



Naskah diterima: 26-06-2023

Direvisi: 29-10-2024

Disetujui: 01-04-2024

## PENERAPAN PERMAINAN NAHWU MATCHING DALAM PEMBELAJARAN ISIM ISYĀRAH

Abdul Hafizh Nur Fuadi<sup>1</sup>, Fathi Hisyam Panagara\*<sup>2</sup>, Nurul Izzah<sup>3</sup>, Muassomah<sup>3</sup>

<sup>124</sup>Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

<sup>3</sup>Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi, Indonesia

Email: hafizhabdul47@gmail.com<sup>1</sup>, \*fathihisyampanagara@gmail.com<sup>2</sup>,  
nurulizzah.mpd@gmail.com<sup>3</sup>, muassomah@bsa.uin-malang.ac.id<sup>4</sup>

### Abstract

*This research was conducted to increase teachers' insight in applying the nahwu game model so that they can teach Arabic easily. This research aims to explore the implementation of Nahwu Matching game as a fun and engaging approach to teach the basic structure of isim isyarah (demonstrative pronouns) in a classroom setting. The study specifically focuses on its application in a small class of third-grade students at MI Nurul Amal. The research adopts a qualitative descriptive approach with field research method, utilizing observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The main findings reveal that the implementation of Nahwu Matching game in the small class setting is effective and well-received by the third-grade students. The game provides an engaging learning experience, and the students' positive responses demonstrate its success. The study highlights the advantages of using this game in a small classroom, as it facilitates an interactive and enjoyable learning environment. No significant limitations were found in terms of its instructional aspects. The implications of this research suggest that teachers of Arabic language can consider incorporating game-based approaches into their instruction to enhance active and innovative learning experiences. Overall, this study provides valuable insights for educators in utilizing game-based models for teaching Arabic language in an engaging and effective manner.*

**Keywords:** Nahwu Matching, Educational Game, Learnings Models

### مستخلص البحث

تم إجراء هذا البحث لزيادة رؤية المعلمين في تطبيق نموذج لعبة النحو حتى يتمكنوا من تعليم اللغة العربية بسهولة. تهدف هذه الدراسة إلى اختبار تطبيق لعبة "نحو المطابقة" كنهج ممتع في

تعلم ترتيب الإسم الإشارة في صف الثالث في مدرسة إسلامية نور الأمل. تم استخدام منهج وصفي توصفي وتقنية جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة والوثائق. أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام لعبة "نحو المطابقة" في الصف الصغير يسير بشكل جيد ومشوق، مما يتجلى في استجابة الإيجابية لدى طلاب الصف الثالث. يعتبر ميزة رئيسية لهذه اللعبة اختيار الصف الصغير ككائن للبحث، مما يخلق بيئة تعليمية مشوقة. بالإضافة إلى ذلك، لم يتم اكتشاف أي عيوب في جوانب تعلم هذه اللعبة. تنطوي الدراسة على آثار تطبيق هذا النهج على تعليم اللغة العربية والابتكار فيها. بناءً على ذلك، يمكن استنتاج أن هذه الدراسة تقدم نظرة موجزة حول تطبيق لعبة "نحو المطابقة" ونجاحها في تحقيق أهداف التعلم.

الكلمات الرئيسية: نحو المطابقة، ألعاب التعليم، نماذج التعلم

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk menambah wawasan guru dalam menerapkan model permainan nahwu agar dapat mengajarkan bahasa Arab secara mudah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan Nahwu Matching sebagai pendekatan yang menyenangkan dalam pembelajaran struktur dasar isim isyarah di kelas 3 MI Nurul Amal Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode field research. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Nahwu Matching di kelas kecil berjalan dengan baik dan menarik, terbukti dari respon positif dari siswa kelas 3 MI. Kelebihan utamanya adalah pemilihan kelas kecil sebagai objek penelitian, yang menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik. Selain itu, tidak ditemukan kekurangan dalam aspek pembelajaran permainan ini. Implikasi penelitian ini adalah memberikan referensi kepada guru bahasa Arab untuk menggunakan model permainan dalam pembelajaran bahasa Arab yang aktif dan inovatif. Kesimpulan dari penelitian ini memberikan gambaran singkat terkait penerapan permainan edukasi dan keberhasilan pada tercapainya tujuan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Nahwu Matching, Permainan Edukasi, Model Pembelajaran

### **PENDAHULUAN**

Dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Arab di Madrasah, pembelajaran gramatika cenderung memberikan rasa bosan apabila metode yang digunakan guru bersifat monoton, contohnya metode terjemah atau

menghafal.<sup>1</sup> Hal ini dikarenakan karakteristik kata kerja dan gramatika bahasa Arab selalu berubah sesuai dengan subyek yang berhubungan dengan kata kerjanya, kompleksitas pada linguistiknya inilah yang menjadikan mata pelajaran bahasa arab termasuk kategori sulit.<sup>2</sup> Perkembangan bahasa Arab yang kian meluas di Indonesia sampai saat ini menjadikan pebelajar perlu memerhatikan pembelajarannya secara khusus.<sup>3</sup> Untuk mempermudah siswa *non-native speaker*, media pembelajaran berbasis permainan yang interaktif menjadi sangat diperlukan dalam pengajaran bahasa Arab, hal ini untuk menarik perhatian para siswa.<sup>4</sup> Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pembelajaran yang dapat digunakan pada semua tingkatan.<sup>5</sup> Berdasarkan kajian-kajian literatur, sampai saat ini problematika yang masih dijumpai guru dalam pembelajaran bahasa Arab ialah anggapan bahwa mata pelajaran bahasa Arab itu sulit, menjenuhkan dan kurang menarik, bahkan sebagian siswa sampai merasa takut dengan mata pelajaran ini.<sup>6</sup>

Dari latar belakang tersebut, peneliti telah melakukan wawancara singkat dengan responden guru kelas yang mengajar bahasa Arab di salah satu madrasah ibtidaiyah di Mojokerto. Dengan tujuan mengetahui realita pembelajaran bahasa Arab secara umum di lembaga tersebut. Dari hasil wawancara, peneliti menemukan berbagai fakta menarik terkait pembelajaran bahasa Arab, bahwa kemampuan siswa dalam gramatika bahasa arab siswa di lembaga tersebut mendekati baik dalam standar kemampuan berbahasa yang

---

<sup>1</sup> Taslimatul Hasanah, "Pengaruh Model Picture and Picture Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas IV Di MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo" (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022).

<sup>2</sup> Abd Wahab Rosyidi and Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, 1st ed. (Malang: UIN Maliki Press, 2011).

<sup>3</sup> Fathi Hisyam Panagara and Hasya Ramadina Lutfiyah Ghofur, Mochammad Abdul Bangki, "Analisis Kesalahan Penulisan Pada Abstrak Skripsi Berbahasa Arab Dalam Perspektif Kaidah Imla," *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora* 2, no. 2 (October 25, 2023): 90–100.

<sup>4</sup> Nurul Isnaini and Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020): 1.

<sup>5</sup> Muhammad Zaairul Haq, "Analisis Konten Buku Al-Al'Ab Al-Lughawiyah Li Athfal Qablal Madrasah Dalam Pengembangan Keterampilan Berbahasa Arab Anak Usia Dini," *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini* 6, no. 1 (2023): 11–26.

<sup>6</sup> Muh. Haris Zubaidillah and Hasan Hasan, "Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 (2019): 41.

baik, namun tetap memerlukan suatu permainan agar suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, faktor sumber daya manusia yang dalam hal ini adalah guru, dinilai kurang aktif dalam menggabungkan materi dengan penggunaan media belajar yang memicu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, seperti hanya mengajar dengan metode ceramah dan belum pernah menggunakan media pembelajaran.<sup>7</sup> Oleh karena itu, guru memerlukan inovasi dan kreatifitas dalam pengajarannya, seperti menerapkan permainan edukasi yang menarik dan menyenangkan.

Sebagai sebuah media, permainan ini telah dilakukan juga oleh peneliti-peneliti sebelumnya. *Pertama*, penelitian Suprpta,<sup>8</sup> menggunakan *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa yang menunjukkan hasil awalnya nilai rata-rata 66,40, pada siklus I mencapai nilai rata-rata 71,87 dan pada siklus II mencapai nilai rata-rata 81,71 sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini berhasil. *Kedua*, penelitian Syaifuddin,<sup>9</sup> yang menerapkan permainan *matching* gambar dan kata untuk pembelajaran mufradat telah membantu peserta didik untuk mendapat nilai yang baik, yaitu 83 % dari peserta didik mendapatkan nilai dengan kategori tinggi. *Ketiga*, penelitian Hasyim dkk,<sup>10</sup> yang melakukan pengembangan permainan *nahwu matching* berbasis aplikasi *unity* untuk pembelajaran nahwu dasar menunjukkan besarnya kebutuhan bagi guru dan peserta didik baik dari tingkatan pemula sampai menengah terkait permainan yang menarik untuk mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran nahwu.

Permainan berperan penting dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian dan menjaga motivasi siswa.<sup>11</sup> Game edukasi adalah game yang

---

<sup>7</sup> Wawancara guru kelas 3 MI Nurul Amal Mojokerto, 05 Juni 2023.

<sup>8</sup> Dewa Nyoman Suprpta, "Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia," *Journal of Education Action Research* 4, no. 3 (2020): 240-46.

<sup>9</sup> Moh Syaifudin, "Implementasi Media Permainan Matching Gambar Dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat Di SMA At-Tarbiyah Surabaya," *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 2, no. 2 (2022): 126-42.

<sup>10</sup> Mohammad Yusuf Ahmad Hasyim, Bernandus Wahyudi Joko Santoso, and Jamat Jamil, "Developing NAHMA (Nahwu Matching) for Basic Nahwu Learning Game: A Need Assessment Study," *Alsinatuna* 8, no. 1 (2022): 1-16.

<sup>11</sup> Ayudia Pratiwi et al., "Analisis Penerapan Metode Games Education Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 1, no. 1 (2021): 36-43.

dirancang untuk pendidikan dengan cara menyisipkan materi-materi pembelajaran tertentu pada permainan sehingga pemain tidak tertekan dengan belajar terlalu serius.<sup>12</sup> Menurut Ghibari, diantara manfaat permainan edukatif ialah untuk membantu siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, untuk membantu siswa mengembangkan diri, menjadi media pengembangan pola sikap siswa, dan melalui permainan motorik kontinuitas perkembangan kemampuan kognitif siswa menjadi terbantu.<sup>13</sup> Salah satu permainan edukasi yang populer digunakan dalam sebagai media pembelajaran bahasa Arab ialah *matching game*.<sup>14</sup> *Matching* berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti mencocokkan, yang berarti permainan dengan mencocokkan gambar atau kata yang ada pada media sesuai aturan permainan.<sup>15</sup> Penggunaan *matching game* di dalam pembelajaran ini memiliki berbagai sebutan seperti *pair matching*, *nahwu matching*, *make a match* dsb. Wright berpendapat perlunya permainan dalam pembelajaran bahasa dikarenakan 1) belajar bahasa merupakan kegiatan yang sulit, 2) untuk mempraktekkan bahasa secara langsung, 3) adanya pengulangan di dalamnya, 4) adanya pusat pembelajaran.<sup>16</sup>

Metode pembelajaran "*Make a Match*" dapat membantu kesulitan belajar siswa terutama dalam hal mengingat materi pelajaran.<sup>17</sup> Proses pembelajaran dengan menggunakan metode ini dapat berorientasi pada aktivitas belajar siswa menjadi lebih bermakna, cenderung pada keaktifan, serta membantu

---

<sup>12</sup> Agus Mulyanto, Apriyadi Apriyadi, and Purwono Prasetyawan, "Rancang Bangun Game Edukasi 'Matching Aksara Lampung' Berbasis Smartphone Android," *Computer Engineering, Science and System Journal* 3, no. 1 (2018): 36.

<sup>13</sup> Silfiyah Rohmawati, "Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2, no. 2 (2019): 165.

<sup>14</sup> Sri Eka Herlina, "Game Edukasi Pengenalan Profesi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android," *Jurnal Kelitbangan* 7, no. 3 (2019): 243–52.

<sup>15</sup> Sekar Dwi Nur Aini, "Penerapan Model Make a Match Dalam Pembelajaran Mufradat Kelas VIIA Di MTs Muhammadiyah 09 Purbalingga" (Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022).

<sup>16</sup> Nurul Wahdah, "Pembelajaran Tata Bahasa Dengan Mudah Dan Menyenangkan Melalui Permainan Bahasa," *Jurnal Tarbiyatuna Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2011): 81–94.

<sup>17</sup> M Salsabila, "Respon Siswa Terhadap Model Make a Match Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Di Mts Tarbiyatul Ihsan Harjomulyo Silo Jember Tahun 2022/2023" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>18</sup> Permainan *matching* adalah permainan yang dimulai dengan siswa diminta mencari pasangan gambar atau kata yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartu maka diberi poin. Salah satu keunggulannya ialah siswa mencari rekan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menggembirakan.<sup>19</sup> Metode ini akan diterapkan dalam pembelajaran konsep kaidah *isim isyārah*. *Isim isyārah* adalah kata tunjuk yang digunakan untuk menunjuk dan sesuatu, yang merupakan pembagian macam dari *isim ma'rifat*.<sup>20</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk melengkapi studi-studi yang ada terkait penggunaan permainan *Nahwu Matching* dalam proses pembelajaran, yang dalam penelitian ini difokuskan pada pembelajaran ilmu nahwu subbab *isim Isyarah*. Sejalan dengan itu ada 2 rumusan masalah disusun. 1) Bagaimana proses penggunaan *Nahwu Matching* dalam pembelajaran *isim isyārah* pada siswa kelas 3 di MI Nurul Amal Mojokerto? 2) Apa saja kelebihan dan kekurangan penggunaan *Nahwu Matching* dalam pembelajaran *isim Isyarah* pada siswa kelas 3 di MI Nurul Amal Mojokerto? Kedua rumusan masalah tersebutlah yang menjadi fokus kajian dalam penelitian. Selanjutnya, Penelitian ini memiliki anggapan bahwa dengan penggunaan permainan nahwu *matching* dalam pembelajaran *isim isyārah* dapat memahamkan kompetensi inti terkait nahwu dengan mudah kepada siswa. Selain itu, siswa mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran gramatika bahasa Arab yang menyenangkan. Penelitian ini merupakan upaya partisipasi peneliti dalam kemajuan kegiatan belajar dan mengajar kaidah bahasa Arab, melalui strategi pembelajaran nahwu yang lebih inovatif dan kreatif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi lapangan yaitu mengamati penerapan permainan *Nahwu Matching* dalam

---

<sup>18</sup> Rina Hidayati Pratiwi, "Metode Pembelajaran 'Make A Match' Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA," *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya* 5, no. 1 (May 18, 2018): 37–43.

<sup>19</sup> Arie Purwa Kusuma and Ayunitis Khoirunnisa, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dan Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar," *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Penggunaan Matematika*, June 6, 2018, 1.

<sup>20</sup> Kasmudi, "Analisis Kemampuan Penggunaan Isim Isyarah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswi MTs Darul Huffaz Pesawaran," *An Naba* 5, no. 1 (2022): 84–93.

pembelajaran *isim isyārah* pada materi *أصدقائي*. Sumber data penelitian yaitu siswa dan guru kelas di kelas 3 MI Nurul Amal Mojokerto.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan di dalam kelas 3 MI saat pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Wawancara dilakukan bersama guru kelas 3 di MI Nurul Amal Mojokerto.

Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif dengan memilah data yang sesuai untuk fokus pembahasan, menyajikan data berupa proses penerapannya di dalam kelas dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian.<sup>21</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penggunaan Nahwu Matching dalam pembelajaran susunan kalimat *Isim Isyarah*

Pembelajaran terkait kata tunjuk (*isim isyārah*) dalam bahasa Arab digunakan berdasarkan jarak, jenis, serta jumlahnya. Berbeda dengan bahasa Indonesia, kata tunjuk bisa digunakan tanpa melihat jenis atau jumlah objek yang ditunjuk.<sup>22</sup> Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, *isim isyārah* pada materi (*أصدقائي*) yang telah diajarkan hanya dalam 1 kali pertemuan dan belum adanya penilaian formatif dan evaluasi, sedangkan menurut narasumber kaidah ini penting bagi pebelajar pemula untuk membangun kalimat dengan lebih sederhana dan penggunaan bahasa komunikasi secara jelas.<sup>23</sup> Permainan *matching* adalah permainan untuk memasang kata-kata, gambar atau kartu yang dikembangkan guru berdasarkan kebutuhan materi, hal ini berupaya untuk membangun suasana belajar yang aktif. Di dalam medianya terbagi menjadi sisi pertanyaan dan sisi jawaban.<sup>24</sup> Adapun pada proses penggunaan Nahwu

---

<sup>21</sup> Sudaryono, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan Mix Method*, 4th ed. (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021).

<sup>22</sup> Indah Puspa Pertiwi, Muhammad Wisnu Khumaidi, and Muhammad Zaky Sya'bani, "Analisis Kemampuan Penggunaan Isim Isyarah (Kata Tunjuk) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *AL Mitsali* 1, no. 1 (2021): 23–39.

<sup>23</sup> Wawancara guru kelas 3 MI Nurul Amal Mojokerto, 12 Juni 2023.

<sup>24</sup> Yasin Nur Falah and Ellyda Retpitasari, "Application of Make a Match Method to Improve Arabic Vocabulary Understanding," *Jurnal Pendidikan Nusantara* 2, no. 1 (2021): 52–61.

*Matching* dalam hal ini ditujukan bagi siswa kelas 3 di MI Nurul Amal Mojokerto.

Permainan ini diterapkan sebagai bentuk inovasi yang memfasilitasi siswa untuk mendapatkan pembelajaran Nahwu dan bahasa Arab secara kreatif.<sup>25</sup> Penggunaan permainan ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengenali dan menggunakan *isim isyārah* secara benar dalam konteks kalimat pada materi teman-temanku. Untuk menerapkan permainan Nahwu *Matching* di dalam kelas dapat dilakukan dengan mempersiapkan potongan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang dirancang sesuai materi yang akan dipelajari.<sup>26</sup> Media dibuat dengan menggunakan kertas Birmet/Maket dengan ukuran ketebalan 1mm, kemudian dipotong kecil berukuran lebar 3 cm dan tinggi 6 cm, dan ditemplei kertas (A4) berisi materi, selanjutnya dilapisi menggunakan lakban putih agar lebih rapi dan agar awet untuk digunakan berkali-kali.

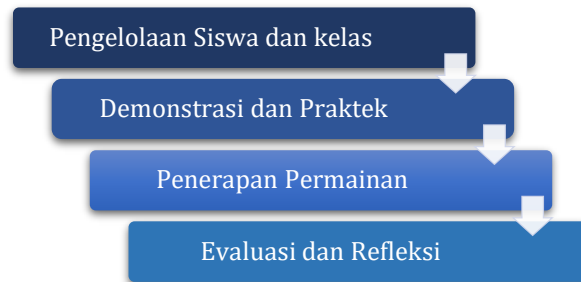
Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kegiatan pada permainan ini diawali dengan pengenalan konsep *isim isyārah* dalam bahasa Arab. Dilanjutkan dengan guru memberikan penjelasan dan contoh-contoh penggunaannya dalam kalimat. Setelah itu, guru akan membagikan beberapa lembaran berisi kata atau pertanyaan terkait *isim isyārah*, serta opsi kata atau jawaban yang harus dipadankan sesuai kaidahnya. Kemudian siswa akan memulai untuk memadankan *isim isyarah* dengan kalimat yang tepat berdasarkan ingatan dan pemahaman siswa terhadap kaidah tersebut. Permainan akan diakhiri dengan memberikan bimbingan dan mengoreksi saat siswa melaksanakan kegiatan ini, serta tidak lupa memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan bertanya terkait materi. Secara garis besar, permainan dilaksanakan dengan beberapa tahapan, dilihat pada figur 1 berikut:

---

<sup>25</sup> Vera Kristiana and Dewi Nurmala, "Pelatihan Teknik ' Word Match Games " Dalam Pengajaran," *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2019, 595–99.

<sup>26</sup> Jul Fikar, Muhammad Tahir, and Nurhayati, "Efektivitas Penerapan Metode Make a Match Dalam Pembelajaran Mufrodāt Bahasa Arab Pada Siswa," *Jurnal AS-SAID 2*, no. 1 (2022): 176–88.





Figur 1. Tahapan Permainan Nahwu *Matching*

Berdasarkan pengamatan, langkah-langkah yang direncanakan untuk menerapkan permainan Nahwu *Matching* dalam pembelajaran nahwu yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan permainan, yaitu guru menetapkan tujuannya sebagai memudahkan siswa dalam memahami *isim isyārah* pada materi *أصدقائي*.
- 2) Melakukan demonstrasi dan praktek permainan, dimana guru akan memberikan gambaran dalam proses permainan dan memberikan siswa untuk mempraktekannya selama beberapa menit.
- 3) Mengidentifikasi aturan permainan, yaitu guru memberikan penjelasan petunjuk teknis kepada siswa secara jelas dan sederhana.
- 4) Membentuk kelompok, yaitu guru menentukan kelompok yang adil secara jumlah, hal ini agar siswa dapat mendiskusikan bersama jawabannya.
- 5) Mempersiapkan dan membagikan media, yaitu guru telah membuat media dengan tampilan yang baik dan menarik untuk kemudian dibagikan saat permainan.
- 6) Menentukan waktu, permainan dilaksanakan dalam waktu 20 menit.
- 7) Pelaksanaan permainan dan pengawasan. Pengawasan dilakukan oleh guru untuk memastikan partisipasi aktif siswa, mengikuti peraturan yang berlaku dan memahami konsep pembelajaran dengan baik.
- 8) Evaluasi, guru memberikan evaluasi dari pelaksanaan permainan dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

- 9) Refleksi dan Penutup. Guru menutup sesi permainan dengan menanyakan pengalaman belajar dan ucapan *hamdalah*.

Lebih lanjut, saat pelaksanaan permainan Nahwu *Matching*, guru akan mengawasi siswa agar aturan permainan berjalan dengan sesuai. Dan guru pun memfasilitasi siswa dengan interaksi apabila ditemukan kesulitan-kesulitan serta memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Setelah waktu permainan selesai, guru melakukan beberapa evaluasi selama proses permainan dilangsungkan, dan dilanjutkan dengan guru mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar menggunakan permainan ini dan bagaimana pendapat siswa terkait adanya permainan ini. Selanjutnya guru menutup sesi permainan diikuti dengan memberikan kesimpulan serta mengapresiasi siswa agar partisipasinya dalam permainan dirasa menyenangkan. Adapun proses pelaksanaan dapat dilihat pada gambar-gambar berikut:

Gambar 1



Bentuk Media

Gambar 2



Demonstrasi permainan

Gambar 3



Praktik permainan

Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



Pelaksanaan permainan

## 2. Kelebihan dan kekurangan penggunaan Nahwu *Matching* dalam pembelajaran susunan kalimat *Isim Isyarah*

Pada penerapan metode *matching* memberikan ciri dari pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok. Hal ini tentu saja mendukung proses pembelajaran, yang

ditunjukkan dengan beberapa temuan yaitu, dapat memupuk kerja sama siswa dalam menentukan jawaban dengan mencocokkan kartu yang ada, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, membangkitkan antusias dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>27</sup> Penggunaan Nahwu *Matching* sebagai metode dalam proses pembelajaran *isim isyarah* pada siswa kelas 3 di MI Nurul Amal Mojokerto memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

a. Kelebihan permainan nahwu *matching* dalam pembelajaran

Berdasarkan wawancara dengan siswa, permainan Nahwu *Matching* yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 3 MI Nurul Amal memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan tersebut dipaparkan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2  
Kelebihan Nahwu *Matching*

Responden	Wawancara	Koding
Responden 1	Permainannya membuat saya merasa seru dengan matpel bahasa Arab	Menarik
Responden 2	Materi gampang diingat karena belajar sambil bermain	Mudah diingat
Responden 3	Senang, karena jadi mudah untuk memahami isi materi	Efektif
Responden 4	Asyik, suasana di kelas menjadi lebih terasa ramai	Interaktif
Responden 5	Karena suasana kelas yang seru, waktu pelajaran jadi tidak terasa	Efisien

Berdasarkan tabel 2 tersebut permainan *Nahwu Matching* menunjukkan kelebihan yaitu, menarik, mudah diingat, efektif, interaktif dan efisien. Pembelajaran dengan permainan dapat menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif, karena dalam prosesnya memusatkan perhatian, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab yang tinggi untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.<sup>28</sup> Secara keseluruhan dengan penggunaannya dalam kelas kecil, kelebihan permainan ini yaitu, dapat membantu siswa dalam

<sup>27</sup> Fikar, Tahir, and Nurhayati.

<sup>28</sup> Homroul Fauhah and Brillian Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34.

memahami konsep *isim isyarah* dan mengaplikasikannya dalam kalimat dengan lebih konkret. Melalui kegiatan memadankan *isim isyarah* dengan kalimat, siswa dapat melatih keterampilan pemahaman dan penerapan *isim isyarah* secara langsung. Selain itu, Nahwu *Matching* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena melibatkan interaksi antar siswa dengan bahan pembelajaran dan antara siswa dengan guru maupun sesama siswa.

b. Kekurangan permainan nahwu *matching* dalam pembelajaran

Dari sisi penerapannya, permainan Nahwu *Matching* di kelas 3 MI Nurul Amal ini tidak ditemukan adanya kekurangan, hal ini dikarenakan penggunaannya pada kelas kecil membuat permainan ini memiliki kesan yang baik. Namun, dari sisi permainannya menurut Huda model permainan *matching* ini kurang cocok jika digunakan secara terus-menerus akan membosankan.<sup>29</sup> Selain itu, beberapa kekurangan dalam penggunaan permainan Nahwu *Matching* ini salah satunya adalah keterbatasan jumlah kalimat dan *isim isyarah* yang dapat disertakan dalam aktivitas ini. Terkadang hal ini dapat membuat variasi pembelajaran menjadi terbatas, sehingga siswa tidak mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang berbagai konteks penggunaan *isim isyarah*. Terakhir, permainan sejenis *Matching* ini membutuhkan waktu yang cukup untuk melaksanakan aktivitasnya, terutama dalam memberikan bimbingan individual kepada siswa, yang menjadi tantangan jika waktu pembelajaran terbatas.<sup>30</sup>

## SIMPULAN

Permainan edukasi *Nahwu Matching* pada siswa kelas 3 di MI Nurul Amal Mojokerto dapat menciptakan pembelajaran aktif dan pengalaman belajar bahasa Arab yang menyenangkan. Permainan ini memiliki kelebihan secara kognitif membantu siswa dalam mengingat materi. Secara psikomotorik melatih siswa untuk tidak egois dan suka bertukar pikiran terhadap sesuatu. Dan secara afektif menumbuhkan rasa gotong royong dan interaksi sosial yang

---

<sup>29</sup> Fauhah and Rosy.

<sup>30</sup> Asnul Uliyah and Zakiyah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Shaut Al Arabiyah* 7, no. 1 (2019): 31, <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.

nyaman. Keterbatasan penelitian ini ialah penerapannya hanya untuk mempelajari susunan sederhana kaidah dalam satu tema. Saran bagi peneliti selanjutnya dapat dikembangkan dengan menyesuaikan kaidah dan materi lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Sekar Dwi Nur. "Penerapan Model Make a Match Dalam Pembelajaran Mufradat Kelas VIIA Di MTs Muhammadiyah 09 Purbalingga." Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022.
- Falah, Yasin Nur, and Ellyda Retpitasi. "Application of Make a Match Method to Improve Arabic Vocabulary Understanding." *Jurnal Pendidikan Nusantara* 2, no. 1 (2021): 52–61.
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.
- Fikar, Jul, Muhammad Tahir, and Nurhayati. "Efektivitas Penerapan Metode Make a Match Dalam Pembelajaran Mufrodāt Bahasa Arab Pada Siswa." *Jurnal AS-SAID* 2, no. 1 (2022): 176–88.
- Haq, Muhammad Zaairul. "Analisis Konten Buku Al-Al'Ab Al-Lughawiyah Li Athfal Qablal Madrasah Dalam Pengembangan Keterampilan Berbahasa Arab Anak Usia Dini." *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini* 6, no. 1 (2023): 11–26. [https://doi.org/10.52484/al\\_athfal.v6i1.418](https://doi.org/10.52484/al_athfal.v6i1.418).
- Hasanah, Taslimatul. "Pengaruh Model Picture and Picture Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas IV Di MI Ma'arif Ngrupit Jenangan Ponorogo." Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022.
- Hasyim, Mohammad Yusuf Ahmad, Bernandus Wahyudi Joko Santoso, and Jamat Jamil. "Developing NAHMA (Nahwu Matching) for Basic Nahwu Learning Game: A Need Assessment Study." *Alsinatuna* 8, no. 1 (2022): 1–16. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89.2>.
- Herlina, Sri Eka. "Game Edukasi Pengenalan Profesi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android." *Jurnal Kelitbangan* 7, no. 3 (2019): 243–52.
- Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>.
- Kasmudi. "Analisis Kemampuan Penggunaan Isim Isyarah Dalam Pembelajaran

- Bahasa Arab Siswi MTs Darul Huffaz Pesawaran." *An Naba* 5, no. 1 (2022): 84–93. <https://doi.org/10.51614/annaba.v5i1.124>.
- Kristiana, Vera, and Dewi Nurmala. "Pelatihan Teknik ' Word Match Games ' Dalam Pengajaran." *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2019, 595–99.
- Kusuma, Arie Purwa, and Ayunitis Khoirunnisa. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dan Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar." *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, June 6, 2018, 1. <https://doi.org/10.25217/numerical.v2i1.186>.
- Mulyanto, Agus, Apriyadi Apriyadi, and Purwono Prasetyawan. "Rancang Bangun Game Edukasi 'Matching Aksara Lampung' Berbasis Smartphone Android." *Computer Engineering, Science and System Journal* 3, no. 1 (2018): 36. <https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8225>.
- Panagara, Fathi Hisyam, and Hasya Ramadina Lutfiyah Ghofur, Mochammad Abdul Bangki. "Analisis Kesalahan Penulisan Pada Abstrak Skripsi Berbahasa Arab Dalam Perspektif Kaidah Imla'." *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora* 2, no. 2 (October 25, 2023): 90–100. <https://doi.org/10.56113/takuana.v2i2.77>.
- Pertiwi, Indah Puspa, Muhammad Wisnu Khumaidi, and Muhammad Zaky Sya'bani. "Analisis Kemampuan Penggunaan Isim Isyarah (Kata Tunjuk) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *AL Mitsali* 1, no. 1 (2021): 23–39.
- Pratiwi, Ayudia, Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, and Suciyati. "Analisis Penerapan Metode Games Education Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 1, no. 1 (2021): 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>.
- Pratiwi, Rina Hidayati. "Metode Pembelajaran 'Make A Match' Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA." *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya* 5, no. 1 (May 18, 2018): 37–43. <https://doi.org/10.25273/FLOREA.V5I1.2291>.
- Rohmawati, Silfiyah. "Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2, no. 2 (2019): 165. <https://doi.org/10.35931/am.v2i2.141>.
- Rosyidi, Abd Wahab, and Mamlu'atul Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. 1st ed. Malang: UIN Maliki Press, 2011.
- Salsabila, M. "Respon Siswa Terhadap Model Make a Match Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Di Mts Tarbiyatul Ihsan Harjomulyo Silo Jember Tahun

- 2022/2023.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/24726>.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan Mix Method*. 4th ed. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021.
- Suprpta, Dewa Nyoman. “Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia.” *Journal of Education Action Research* 4, no. 3 (2020): 240–46. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>.
- Syaifudin, Moh. “Implementasi Media Permainan Matching Gambar Dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat Di SMA At-Tarbiyah Surabaya.” *Al-Mu’Arrib: Journal of Arabic Education* 2, no. 2 (2022): 126–42. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v2i2.2712>.
- Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>.
- Wahdah, Nurul. “Pembelajaran Tata Bahasa Dengan Mudah Dan Menyenangkan Melalui Permainan Bahasa.” *Jurnal Tarbiyatuna Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2011): 81–94.
- Zubaidillah, Muh. Haris, and Hasan Hasan. “Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.” *Al Mi’yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 (2019): 41. <https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90>.

