



PERMAINAN ULAR NAGA PANJANG DALAM MENENTUKAN ISIM NAKIRAH DAN MA'RIFAH DI MA AL-FALAH SUMBER GAYAM KADUR PAMEKASAN

Ach. Syarofi^{1*}, Mawaddatul Jannah², Muassomah³, Nur Diana⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Bahasa Arab, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

¹Ach.syarofi23@gmail.com ²mawaddahtuljannah@gmail.com, ³muassomah@bsa.uin-malang.ac.id, ⁴nurdianaalmaiduriyah@gmail.com

Corresponding: 082232574285

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan Permainan Ular Naga Panjang dalam menentukan isim nakirah dan ma'rifah di MA Al-falah Sumber Gayam kadur pamekasan sekaligus mengetahui kelebihan dan kelemahannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas XI sebagai peserta dalam permainan dan Guru bahasa Arab sebagai informen dari game ini dan Teknik pengumpulan data ini melalui observasi langsung dan wawancara kepada 4 siswa dan 1 guru. Hasil dari penelitian ini pertama dalam pengaplikasiannya permainan Ular Naga Panjang dalam menentukan isim nakirah dan ma'rifah di MA Al-falah Sumber Gayam kadur pamekasan membawa proses pembelajaran lebih efektif mulai dari bikin semangat belajar, mudah memahami, pelajaran menjadi menarik, interaktif dan membuat siswa tidak takut dalam belajar nahwu. Namun juga terdapat kelemahan dari permainan ini yaitu terbatasnya waktu, kurang percaya diri, merasa minder, butuh kebiasaan dan konsentrasi.

Kata kunci: Permainan, Ular Naga Panjang, Isim Nakirah dan Ma'rifah

مستخلص البحث

الهدفان من هذا البحث هو لتحديد كيفية تطبيق لعبة ثعبان التنين الطويل في تحديد إسم نكرة ومعرفة في ما الفلاح سمير جيام قدور باميكاسان وكذلك معرفة مزاياها وعيوبها. تستخدم هذه الدراسة أساليب وصفية نوعية مع مصادر بيانات من هذه الدراسة كان طلاب الصف الحادي عشر كمشاركين في اللعبة ومعلمي اللغة العربية كمخبرين لهذه اللعبة وهذه تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة المباشرة والمقابلات مع 4 طلاب و 1 معلم. نتائج هذا البحث أولا في تطبيق لعبة ثعبان التنين الطويل في تحديد عصيم نكرة ومعرفة في ما الفلاح سمير غيام قدور باميكاسان تجلب عملية تعلم أكثر فعالية تتراوح من جعل روح التعلم ، سهولة الفهم ، الدروس لتكون ممتعة وتفاعلية

وتجعل الطلاب لا يخافون من تعلم ناهو. ولكن هناك أيضا عيوب هذه اللعبة ، وهي الوقت المحدود ، وانعدام الثقة ، والشعور بالنقص ، والحاجة إلى العادات والتركيز. الكلمات الرئيسية: لعبة ، ثعبان التنين الطويل ، اسم نكرة ومعرفة

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Nahwu menjadi sangat penting bagi semua kalangan. Terlebih ilmu nahwu ini menjadi ilmu dasar untuk mengetahui bentuk dari kalimat bahasa Arab. Sebagaimana yang diketahui bahwa ilmu nahwu adalah ilmu tentang qaidah-qaidah pokok yang diambil dari qaidah-qaidah Arab, untk mengetahui keadaan akhir kalimat baik dari segi mabni atau mu`rab (Alfiyah Hal.2). Pandangan yang lain, nahwu merupakan salah satu dari dua belas cabang ilmu lughot Al-Araobiyah yang menduduki peranan sangat penting. Oleh Karena itu, nahwu lebih layak dipelajari mendahului pengkayaan kosa kata dan ilmu-ilmu lughot yang lain. (Fitri Norhayati.2022).

Namun dalam prakteknya di lapangan, seringkali ditemukan atau dijumpaibeberapa fenomena yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran ilmu nahwu baik yang datang dari faktor internal (Linguistik) maupun dari eksternal (non linguistik) seperti yang peneliti temukan adanya kejenuhan siswa dalam mempelajari ilmu nahwu.Fenomena yang datang dari faktor internal (Linguistik) bisa dilihat dari 1. Bunyi (fonem) seperti lafadz sot dengan dzhot. 2. Segi tulisan. (antara tulisan bahasa Arab dengan bahasa ibu sangat berbeda). 3. Segi Struktur kalimat antara bahasa Arab dengan bahasa Indonesia. 4. Kosa kata. Sementara fenomena yang lahir dari non linguistic bisa dilihat dari 1. Guru atau pendidik kurang memiliki kompetensi dalam mengajar bahasa Arab. 2. Peserta didik kurang memiliki motivasi yang kuat dalam belajar bahasa Arab. 3. Materi Ajar yang kurang relevan lagi dengan kebutuhan siswa dan yang ke-4 sarana prasana yang kurang mendukung dan memadai (Nandang Sarip Hidayat, 2018:85-87).

Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan oleh pengajar nahwu. Pertama adanya sistematis. Sistematis yang dimaksudkan disini adalah memberikan penjelasan yang teratur sebab pelajaran yang tidak terstruktur akan memberi dampak lompatan berfikirsiswa dan keruwetan yang berkepanjangan. Untuk mensstrukturkan materi ilmu nahwu dengan baik, sehingga mudah dipahami dan mudah ditangkap oleh siswa, maka seseorang harus paham pada karakter masing-masing bab yang ada pada ilmu Nahwu (Haris,2013:11).

Selain sistematis, pengajar nahwu juga harus didasari asas manfaat. Pengajar ilmu Nahwu dituntut untuk bagaimana materi ajar yang akan disampaikan langsung dapat dinikmati manfaatnya oleh peserta didik. Apalagi untuk tahap awal sebisa mungkin meninggalkan materi yang tidak membunimati atau jarang muncul dan teks-teks bahasa Arab. Sebab memberi dampak yang jenuh kepada siswa maka. Tidak hanya kejenuhan yang akan dialami, melainkan kebosanan, bahkan ketidaksukaan kepada materi-materi ilmu nahwu. Adanya Permainan tentu untuk memberi dampak yang asyik dan menyenangkan. (Ulya, 2021)

Studi terkait penggunaan game Ular Naga Panjang dapat dipetakan sebagai berikut. Pertama, Celine Jardinia Tanuwidjaja, dkk (2019) menawarkan cara untuk menarik pembelajaran bisa dilakukan melalui Game Ular Naga yang salah satu caranya bisa dilakukan dengan animasi 2D. Dimana hadirnya Game ini sesuai dengan kondisi saat ini yang semuanya serba teknologi dan adanya game ini diharapkan menjadi perhatian audiens. Kedua, Anisa Mutiara Nur dan Kusnul Agustin (2022) mengungkapkan melalui model pembelajaran berbasis permainan ular naga bisa memperkuat daya ingat siswa dalam menghafal kosakata bahasa Arab bisa meningkatkan karakter anak di tingkat sekolah dasar Islam terpadu (SDIT). Karakter yang terbentuk mulai dari SDM yang berkualitas, cerdas, toleransi dan memiliki jati diri. Ketiga, Hadi Rianto dan Yulianingsih (2021) menjelaskan bahwa permainan tradisional termasuk permainan ular naga panjang bisa membentuk karakter siswa. Mulai dari toleransi, empati serta mengasah kemampuan emosional dalam berinteraksi, sabar dalam menunggu giliran, mematuhi aturan permainan serta semangat kerja keras. Sementara peneliti disini akan membahas kepada permainan ular naga panjang hanya saja lebih menfokuskan untuk pembelajaran nahwu untuk siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk melengkapi kajian-kajian yang ada terkait permainan ular naga panjang dalam proses pembelajaran. Terlebih, pada pembelajaran yang di khususkan dalam ilmu nahwu. Untuk itu, ada 2 rumusan masalah yang disusun. 1). Bagaimana proses penggunaan Games Ular Naga Panjang dalam menentukan Isim Nakirah dan Ma'rifah dalam pembelajaran ilmu nahwu diMA Al-Falah Sumber Gayam Kadur Pamekasan. 2). Apa kelebihan dan kekurangan dari adanya penggunaan Games Ular Naga Panjang dalam menentukan Isim Nakirah dan Ma'rifah dalam pembelajaran ilmu nahwu diMA Al-Falah Sumber Gayam Kadur Pamekasan. Kedua, masalah tersebut menjadi fokus penjelasan dari peneliti.

Peneliti beragumen bahwa melalui game Ular Naga Panjang, ini dapat memahami ilmu Nahwu dengan mudah kepada peserta didik. Selain itu, biar membuat pesertadidik lebih semangat dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran terkait ilmu Nahwu. Penelitian ini me,berikan sumbangsiah terhadap strategi pembelajaran ilmu Nahwu yang lebih kireatif dengan berkearifan local dengan menyyyentuh permainan local setempat. Dalam segi teorrik, tentu peneliti ingin memberikan tambahan refrensi melalui penelitian ini. Sementara dalam segi pelaksanaanya, guru bias mengaplikasikan model permaianan yang menarik dan mempermudah pemahaman siswa dan untuk siswa sendiri bias menjadikan lebih semangat untuk belajar nahwu.

METODE

Penelitian ini mendeskripsikan jenis penelitian kualitatif *descriptive* . melalui pendekatan studi lapangan. Penelitian ini yang menekankan fenomena yang terjadidi MA- Alfalah Sumber Gayam kelas XI. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas XI sebagai peserta dalam permainan ini dan Guru bahasa Arab sebagai informen dari game ini.

Teknik pengumpulan data ini melalui observasi langsung dan wawancara kepada 4 siswa dan 1 guru. Observasi dilakukan dengan cara melihat langsung proses permainan ular Naga Panjang tahap dari awal hingga akhir sementara wawancara dilakukan bersama 4 Siswa dan 1 guru bahasa Arab.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan seabmanayang dilakukan oleh Miles dan Huberman (Sugiono, 2016). Untuk mereduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan memilah dan memilih beberapa penelitianyang sesuai secara tematik. Penyajian data disajikan dalam betuk gambar, tabel dan kutipan dalam wawancara. Penarikan Kesimpulan dilakukan dengan menganilis data yang telag diperoleh.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Pembelajaran ilmu Nahwu melalui Game Ular Naga Panjang dalam Menentukan Mubtada` dan Khobar dapat dilakukan melalui beberapa tahapan.

1. Proses Penerapan Game Ular Naga Panjang dalam Menentukan Isim Nakirah dan Ma`rifah

Penerapan game Ular Naga Panjang dalam menentukan muftadak dan khabar ini melalui 6 tahapan. Sebagaimana tergambar pada figur 1 berikut.

Figur 1 terkait konsep penerapan game Ular Naga Panjang



Figur 1 menunjukkan adanya 6 tahapan dalam penerapan game Ular Naga Panjang dalam pembelajaran ilmu nahwu khususnya pada bab isim Nakirah dan Ma'rifah. Pertama, pembagian kelompok siswa. Pada tahap ini Guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok dengan menghitung sesuai absen, setiap kelompok ada 7 orang dan total keseluruhan menjadi 3 kelompok, dimana 5 orang sebagai ulardan 2 orang menjadi terowongan. Tanpa sadar, pada tahap ini bisa membentuk sikap kerjasama yang baik antar siswa. Sehingga bisa membentuk interaksi social pada anak saat membentuk kelompok serta bisa meningkatkan kognitif siswa saat berhitung. (Khairani Rahmi.2013 :12).

Tahap kedua, ada paparan materi. Paparan materi artinya pembagian materi yang akan ditanyakan dalam permainan ini. Guru menjelaskan terkait materi yang akan disoalkan dalam permainan ini. Dalam tahap ini siswa di ajak untuk benar-benar mengingat materi tentang isim Nakirah dan ma'rifat yang telah dipelajari sebelumnya.

Figur 2. Proses pelaksanaan Game Ular Naga Panjang.

Gambar 1

المعرفة	الكلمة
.....
.....
.....

Contoh lembar materi soal

Gambar 2



Paparan materi soal dan arahan permainan

Gambar 3



permainan Game Ular Naga

Tahap ketiga, arahan permainan. Pada momen ini guru memberikan beberapa pertanyaan yang akan di dimainkan dan meminta dua siswa untuk menjadi terowongan sesuai dengan permainan ular naga panjang seperti biasanya. Setelah memilih 2 siswa untuk menjadi terowongan, guru langsung meparkan permainan ini. Daalam kesempatan ini Guru mengajak kelompok yang akan maju untuk melewati terowongan dari 2 siswa yang telah dibuat sambil

menyanyikan lagu2 berbahasa Arab. Setelah guru bilang “Qif/berhentilah” nanti siswa berhenti dan siswa yang berhenti dalam terongan itu dituntut untuk menjawab.

Tahap keempat, siswa berbaris memanjang. Dalam tahap ini siswa di ajak untuk berbaris memanjang kebelakang, dimana siswa yang paling besar ada dibarisan terdepan dan siswa yang berada dibarisan belakang sambil memegang pinggang temannya yang ada didepannya.

Tahap kelima, siswa bergerak melingkar kian kemari. Dalam tahap ini siswa melingkar kian kemari layaknya sebuah ular naga pada umumnya dengan posisi sambil melewati terowongan yang telah dibuat sambil menyanyikan lagu berbahasa Arab. Tahap ke enam yaitu tahap menangkap siswa dan menjawab soal. Dalam kesempatan ini, siswa yang ditangkap saat guru bilang berhenti, maka wajib bagi siswa yang ditangkap dalam terowongan ini untuk menjawab soal. Dalam tahap ini biasanya suasananya langsung seru disertai tawa. Dimana siswa yang bias menjawab langsung menjawab dengan cepat sementara siswa yang tidak tahu masih diam sambil tertawa. Jika kelompok pertama selesai, maka secara bergantian ke kelompok selanjutnya hingga kelompok terakhir. Dalam fase ini siswa dilatih untuk mengikuti aturan, kejujuran dan mengajarkan siswa untuk saling interaksi. (Endang Djulaekah, 2012).

2. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Game Ular Naga Panjang dalam Menentukan Isim Nakirah dan Ma’rifah

A. Kelebihan

Dalam sebuah permainan, tentu ada kelebihan dan kekurangan termasuk dalam pembelajaran ilmu nahwu. Kelebihan yang dimaksud dalam hal ini memberi dampak yang sangat baik dan efektif terhadap perkembangan proses pembelajaran. Dalam Penerapan Game Ular Naga Panjang dalam menentukan isim Nakirah dan Ma’rifah di MA Al-Falah Sumber Gayam Kadur juga memiliki beberapa kelebihan yang dipaparkan dalam bentuk table 1.

Tabel 1. Kelebihan

Responden	Hasil wawancara	Koding
Siswa 1	Saya sangat senang permainan game ini membuat saya semakin bersemangat belajar nahwu	Semangat belajar
Alviana	Selain bikin saya semangat, materinya bikin mudah untuk difahami	Mudah memahami

Jazilah	Melalui permainan ini bikin saya semakin menarik untuk belajar lebih dalam	Pelajaran menarik
Badriyah	Hal yang paling menonjol melalui permainan ini adalah kita semakin interaktif satu sama lain	Saling interaktif
Guru	Saya melihat Siswa semakin tidak takut untuk belajar ilmu nahwu	Tidak takut belajar nahwu

Tabel 1 menjelaskan bahwa kelebihan permainan dari Ular Naga Panjang terdapat 5 kategori. Yaitu semangat belajar, mudah memahami, Pelajaran menarik, interaktif dan membuat siswa tidak takut belajar nahwu. Game ini tergolong game edukasi selain permainan tradisional juga memberikan edukasi kepada siswa agar pembelajaran menjadi menarik.

Sejalan dengan (Krisnawan, 2016) bahwa game yang sederhana namun tidak membosankan serta dapat membuat pemain ingin kembali untuk memainkannya adalah konsep game yang tepat dalam game edukasi. Senada dengan itu (Sukma, Ria dan David, 2020) menunjukkan bahwa game harus membantu Guru untuk memenuhi pembelajaran yang ada dan sangat penting untuk perjalanannya proses pembelajaran serta dapat menumbuhkan dampak positif bagi perkembangan anak.

B. Kekurangan

Tidak hanya kelebihan, tentu dalam permainan ular naga panjang ini terdapat beberapa kelemahan yang terjadi saat permainan ini dimainkan yang saat ini sudah juga tersaji dalam table.2

Tabel 2. Kekurangan

Responden	Hasil wawancara	Koding
Siswa 1	Saking asyiknya waktu dalam permainan ini menjadi terbatas	Waktu yang terbatas
Siswa 2	Pas awal-awal merasa takut untuk mencoba	Merasa minder
Siswa 3	Saya tadi sedikit malu kepada	Tidak percaya diri

	teman-teman untuk menjawab karena takut salah	
Siswa 4	Karena saya tidak begitu faham makanya jawabnya tadiagak lama	Butuh konsentrasi
Guru	Waktunya anak-anakdalam bermain kurang.	Butuh pembiasaan

Tabel 2 menjelaskan bahwa kekurangan permainan dari Ular Naga Panjang juga terdapat 5 kategori yaitu waktu yang terbatas, merasa minder, tidak percaya diri, butuh konsentrasi dan butuh pembiasaan. Sesuai dengan yang dipaparkan oleh guru bahwa permainan ini butuh pembiasaan agar siswa lebih memahami materi dengan baik dan gembira bahkan untuk menjaga atau melestarikan budaya yang ada. Sebab jika tidak dipertahankan akan punah. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan (Kurniati, 2016:1) bahwa permainan tradisional adalah salah satu unsur yang mengandung kebudayaan yang saat ini telah menyebar diberbagai nusantara, namun mutakhir ini sudah mulai mengalami kepunahan.

Itulah beberapa kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam permainan ular naga panjang dalam menentukan isim nakirah di MA Al-falah Sumber Gayam Kadur Pamekasan. Peneliti melihat ada perubahan yang lebih baik dalam proses pembelajaran ilmu nahwu khususnya dalam membuat siswa semangat dalam belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lailatur Rohilah dalam menerapkan game Ular Naga pada pembelajaran matematika dengan model STAD yang membuat suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan. (Lailatur Rohilah, dkk).

KESIMPULAN

Proses pembelajaran tidak hanya tertuju kepada pendidik, sehingga proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan tidak membuat siswa bosan untuk belajar termasuk pada proses pembelajaran bahasa Arab. Guru bisa membumbui proses pembelajaran bahasa Arab dengan game yang membuat siswa semakin semangat dalam belajar. MA- Al-Falah Sumber Gayam Kadur Pamekasan dalam proses pembelajaran berhasil membuat terobosan dengan membuat proses pembelajaran ilmu Nahwu lebih semangat belajar, mudah memahami, Pelajaran menarik, interaktif dan membuat siswa tidak takut belajar nahwu melalui permainan Ular Naga Panjang dalam menentukan isim nakirah dan ma'rifat.

Sehingga bisa menjadi rujukan bagi para pendidik lainnya atau agar belajar lebih menarik.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada objek penelitian, yang hanya melibatkan siswa kelas 12 pada satu kelas saja. Sehingga data yang dihasilkan kurang maksimal dan kurang variatif. Dengan demikian penelitian ini menyarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan objek yang lebih banyak dan luas sehingga data lebih komprehensif dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Haris, Abdul. (2013). Strategi Pembelajaran & konsep Fiil. Jember. STAIN Jember
- Hidayat, Nandang Sarip. 2012. Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. Jurnal Pemikiran Islam. Vol.37, No.1
- Jardinia Tanuwidjaja, Celine. Dkk (2019). Perenvanaan Animasi Virtual Reality Slebor atau Ular Naga Sebagai Upaya Pelestarian Permaianan Tradisional Indonesia. Jurnal DKVAdiwarna. Universitas Kristren Petra.
- Khirani, Rahmi dkk (2013). Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. Jurnal Magister Psikologi UMA. Vol.5 No.12
- Krisnawan (2016). Rancang Bangunan Edukasi ‘Lawar Bali’ pada Platform Android. Jurnal Ilmiah Merpati(Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi.
- Kurniati, E. (2016).Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Anak. Kencana
- Mutiara Nur, Anisa. Agustin, Kusnul. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Tradisional Ular Naga. Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Seni. Fakultas BAHasa dan Seni.Universitas Negeri Jakarta.
- Nurhayati, Fitri. (2020). Pembelajaran Ilmu Nahwu dengan Metode Qurani. Jurnal Keislaman dan Pendidikan. STITI AL-Hidayah Tasikmalaya.
- Rianto Hadi dan Yulianingsih. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisinal. Edukasi: Jurnal pendidikan. IKIP PGRI Pontianak.
- Rohilah Lailatur, dkk. (2022). Permainan Tradisional Ular Naga Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang dengan Pendekatan *Student Team Achievement Division* (STAD). Prosiding Seminar Nasiobal IKIP Budi Utomo 3 (01). 275-281

Sarip Hidayat Nandang (2012). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. No. 1

Sugiono. (2016) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : PT. Alfabet

Sukma Cania, Ria Novianti, & Daviq Chairilisyah (2020). Pengaruh Media Glowing City terhadap kemampuan Mengenal bentuk geometri Pada Anak Usia Dini. 3 (1)

Taqrirot Alfiyah

Ulya, Maziyatul. (2021) Penggunaan Dalam Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol. 10. No.1