Responden 7 | Tidak ada | - |
| 8. | Responden 8 | Untuk sekarang ini saya belum menemukan kekurangannya | - |
| 9. | Responden 9 | Sejauh ini belum ada kekurangan | - |
| 10. | Responden 10 | Kurang efisien waktunya | Kurang efisiensi waktu |
| 11. | Responden 11 | kekurangannya adalah waktu dalam menjadi terlalu lama | Kekurangan waktu |
| 12. | Responden 12 | Tidak ada | - |
| 13. | Responden 13 | Dari segi waktu kurang efisien ketika tim mengulang pemilihan hadiah yang berakhir zonk sehingga memotong waktu pengerjaan soal. | Kurang efisiensi waktu |
| 14. | Responden 14 | Mungkin akan ada santri yg tidak berdiskusi | Terdapat pembagian tugas tidak merata |

Figur 6 menunjukkan kelebihan pada permainan “Super Deal”. Dari beberapa persepsi santri di atas dapat disimpulkan bahwa permainan “Super Deal” dalam pembelajaran Nahwu bab Tawabi’ yaitu: Pertama, Kurang efisien dari segi biaya dan waktu. Teori yang menguatkan hal ini adalah kelemahan dari permainan Uno Stacko jika diterapkan dalam pembelajaran pada penelitian ini yaitu: pembuatannya menghabiskan cukup banyak biaya sehingga peneliti hanya bisa membuat 1 unit media Uno Stacko untuk satu kelas. Selain itu, kurang efisien jika

digunakan di kelas yang memiliki banyak siswa dan dengan jam pelajaran terbatas²⁵. Kedua, Terdapat pembagian tugas tidak merata. Hal ini disebabkan karena terdapat santri yang pasif dalam berdiskusi dan suka mengandalkan temannya. Hal ini dikuatkan oleh pendapat bahwa kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual²⁶. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan “Super Deal” mempunyai dua kekurangan yaitu kurang efisien dari segi biaya dan waktu dan terdapat pembagian tugas kelompok yang kurang merata.

KESIMPULAN

Dalam sebuah pembelajaran yang diinginkan adalah ketika kondisi dalam pembelajaran interaktif antara pengajar dan peserta didik. Tak hanya itu saja diharapkan peserta didik dapat mengikuti secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dipengaruhi dari media pembelajaran yang digunakan oleh seorang pengajar. Seharusnya pengajar menyesuaikan media pembelajaran menarik dan membangkitkan minat peserta didik. Pengajar dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam membawakan media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat maka materi akan tersampaikan dengan mudah dan pembelajaran akan dinikmati oleh peserta didik. Implementasi permainan “Super Deal” yang digunakan di kelas Daurah Wustha 2 PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyah sudah menunjukkan bahwa pembelajaran semakin aktif, interaktif, memudahkan penyampaian materi, dan menjadi semangat. Dengan adanya permainan ini dapat digunakan di semua pembelajaran. Harapannya adalah sebuah pembelajaran menjadi aktif dan interaktif, memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan peserta didik menikmati pembelajaran (tidak bosan dan jenuh).

Penelitian ini masih terbatas pada pembelajaran Nahwu dan pada bab Tawabi’ saja. Kedepannya diharapkan bisa diadopsi pada pembelajaran yang lain dan bab yang lain sekiranya sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan disampaikan. Diharapkan pada penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan permainan “Super Deal” melihat beberapa kekurangan di beberapa aspek permainan ini ketika diimplementasikan dalam pembelajaran. Peneliti juga berharap pada penelitian selanjutnya agar dapat mengombinasikan permainan “Super Deal” dengan metode, strategi pembelajaran, pendekatan maupun media pembelajaran yang lain. Hal ini ditujukan untuk meminimalisir kekurangan-kekurangan yang ada dan semakin memudahkan mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

DAFTAR REFERENSI

- Anas, Muhammad, and Muassomah Muassomah. “Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah.” *A Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 10, no. 1 (2021): 29. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.10.1.29-46.2021>.
- Annafiri, Ahmad Zaki, Nadia Soleha, and Rahmat Sabili. “ANALISIS MORFOSEMANTIK

²⁵ Dina Anis Syifa’ and Parastuti, “Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar,” *Journal of Japanese Language Education* 4, no. 1 (2020): 2–12.

²⁶ Aceng Jaelani, “Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (MI),” *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2, no. 1 (2015): 1–16, <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189>.

- KATA ‘MUHAMMADIYAH’ SEBAGAI IDENTITAS GERAKAN ISLAM DI INDONESIA.” *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2023): 58–77.
- Ashar, Tri Suci Mahadaniyah, and Indriani Pramitha. “Efektivitas Penggunaan Papan Bintang Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Secara Berkelompok Di Kelas VA.” *Innovative: Journal of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 2184–93.
- Asiah, Zamroni, and Muhammad Khairul Rijal. “Problematika Pembelajaran Nahwu Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Arab Di Lembaga Pendidikan Indonesia.” *Benjole, Borneo Journal of Language and Education* 2, no. 2 (2022): 170–85.
- Dewantara, Agustinus Wisnu. “KUIS SEBAGAI MEDIA PEWARTAAN KITAB SUCI BAGI KAUM MUDA KATOLIK.” *JPAK, Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 10 (2013): 1–23.
- Dewi, Mia Roosmalisa, Imam Mudakir, and Siti Murdiah. “Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Lesson Study Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.” *Jurnal Edukasi* 3, no. 2 (2016): 29. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v3i2.3526>.
- Hasibuan, Asriani, Isra Husna Dini, Dini Nadilah, and Rahmad Wahyudi Rangkuti. “PENERAPAN GAME SIMON SAYS DALAM PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KEPADA ANAK TK DI SEKOLAH AZ-ZALFA.” *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2023): 160–66.
- Hidayah, Nur, and Santika Lya Diah Pramesti. “Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirta Pekalongan.” *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education* 3, no. 1 (2023): 94–106.
- Jaelani, Aceng. “Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (MI).” *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2, no. 1 (2015): 1–16. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189>.
- Marpaung, K S. “Perancangan Aplikasi Quis Interaktif Tingkat Sekolah Dasar Dengan Linear Congruent Method.” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)* 3, no. 5 (2016): 357–61. <https://www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/72>.
- Muassomah, and Ma’rifatul Munjiah. “Learning Qawaid Through Language Game Adlif Kalimatn for Students of Arabic Language and Literature at UIN Malang.” *Alsinatuna* 5, no. 1 (2019): 58–71.
- Muhammad, Darsa, and Muassomah Muassomah. “Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Tarkib Berbasis Mind Mapping Di Masa Pandemi Covid-19.” *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 23, no. 1 (2021): 67. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.3004>.
- Munajat, Fuad. “PEMBELAJARAN NAHWU DALAM PERSPEKTIF FUNGSIONAL.” *Arabia* 7, no. 1 (2015).
- Perkasa, Eza Budi, Agus Dendi, and Fransiskus Panca. “Prototipe Permainan ‘Terima Atau Tolak’ Dengan Metode Probabilistic Reasoning.” *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer* 2, no. 1 (2015): 8–16. http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/TI_atma_luhur/article/view/225.
- Pradika, Lisa, and Syamsuri Syamsuri. “Pengaruh Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Sikap Dan Hasil Belajar Siswa Smp Di Kota Serang.” *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika* 1, no. 1 (2019): 47. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v1i1.6886>.
- Putra, Eric Dwi, Lusua Herni Sullystiwati, and Yunita Indah Sari. “Pendampingan Inovasi Pembelajaran Matematika SMP Melalui Permainan Ular Tangga Berbasis Etnomatematika.” *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7, no. 1 (2023): 119–28.

- Putri, Kurnia Ade, Hartatiana, and Fahmi. "Peran Kegiatan Bermain Permainan Tradisional Sembilun Dalam Melatih Kerjasama Anak Dengan Teman Sebaya Kelompok B2 Di Paud Kosgoro Koba Bangka Tengah." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 1 (2023): 1349–58.
- Rahmadani, Alfauziah, Andy Ariyanto, Nafiah Nur Shofia Rohmah, Yulia Maftuhah Hidayati, and Anatri Desstya. "Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 1 (2023): 127–41. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>.
- Sahira, Dalilah Azzah, and Suryanti. "EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN KARTU KWARTET TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR." *JPGSD* 11, no. 2 (2023).
- Sari, Mayya Indah, Helty Asafri, and Warissuddin Soleh. "PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN HAFALAN MUFRADAT BAHASA ARAB DI SMP ISLAM AL- FALAH KOTA JAMBI." *Muhadasah* 5, no. 1 (2023): 63–78.
- Solihin, Ihin. "Strategi Pembelajaran Nahwu Di Pesantren Ciloa Garut Dan Al-Ihsan Bandung." *Jurnal Al-Tsaqafa* 14, no. 02 (2017): 372.
- Syifa', Dina Anis, and Parastuti. "Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar." *Journal of Japanese Language Education* 4, no. 1 (2020): 2–12.
- Yonan, and Silmy Hasya Behesyti. "IMPLEMENTASI METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB." *Adufest* 1 (2023).
- Yunitasari, Septiyani Endang, Sri Juani Purwaningsih, Sri Endah Wahyuningsih, Sitti Zaifan, and Yunaini Yunaini. "Melatih Konsentrasi Melalui Permainan Sensorimotor Pada Anak Kelompok B (Study Kasus TK Negeri 01 Pulogadung Jakarta Timur)." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2023): 33–40. <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i1.1528>.
- Husain, Ahmad, Ai Siti Nurjanah, Azimaturaviah, Danang Priyadi, Muhammad Abdul Ghofur, and Sri Mulyanti. "REVIEW LITERATUR: ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI IKATAN KIMIA." *Prosiding Seminar Nasional OPPSI* 1 (2023): 32–52.
- Nasution, Siti Hajar Budi Kartini. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAMES SUPER DEAL TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XII SMA SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN." Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2017.