

IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BERBURU GRAMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NAHWU SISWA KELAS VIII MTS NURUL KHOSYI'IN GABUS PATI

Nur Lailatul Afifah¹, Asep Sunarko², Ashief El Qorny³

¹²³Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo

Email: nurlaila.pipah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan di MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati, dengan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Penerapan permainan edukatif berburu gramatika untuk meningkatkan pemahaman nahwu siswa kelas VIII MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati, (2) Peningkatan pemahaman nahwu siswa dengan menerapkan permainan edukatif berburu gramatika. (3) Perbedaan peningkatan pemahaman nahwu antara kelas VIII MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati yang menerapkan permainan berburu gramatika dan yang tidak menerapkan permainan berburu gramatika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan metode permainan edukatif berburu gramatika terbukti dapat meningkatkan pemahaman nahwu siswa kelas VIII MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati (2) Adanya peningkatan pemahaman nahwu siswa setelah menerapkan permainan edukatif berburu gramatika yang dibuktikan dengan uji gain sebesar 0,503 yang termasuk kategori sedang. (3) Adanya perbedaan pemahaman nahwu antara kelas VIII MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati yang menerapkan permainan edukatif berburu gramatika dan yang tidak menerapkan permainan edukatif berburu gramatika, yang dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t sebesar 5,44. Dimana t_{tabel} pada taraf kesalahan 1% = 2,67 dan pada taraf kesalahan 5% = 2, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ baik pada taraf kesalahan 5% maupun 1%.

Kata Kunci : Permainan Edukatif, Berburu Gramatika, Pemahaman Nahwu

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan bahasa dunia yang telah mengalami berbagai perkembangan yang sejalan dengan berkembangnya keadaan sosial masyarakat dan ilmu pengetahuan. Eksistensi bahasa Arab tetap ada sampai sekarang karena posisinya sebagai bahasa kitab suci Al-Qur'an dan bahasa agama.¹ Pembelajaran bahasa Arab sangat ditekankan dalam dunia pendidikan Islam baik di lembaga pendidikan formal maupun non formal. Hal ini dilakukan sebagai penunjang untuk memahami isi kandungan Al-Qur'an,

¹Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press. 2011) hal. 4

Hadis, dan buku-buku keislaman lainnya yang ditulis dengan bahasa arab dan yang menjadi pedoman bagi umat islam.

Dalam suatu proses pembelajaran pastinya tidak terlepas dari metode pembelajaran, terlebih dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing. Metode pembelajaran (*thari>qah al tadri>s / teaching method*) adalah perencanaan program secara keseluruhan yang berkaitan dengan langkah-langkah penyampaian materi pelajaran yang bersifat prosedural, dan tidak bertentangan dengan pendekatan. Atau lebih mudahnya, metode adalah langkah-langkah tentang penerapan teori-teori pada suatu pendekatan tertentu.² Metode merupakan rencana tentang cara menyampaikan dan menyajikan materi secara teratur berdasarkan *approach* (pendekatan) yang telah ditentukan secara sistematis.³ Pengertian tersebut disempurnakan oleh Azhar Aryad dengan menyebutkan bahwa metode adalah rencana secara menyeluruh yang berkaitan dengan penyajian materi secara teratur, tidak ada bagian yang bertentangan dengan yang lain dan berdasarkan pada pendekatan yang telah dipilih.⁴

Bahasa Arab sebagai mata pelajaran, terdapat beberapa unsur dan keterampilan yang harus dikuasai oleh para pelajar bahasa Arab. Diantara unsur bahasa Arab yang dimaksud yaitu ilmu *as}wa>t, mufroda>t*, dan gramatika (ilmu nahwu). Ilmu Nahwu merupakan ilmu yang membahas tentang posisi atau keadaan suatu kata dalam kalimat Bahasa Arab. Sebagai salah satu ilmu dasar dalam bahasa Arab, ilmu nahwu tidak boleh diabaikan, karena bahasa Arab akan menjadi kacau dan susunan kata maupun kalimatnya akan tidak teratur jika tanpa ilmu nahwu.⁵ Nahwu merupakan kaidah-kaidah bahasa yang ada setelah adanya bahasa. Maksudnya, ilmu ini lahir karena ditemukannya kesalahan dalam penggunaan bahasa. Menurut sejarah perkembangan ilmu nahwu, gejala penyimpangan bahasa mulai muncul pada masa sahabat.⁶ Oleh karena itu, ilmu nahwu dipelajari agar para pengguna bahasa Arab mampu menyampaikan dan menerima, serta

²Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Edisi Revisi* (Bandung, PT .Remaja Rosda Karya, 2018), hal. 91

³Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar*hal. 34

⁴Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya* (Cet III; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 19

⁵A. Mualif, *Metodologi Pembelajaran Ilmu Nahwu dalam Pendidikan Bahasa Arab*, Jurnal Al Hikmah Vol. 1 No. 1, 2019, hal. 27

⁶ Kojin, *Pekembangan Ilmu Nahwu Melalui Metode Kritik*, (Tulungagung: STAIN Tulungagng Press, 2013), hal. 10.

memahami ungkapan dengan baik dan benar baik secara tulisan (menulis dan membaca) maupun lisan (berbicara dan mendengar).⁷

Dalam perkembangannya, ilmu nahwu saat ini telah menjadi bagian dari kurikulum di beberapa pondok pesantren dan madrasah di Indonesia. Tetapi, fakta yang ditemukan menunjukkan bahwa masih banyak orang yang mengalami kesulitan ketika mempelajari ilmu nahwu. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, seperti penggunaan metode yang kurang tepat, media yang digunakan kurang menarik dan materi ilmu nahwu sendiri yang dirasa cukup sulit. Para pelajar merasa kesulitan ketika harus menghafal materi yang cukup banyak. Oleh karena itu, ilmu nahwu tidak jarang dikatakan sebagai mata pelajaran yang menakutkan, sehingga membuat beberapa siswa kurang antusias untuk mempelajarinya.⁸

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan hal yang mendasar mengenai keterbatasan siswa dalam memahami tata bahasa Arab, khususnya ilmu Nahwu Dalam sesi wawancara bersama Abdul Mujib guru Bahasa Arab di MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati, terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya ilmu nahwu diantaranya kurangnya antusias siswa dalam mempelajari ilmu nahwu, karena mereka merasa kesusahan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu guru masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru yang dirasa membosankan dan belum diterapkannya inovasi metode yang menarik dalam pembelajaran ilmu nahwu. Oleh karena itu untuk menghindari kemungkinan tidak berhasilnya proses pembelajaran bahasa Arab, alangkah baiknya guru bahasa Arab menginovasi atau memodifikasi metode pembelajaran diantaranya dengan kegiatan bermain. Aktifitas belajar yang diiringi dengan permainan dapat menghilangkan stres dan rasa jenuh, dan akan menjadikan pembelajaran berkesan menyenangkan dan tidak membosankan.

Salah satu metode permainan bahasa yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya nahwu yaitu metode permainan edukatif berburu gramatika. Metode permainan ini merupakan metode yang tepat bagi siswa dalam memahami materi yang telah ditentukan dan dipelajari sebelumnya. Untuk penelitian ini, peneliti memilih *jumlah fi'liyyah* dan *jumlah ismiyyah* sebagai materi pembelajaran nahwu yang diterapkan

⁷Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hal. 71

⁸Abdul Wahhab dkk, *Game Napi (Nahwu Pintar), Game Edukasi Adu Kecerdasan Menjawab Pertanyaan Seputar Gramatika Bahasa Arab*, (Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV, Malang 2018) hal. 194

pada siswa kelas VIII MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati. Pembahasan tentang *jumlah fi'liyyah* dan *jumlah ismiyyah* terdapat pada bab dua materi ajar kelas VIII dengan tema يومياتنا . Tujuan dalam penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui penerapan permainan berburu gramatika dalam pembelajaran nahwu di kelas VIII MTs Nurul Khosyiin Gabus Pati, 2) Untuk mengetahui tingkat pemahaman nahwu siswa kelas VIII MTs Nurul Khosyiin Gabus Pati setelah menggunakan permainan berburu gramatika, dan 3) Untuk mengetahui adakah perbedaan peningkatan pemahaman nahwu antara kelas VIII MTs Nurul Khosyiin Gabus Pati yang menggunakan permainan berburu gramatika dan yang tidak menggunakan permainan berburu gramatika.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Dikatakan kuantitatif karena data penelitian yang dikumpulkan merupakan data berupa angka dan analisisnya menggunakan perhitungan statistik.⁹ Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bedasar pada *context of justification* yaitu penelitian yang menguji teori terkait dengan masalah penelitian melalui kerangka berfikir yang telah dirumuskan kedalam suatu bentuk hipotesis penelitian.¹ Penelitian ini termasuk⁰ penelitian eksperimen dengan jenis penelitian eksperimen *quasi experimental*, yang menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Desain yang digunakan mirip dengan *pretest-posttest control group design*, tetapi pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random atau acak.¹ Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *pretest* dan *posttest* dengan tindakan yang berbeda, yaitu pada kelompok eksperimen diterapkan metode permainan berburu gramatika sedangkan pada kelompok kontrol tidak diterapkan metode permainan tersebut, melainkan melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII MTs Nurul Khosyiin Gabus Pati tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 56 siswa. Teknik pengambilan sampel teknik *purposive sample* (sampel bertujuan) karena jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental*. Penggunaan teknik dilakukan karena beberapa pertimbangan, diantaranya karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, sehingga tidak

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, cet. ke-27. (Bandung : Alfabeta, 2018) hal. 14

¹ Neni Husnidah, *Buku Ajar Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), hal. 10

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.....* hal. 116

dapat mengambil sampel yang besar dan jauh..¹ Adapun yang dijadikan² sampel adalah kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa, kelas VIII B sebagai kelas kontrol yang juga berjumlah 28 siswa. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes.

Peneliti menggunakan observasi partisipatif untuk dapat berperan aktif mengamati objek penelitian. Dalam jenis observasi ini, peneliti ikut berperan dalam kegiatan yang sedang diamati sbagai peserrta yang terlibat dalam kegiatan.¹ Peneliti ikut memprakt³kan metode permainan berburu gramatika. Selanjutnya peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan dokumentasi untuk mengumpulkan dokumen-dokumen yang sudah diseleksi sebagai dasar penyusunan hipotesis secara mendalam.¹ Peneliti juga menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara ini dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber untuk dimintai penjelasannya terkait masalah yang dteliti. Wawancara ini digunakan ketika peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang ingin didapatkan.¹ Dan yang paling penting⁵ peneliti menggunakan instrumen tes untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang, yaitu melalui jawaban atau respon terhadap sejumlah pertanyaan atau stimulus.¹ Tes yang dilakukan yaitu *pretest* untuk memperoleh data tentang pemahaman nahwu sebelum digunakannya metode permainan berburu gramatika dan *posttest* untuk memperoleh data tentang pemahaman nahwu setelah digunakannya metode permainan berburu gramatika.

Instrummen tes ini telah disesuaikan dengan kurikulum mata pelajaran Bahasa Arab (kurikulum 2013) yang diterapkan di MTs Nurul Khosyi'in tentang يومئتنا. Soal *pretest* dan *posttest* dibagi kedalam tiga kategori, yaitu kategori mudah, sedang, dan sulit. Pembagian soal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman nahwu siswa mengenai *jumlah fi'liyyah* dan *jumlah ismiyyah* dari mulai mengetahui jenis jumlah dan kaidahnya, membuat jumlah, dan mengubah suatu jumlah menjadi jumlah lainnya. Adapun untuk analisis data, teknik yang digunakan peneliti yaitu analisis pendahuluan meliputi uji homogenitas untuk mengetahui data yang digunakan homogen atau tidak dan uji normalitas untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak.

¹ Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), hal. 241

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012)hal. 220

¹ Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal. 181

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.....*hal. 194

¹ Abdul Munip, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta : FITK UIN Kalijaga, 2017), hal.83

Kemudian dilanjutkan uji hipotesis yang meliputi uji gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman nahwu siswa setelah menerapkan metode permainan berburu gramatika, dan uji t untuk mengetahui perbedaan peningkatan pemahaman nahwu antara kelas VIII MTs Nurul Khosyiyin Gabus Pati yang menggunakan permainan berburu gramatika dan yang tidak menggunakan permainan berburu gramatika.

PEMBAHASAN

Permainan Edukatif

Permainan dapat diartikan sebagai situasi atau keadaan dimana seseorang sedang mencari kesenangan saat melakukan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan.¹ Bermain merupakan kebutuhan yang muncul karena adanya fitrah dan naluri setiap manusia untuk memperoleh hiburan, kesenangan, dan kebahagiaan hidup. Parten, dalam Dockett dan Fler, menganggap aktivitas bermain sebagai wadah untuk bersosialisasi. Sedangkan menurut Bettelheim, bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki aturan, kecuali ditetapkan oleh para pemainnya sendiri, dan tidak ada hasil yang diharapkan selain kesenangan.¹ Edukatif merupakan kata sifat dari kata edukasi. Kata edukasi ini berasal dari kata serapan bahasa Inggris education, yang berarti pendidikan. Karena kata edukatif merupakan kata sifat maka dapat diartikan yang bersifat mendidik.

Dengan demikian, permainan edukatif dapat didefinisikan sebagai permainan yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung yang memiliki unsur mendidik. Permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa atau biasa disebut sebagai permainan bahasa (لعبة اللغة) adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan edukatif bukanlah aktivitas hanya untuk bersenang-senang saja, tetapi juga sebagai pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada pelajar untuk menerapkan kemampuan yang telah dipelajarinya dalam kegiatan bermain.¹ Dalam pengertian lain⁹ yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yang bersifat saling membantu atau saling berlomba untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan beberapa ketentuan yang telah ditetapkan.²

0

¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal. 26

¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif...* hal. 27.

¹ Nailur Rahmawati, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta*, *Jurnal Lisanul Arab* (1), 2018, hal. 39

² Ahmad Arifin, *Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab*, *Jurnal An-Nabighoh* Vol. 19 No. 02, 2017 hal. 308

Dalam suatu permainan tentunya memiliki berbagai prinsip, begitupun dalam permainan bahasa ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya: 1) Adanya interaksi dan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, 2) Adanya pertandingan yang memiliki tujuan pembelajaran, 3) Adanya kerja sama antar siswa dalam suatu kelompok, 4) Adanya peraturan yang telah ditentukan sebagai petunjuk, 5) Adanya skor yang menandakan titik akhir atau hasil sebuah permainan.² .¹

Menurut Suyanto, suatu permainan dikatakan baik apabila dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian. Permainan dalam belajar (*Learning Games*) dapat menciptakan suasana menggembirakan dan memberi kebebasan terhadap kemampuan siswa untuk dapat diekspresikan dalam kegiatan bermain itu sendiri. Kegiatan ini apabila dimanfaatkan secara bijak dapat menghasilkan beberapa hal yang nantinya akan menjadi tujuan sebagai berikut² : (1) Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar, (2) Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, (3) Mengajak orang berperan secara penuh, (4) Meningkatkan proses belajar, (5) Membangun kreativitas diri, (6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, (7) Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan (8) Memfokuskan siswa sebagai subyek belajar.

Berdasarkan beberapa tujuan yang disebutkan di atas, dapat kita ketahui bahwa permainan edukatif yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab akan membuat suatu kondisi yang sangat berpengaruh kepada peserta didik. Dilihat dengan adanya pemilihan metode permainan edukatif yang menyenangkan mampu mengurangi rasa bosan parapeserta didik ketika mempelajari Bahasa Arab. Dengan adanya inovasi metode pembelajaran yang mampu membuat peserta didik tertarik dan berminat untuk belajar Bahasa Arab dapat menjadikan tujuan pembelajaran Bahasa Arab bisa tercapai sesuai dengan apa yang telah diharapkan.² ³

Berburu Gramatika

Berburu gramatika merupakan jenis permainan yang dapat membantu siswa dalam mengingat kembali materi pelajaran yang telah dipelajarinya. Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa dapat menemukan susunan gramatika di tengah-tengah huruf dalam suatu satu kotak atau tabel. Permainan ini dilakukan dengan cara menggabungkan kata-

² Fathul Mujib dan Nailur Rahma²wati, *Metode Permainan-permainan Edukatif...* hal. 49-51.

² Fathul Mujib dan Nailur Rahma²wati, *Metode Permainan-permainan Edukatif...* hal. 35-36.

² Asnul Uliyah dan Zakiyah ³Isnawati, *Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Shaut Al-‘Arabiyah, Vol. 7 No 1 Tahun 2019, hal. 37.

kata yang telah disusun secara acak dalam kotak atau tabel yang telah disediakan menjadi kalimat dengan susunan gramatika yang telah ditentukan.² Melalui metode permainan ini diharapkan siswa dapat lebih memahami materi dan mengajak siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Permainan berburu gramatika ini menawarkan konsep permainan yang mudah dan murah, karena tidak memerlukan banyak alat, dan dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Melalui aktivitas permainan ini dapat mengembangkan imajinasi siswa tentang gramatika melalui proses permainan yang menyenangkan.² Alat yang diperlukan⁵ dalam permainan ini adalah dua tabel menggunakan kertas folio atau A4. Tabel pertama berisi sejumlah kosakata yang dibuat oleh guru yang disusun sedemikian rupa hingga membentuk susunan kalimat dengan gramatika tertentu. Sedangkan tabel kedua merupakan lembar jawaban siswa untuk menulis jawaban yang ditemukan pada tabel pertama. Kedua tabel tersebut digandakan sejumlah yang diinginkan untuk dibagikan kepada para peserta.

Siswa berburu kata dengan cara melingkari kata secara horizontal, vertikal, maupun diagonal pada tabel yang berisi kata-kata acak. Sebelum membuat daftar gramatika, terlebih dahulu menentukan tema gramatika, seperti tentang *fi'il-fā'il*, *fi'il-fa'>'il-maf'u>l*, *sifat-maushu>f*, *mubtada>'-khabar*, *jar-majru>r* dan lain sebagainya. Permainan ini bisa dilakukan secara berkelompok dengan cara guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, dan mengadu kecepatan mereka ketika menjawab tantangan dalam permainan ini.²

6

Pemahaman Nahwu

Suatu pemahaman terhadap materi pembelajaran, pastinya didapat dari proses pembelajaran yang tidak sederhana. Sama pada pembelajaran pada umumnya, dalam pembelajaran ilmu nahwu terdapat berbagai materi pembelajaran yang diklasifikasikan menurut jenjang pendidikan. Pembelajaran ilmu nahwu juga tergantung pada lembaga pendidikan, karena mata pelajaran ilmu nahwu masuk pada ranah pelajaran muatan lokal, yang mana masing-masing lembaga pendidikan memiliki kebijakan sendiri terhadap muatan kurikulum muatan lokalnya.

² Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab* (2), (Yogyakarta: DIVA Press, 2013) hal. 172

² Mutia Fauzia, dkk, *Penggunaan Teknik Permainan Berburu Tarkib Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Materi Tarkib*, Ta'lim al-'Arabiyyah Vol.3, No. 1, 2019, hal. 8.

² Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung.....* hal. 172-173.

Materi ilmu nahwu yang diajarkan berhubungan secara langsung dengan fungsi dasar nahwu mengenai penggunaan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari yang biasanya mengenai *i'ra>b* (perubahan akhir kata) dan *bina>'* (tidak adanya perubahan akhir kata).² Setelah berkembangnya⁷ berbagai penelitian dan pengkajian tentang analisis kebahasaan, para ulama memperluas pembelajaran ilmu nahwu, yang bukan hanya terpusat pada pembahasan *i'ra>b* dan *bina>'* saja, namun juga mencakup pembahasan tentang kesesuaian bunyi, tata urutan kata, kesesuaian dalam segi *gender*, dan komponen-komponen lain yang membentuk sebuah ungkapan atau frasa.² 8

Setiap pembelajaran tentu memiliki tujuan yang harus dicapai setelah proses pembelajaran. Adapun beberapa tujuan pembelajaran ilmu nahwu adalah sebagai berikut² : 9

- (a) Menciptakan kebiasaan penggunaan bahasa yang fasih serta menjaga dan menghindari kesalahan berbahasa.
- (b) Membiasakan para pelajar bahasa Arab untuk selalu berpikir logis dan teratur.
- (c) Membantu para pelajar untuk mengerti ungkapan-ungkapan bahasa Arab agar dapat memahami maksudnya.
- (d) Mengasah kerja otak yang dapat mengembangkan khazanah kebahasaan bagi para pelajar.
- (e) Agar pelajar mampu menggunakan kaidah bahasa Arab dalam suasana kebahasaan.

Selanjutnya, mengenai pengertian pemahaman dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengetahui dan mengingat berbagai hal yang telah dipelajarinya. Dalam *Taksonomi Bloom*, pemahaman merupakan salah satu aspek dari ranah kognitif yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu yang diketahui atau diingat mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari materi yang dipelajari, yang nantinya dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari sesuatu yang dipelajari tersebut atau mengubah data yang disajikan dalam suatu bentuk ke bentuk yang lain.³ 0

² Ahamad Sehri, *Pengajaran Nahwu dalam Pengajaran Bahasa Arab*, Jurnal Hunafa, Vol. 7 No. 1, 2010, hal. 49.

² Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Humaniora, 2015), hal. 68.

² A. Mualif, *Metodologi Pembelajaran Ilmu Nahwu*hal. 29.

³ Sudaryono, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012),

Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga yaitu:

1) Menerjemahkan (*translation*)

Menerjemahkan yang dimaksud di sini bukanlah perubahan (arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain, tetapi diartikan sebagai konsepsi suatu model untuk mempermudah orang mempelajarinya.

2) Menginterpretasi (*interpretation*)

Interpretasi adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami gagasan atau ide pokok suatu komunikasi.

3) Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Bagian ini lebih tinggi dari kedua jenis pemahaman yang disebutkan di atas. Ekstrapolasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan memperhitungkan, mengaplikasikan, memperkirakan, membedakan, menentukan, dan menarik kesimpulan dari hal yang diajarkan.³

1

Namun, yang dimaksud pemahaman nahwu adalah apabila siswa mampu mengelompokkan, membedakan berbagai macam kata dalam susunan kalimat dengan menentukan kedudukannya. Selain mampu menentukan kata dalam susunan kalimatnya, siswa juga diharapkan mampu menerjemah dan memahami isi dari suatu kalimat atau bacaan berbahasa Arab. Akan tetapi, dalam penelitian ini pengertian pemahaman nahwu hanya dibatasi dengan pengertian, mengerti dan mengetahui dengan benar tentang dasar-dasar ilmu nahwu, serta mampu menyusun kalimat sesuai kaidah *jumlah fi'liyyah* dan *jumlah ismiyyah*. *Jumlah fi'liyyah* adalah jumlah yang dimulai dengan *fi'il* dan minimal terbentuk dari *fi'il* (predikat) dan *fa'>'il* (subjek) atau dapat dilengkapi dengan *maf'u>l bih* (objek).³ Adapun *jumlah ismiyyah* adalah jumlah yang dimulai dengan *isim* yang susunannya terdiri dari *mubtada>'* (subjek) dan *khobar* (predikat).³

3

hal. 44.

³ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 106.

³ Abdul Haris, *Teori Dasar Nahwu dan Sharf*, (Jember: Al-Bidayah, 2017), hal. 412

³ Abdul Haris, *Teori Dasar Nahwu dan Sharf*.....hal.414

Analisis Data

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa data objektif yang didapat dari teknik pengumpulan data. Data yang didapatkan diantaranya adalah data kemampuan awal siswa sebelum mendapat perlakuan pembelajaran nahwu melalui *pretest* dan hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan yang berbeda dalam pelaksanaan pembelajaran nahwu melalui *posttest*. Berikut hasil analisis *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Hasil Analisis Nilai *Pretest*

Kelompok	Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Eksperimen	28	1548	55,29	78	38
Kontrol	28	1538	54,93	76	40

Tabel 2. Hasil Analisis Nilai *Posttest*

Kelompok	Jumlah Data	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Eksperimen	28	2178	77,79	90	68
Kontrol	28	1910	68,21	80	56

Sebelum dilakukan analisis uji hipotesis, perlu dilakukan analisis pendahuluan yaitu uji homogenitas dan uji normalitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui varian yang dimiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol itu apakah sama atau tidak dengan cara membandingkan kedua varians dari kedua data tersebut. Dari hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil $F_{hitung} = 1,07439 < F_{tabel} = 1,90482$ maka dapat disimpulkan bahwa semua data memiliki varians homogen.

Setelah mengetahui bahwa data yang didapat homogen, selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil perhitungan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Normalitas

Kelas	X²_{hitung}	X²_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	4,96	11,07	Normal
Kontrol	2,80	11,07	Normal

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki sebaran data yang normal, sehingga layak digunakan untuk penelitian. Setelah dilakukannya analisis pendahuluan diatas, maka dapat dilanjutkan analisis uji hipotesis meliputi uji gain dan uji t. Untuk mengetahui besar atau kecilnya peningkatan pemahaman nahwu siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, setelah mendapat tindakan yang berbeda dalam pembelajaran nahwu, peneliti melakukan Uji Gain dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{< S_{post} > - < S_{pre} >}{100 - < S_{pre} >}$$

Dan setelah dilakukan perhitungan diperoleh hasil yang disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Gain

Kelas	Rata-rata Sebelum Penelitian	Rata-rata Setelah Penelitian	N-Gain
Eksperimen	55,29	77,79	0,503
Kontrol	54,93	68,21	0,295

Dari tabel diperoleh informasi bahwa siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan pemahaman nahwu. Kelas eksperimen memperoleh hasil uji gain sebesar 0,503 yang termasuk kategori sedang, adapun kelas kontrol memperoleh hasil uji gain sebesar 0,295 yang termasuk kategori rendah. Meskipun hasil perhitungan menunjukkan peningkatan pada kelas eksperimen berkategori sedang, namun dengan demikian kelas eksperimen yang menerapkan metode permainan edukatif berburu gramatika dalam pembelajaran nahwu terbukti lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang tidak menerapkan metode permainan edukatif berburu gramatika dalam pembelajaran nahwu.

Kemudian untuk melihat apakah ada perbedaan peningkatan pemahaman nahwu antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperlukan perhitungan analisis data hasil belajar melalui uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s^2}{n_1} + \frac{s^2}{n_2}}}$$

Dari perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Uji-t

Uji Hipotesis	t _{hitung}	t _{tabel}	
		5%	1%
Uji t	5,44	2	2,67

Berdasarkan perhitungan analisis data hasil belajar dengan menggunakan uji-t, maka diperoleh hasil $t_{hitung} = 5,44$ dan $t_{tabel} = 2$ untuk $\alpha=5\%$ dan $2,67$ untuk $\alpha=1\%$ dengan $dk = n_1+n_2-2 = 54$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diolak dan H_a diterima, bahwa penggunaan metode permainan edukatif berburu gramatika dapat meningkatkan pemahaman nahwu.

Dari hasil perhitungan uji gain yang telah dilakukan pada pengujian hipotesis menunjukkan peningkatan pemahaman nahwu pada kelas eksperimen sebesar 0,503 yang termasuk kategori sedang dan pada kelas kontrol diperoleh hasil sebesar 0,295 yang termasuk kategori rendah. Meskipun hasil perhitungan menunjukkan peningkatan pada kelas eksperimen berkategori sedang, namun dengan demikian kelas eksperimen yang menerapkan metode permainan edukatif berburu gramatika dalam pembelajaran nahwu terbukti lebih unggul daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan metode permainan edukatif berburu gramatika.

Disamping adanya peningkatan pemahaman nahwu, ada juga perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan dari hasil perhitungan pada taraf kesalahan sebesar 1% dengan nilai $dk = n_1+n_2-2 = 28 + 28 - 2 = 54$ diperoleh $t_{tabel} = 2,67$, dan pada taraf kesalahan sebesar 5% dengan nilai $dk = n_1+n_2-2 = 28 + 28 - 2 = 54$ diperoleh $t_{tabel} = 2$, maka hasil analisis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,44 > 2,67$ pada taraf kesalahan 1% dan $5,44 > 2$ pada taraf kesalahan 5%, sehingga t berada pada wilayah penolakan H_0 , dan penerimaan H_a . Oleh sebab itu dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan peningkatan pemahaman nahwu siswa kelas VIII MTs Nurul Khosyi'in

Gabus Pati antara yang menggunakan metode permainan edukatif berburu gramatika dan yang tidak menerapkan metode permainan edukatif berburu gramatika.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan tentang implementasi metode permainan edukatif berburu gramatika untuk meningkatkan pemahaman nahwu siswa kelas VIII MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati melalui data yang telah dikumpulkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode permainan edukatif berburu gramatika terbukti dapat meningkatkan pemahaman nahwu siswa kelas VIII MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati. Hal ini dibuktikan dari mayoritas siswa kelas VIII MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan benar. Penerapan metode permainan edukatif berburu gramatika ini menarik minat belajar siswa, sehingga siswa merasa senang saat pembelajaran berlangsung.
2. Terdapat peningkatan pemahaman nahwu antara sebelum dan sesudah menerapkan metode permainan edukatif berburu gramatika pada siswa kelas VIII A MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati sebagai kelas eksperimen, melalui pengujian hipotesis dengan uji gain diperoleh hasil sebesar 0,503 yang termasuk kategori sedang.
3. Adanya perbedaan pemahaman nahwu antara siswa kelas VIII A MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati yang menerapkan metode permainan edukatif berburu gramatika dengan siswa kelas VIII B MTs Nurul Khosyi'in Gabus Pati yang tidak menerapkan metode permainan edukatif berburu gramatika.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Arifin, Ahmad. 2017. "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab." *Jurnal an-Nabighoh* Vol. 19, No. 02 .
- Arsyad, Azhar. 2010. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Daryanto. 2012. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haris, Abdul. 2017. *Teori Dasar Nahwu dan Sharf*. Jember: Al-Bidayah.
- Hermawan, Acep. 2018. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosyda Karya.
- Husnidah, Neni. 2017. *Buku Ajar Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Izzan, Ahmad. 2015. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora.
- Kojin. 2013. *Pekembangan Ilmu Nahwu Melalui Metode Kritik*. Tulungagung: STAIN Tulungagung Press.
- Margono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mualif, A. 2019. "Metodologi Pembelajaran Ilmu Nahwu dalam Pendidikan Bahasa Arab." *Jurnal Al Hikmah* VI 1, No. 1.
- Mujib, Fathul, dan Nailul Rahmawati. 2013. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mujib, Fathul, dan Nailur Rahmawati. 2013. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Yogyakarta: Diva Pess.
- Munip, Abdul. 2017. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga.
- Mustofa, Bisri, dan Abdul Hamid. 2012. *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Rahmawati, Nailur. 2018. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta." *Jurnal Lisanul Arab* Vol. 1 .
- Rosyidi, Abdul Wahab, dan Mamlu'atul Ni'mah. 2011. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Sehri, Ahmad. 2019. "Pengajaran Nahwu dalam Pengajaran Bahasa Arab." *Jurnal Hunafa* 7, no. 1.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wahhab, Abdul, dkk. 2018. “*Game Napi (Nahwu Pintar) Game Edukasi Adu Kecerdasan Menjawab Pertanyaan Seputar Gramatika Bahasa Arab.*”. Malang: Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV