

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

***Nur Fuadah¹, Muassomah²**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang¹

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang²

***Correspondence Address :** nur02fuadah@gmail.com

Citation

Chicago Manual of Style 17th Edition

Nur Fuadah and Muassomah., "Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang,". *Al-Jawhar*, 1(2), 131-144.

Received: 1 Juli 2023 **Accepted:** 25 Desember 2023 **Published:** 25 Desember 2023

Abstract

Treasure hunting is one of the visual media for learning Arabic which is presented in the form of games. This study aims to analyze the implementation of treasure hunting games in nahwu learning at Daarul Huda Islamic boarding school Malang, as well as analyzing the advantages and disadvantages of treasure hunting games in nahwu learning at Daarul Huda Islamic boarding school Malang. This research uses a descriptive qualitative approach with the type of field research (Field Research). Data collection techniques with observation, interviews, documentation. Data analysis uses data collection, data condensation, data presentation and conclusion/verification. The results of this study show that treasure hunting games can run effectively and can improve nahwu learning outcomes. The advantages of this game can invite students to interact and cooperate with friends, provide passion to solve every problem, foster enthusiasm for students. While the drawbacks: the application of this treasure hunting method game requires quite a lot of time, wide coverage of places.

Keywords : Game, Treasure Hunting, Nahwu Learning

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

A. Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan bahasa resmi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) dan termasuk salah satu alat komunikasi yang terus berkembang di dunia global dan digunakan pada berbagai tingkatan pendidikan. Bahasa Arab mempunyai nilai istimewa, terutama bagi kaum muslim, karena disamping sebagai media komunikasi sehari-hari, bahasa Arab juga memiliki nilai spirit rohani yang mengatur bagaimana seorang muslim berkomunikasi dengan Tuhannya. Bahasa Arab mempunyai hubungan yang berkaitan dengan bahasa Indonesia. Mulai adanya agama Islam yang masuk di bangsa ini, bahasa Arab dipakai dalam melakukan segala hal seperti doa, ibadah serta melakukan pendalaman terkait dengan wawasan keislaman. Lebih penting lagi apabila seseorang melakukan pembacaan pada kitab Alquran yang tidak memiliki bahasa lainnya yang bisa dipakai yang tidak lain merupakan bahasa Arab. Ini memerlukan wawasan dalam memaknai makna kata atau kalimat (ilmu nahwu) serta wawasan dalam memperoleh penentuan kata tersebut yaitu (ilmu sharf) dalam penentuan bentuk kata bisa melakukan pembantuan dengan memberikan pemahaman terkait dengan teks yang dibacanya yaitu (fahm almaqru`) dan ini tidak bisa didapatkan apabila tidak menguasai mufrodatnya. Maka dari itu dalam melakukan pembacaan dan pemahaman terkait dengan bahasa Arab ini perlu memberikan penguasaan pada ilmu yang memberikan dukungan terkait nahwu dan shraf serta memberikan penguasaan pada kata supaya memiliki sedikit gambar terkait dengan makna yang dibacanya.¹

Upaya untuk mempermudah berkomunikasi dengan bahasa Arab, maka diperlukan pembelajaran dengan ketepatan dalam memilih metode. Metode pembelajaran merupakan faktor kunci dalam proses pembelajaran, sehingga seorang pendidik harus memiliki pemahaman yang baik tentang metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, pemilihan metode yang tepat dapat mengaktifkan peserta didik dan membantu mereka menyadari bahwa belajar bahasa Arab tidak sesulit yang mereka bayangkan. Banyak yang menganggap pembelajaran bahasa Arab sebagai sesuatu yang sulit dan membosankan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Arab, seorang pendidik perlu membuat peserta didik menjadi lebih aktif sebagai subjek didik, dan pemilihan metode pembelajaran menjadi aspek yang sangat penting dalam pengajaran bahasa.²

Keberhasilan program pengajaran bahasa dapat dinilai dari segi metode yang digunakan, karena metode tersebut menentukan isi dan cara pengajaran bahasa yang kreatif dan efektif.³ Dalam Penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penerapan metode yang sesuai dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang tinggi. Dengan memilih metode yang efektif, siswa dapat terlibat secara aktif

¹ A. Mualif, "Metodologi Pembelajaran Ilmu Nahwu Dalam Pendidikan Bahasa Arab," *Jurnal AL-HIKMAH Vol 1, No 1 1*, no. 1 (2019): 26–36.

² Jauharotun Nafisah, Semantic Mapping Strategy dan Progres Pemahaman Qawaid Bahasa Arab di Pondok Pesantren Mamba'ul Falah Kudus, *Al-Jawhar : Journal of Arabic Language Volume 1 No 1*, Juni 2023.

³ Najamuddin Petta, Solong Iain, and Sultan Amai, "Inseri Nilai Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Arab," *Eloquence: Journal of Foreign Language 2*, no. 1 (2023): 191–203.

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

dalam proses belajar, memperoleh pemahaman yang lebih baik, dan mengembangkan kemampuan berbahasa Arab dengan lebih baik pula. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk memahami dan menguasai berbagai metode pembelajaran yang relevan agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi siswa dan mencapai hasil belajar yang berkualitas.⁴

Pelajaran ilmu nahwu bukanlah tujuan dari adanya suatu pembelajaran. Akan tetapi apabila tidak memiliki ilmu nahwu maka dalam pembicaraan serta penulisan yang benar serta pelurusan untuk melakukan penjagaan lidah kita dari adanya kesalahan serta memberikan bantuan dalam memaparkan ajaran.⁵ Pembelajaran nahwu selama ini masih dilakukan secara monoton dan konvensional yang ini menyebabkan siswa tidak memiliki antusias pada pengikutan pembelajaran.⁶ Keadaan ini menjadikan siswa tidak memiliki pemahaman pada materi dan menganggapnya ilmu nahwu ini sulit untuk dipelajarinya karena tidak ada ketertarikan. Akan tetapi pengamatan ini memberikan penunjuk akan terkait dengan pemakaian metode dalam bermain berburu harta karun untuk materi yang ada pada ilmu nahwu supaya bisa memberikan peningkatan pada kemampuan berbahasa peserta didik dengan mudah dan mengasyikkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya di pesantren Daarul Huda sebelum diterapkan pembelajaran nahwu dengan metode permainan berburu harta karun beberapa santri memiliki kejenuhan dalam belajar sehingga keefektifan pembelajaran tidak berjalan dengan optimal dan banyak santri yang masih belum paham betul terkait dengan pembelajaran yang diajarkan. Akan tetapi ketika peneliti melakukan penelitian ketika ustadz/ustadzah memberikan pelajaran dengan permainan berbentuk berburu harta karun santri menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Dari hasil observasi peneliti juga didapatkan bahwasanya bahwasanya dengan adanya metode ini pembelajaran menjadi lebih mengalami peningkatan terhadap hasil pembelajaran santri dan kepemahaman santri dalam pembelajaran nahwu, ini dikarenakan dengan bermain ini santri akan lebih aktif dan tidak bosan dalam pembelajaran

Hal ini juga didukung dengan beberapa pengamatan terdahulu seperti pengamatan yang dilakukan oleh Mudlofir tahun 2019 yang mengungkapkan bahwasanya pemakaian metode berburu harta karun ini bisa memberikan bantuan kepada peserta didik untuk memberikan pemahaman pada pelajaran bahasa Arab di khususnya untuk kemampuan dalam membacanya.⁷ Kedua pengamatan dari Wahyuni tahun 2021 yang mengungkapkan bahwasanya pemakaian dari permainan berburu harta karun ini sangat memiliki keefektifan dalam pemakaian pembelajaran kata untuk peningkatan dalam menguasai

⁴ Mohammad Shohibul Anwar dkk, Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Arab: Studi Kasus di PJJ PAI IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Al-Jawhar : Journal of Arabic Language Volume 1 No 1, Juni 2023

⁵ Hayati, N. (2020). *Pembelajaran Nahwu Sharaf dengan menggunakan metode al-Miftah lil Ulum di Madrasah Diniyah Putri Pondok Pesantren Misbahul Hidayah Suboh Situbondo* (Doctoral dissertation, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Prodi Pendidikan Agama Islam).

⁶ Mabruroh, L) *تطوير وسائل مادة النحو باستجدام" قرصة فعلية" سنن فندن أران العلية بيوكناكرتا* (2014). Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

⁷ Ali Mudlofir, "Treasure Hunt" (2019): 345-351.

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

kosakata siswa.⁸ Ketiga pengamatan dari Tazqi tahun 2022 yang mengungkapkan diterapkannya permainan berburu harta karun yang menjadi media belajar untuk memiliki keterkaitan yang besar pada peningkatan wawasan bicara siswa.⁹

Dari beberapa pengamatan terdahulu tersebut difokuskan akan permainan berburu harta karun yang difokuskan pada peningkatan siswa dalam membaca bahasa arab dan penguasaan kosa kata bahasa arab. Pada penelitian ini tentu memiliki kebaruan yang berbeda dimana pengamatan ini memiliki perbedaan dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang lebih difokuskan pada permainan berburu harta karun yang memberikan bantuan pada peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya pada pembelajaran nahwu oleh peserta didik. Strategi ini digunakan untuk memberikan bantuan kepada peserta didik dalam meningkatkan pemahaman pada pelajaran bahasa Arab dikhususkan dalam pembelajaran Nahwu yang diajarkan dengan metode permainan berburu harta karun sehingga tidak terjadi kejenuhan siswa dalam belajar.

Pada pengamatan ini memiliki titik perbedaan pengamatan dengan pengamatan sebelumnya terkait dengan objek yang ditelitinya. Pengamatan ini fokus terkait dengan implementasi permainan berburu harta karun untuk pengenalan macam kata pembelajaran. Pengamatan ini memiliki tujuan dalam perlengkapan studi yang memiliki keterkaitan dengan pemakaian permainan berburu harta karun untuk kegiatan pembelajaran, khususnya pada pengamatan yang difokuskan pada pembelajaran ilmu nahwu. Berdasarkan dengan ini peneliti mengangkat dua rumusan masalah yang disusunnya. 1) Bagaimana implementasi permainan berburu harta karun pada pembelajaran nahwu di pondok pesantren Daarul Huda Malang. 2) Bagaimana kelebihan dan kekurangan permainan berburu harta karun pada pembelajaran nahwu di pondok pesantren Daarul Huda Malang. Kedua rumusan masalah tersebut menjadi fokus penjelasan dalam penelitian ini.

Pengamatan ini memiliki argumen bahwasanya adanya pemakaian permainan berburu harta karun ini bisa memberikan pemahaman pada materi nahwu dengan mudah untuk peserta didik, tidak hanya itu metode ini menjadikan murid senang serta tidak memiliki kebosanan dalam kegiatan pembelajaran ilmu nahwu. Pengamatan ini menjadi sumbangsih untuk penambahan wawasan serta cara strategi pembelajaran nahwu yang memiliki kekreasian dan inovasi terbaru.

B. Metode

Pendekatan dalam pengamatan ini didasari pada kegiatan keilmiah dalam pemerolehan bukti tujuan serta kebermanfaatan sesuai dengan kegiatan ilmiah bukti ilmiah serta sasaran dan kegunaannya.¹⁰ Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif Pengamatan ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif, pengamatan kualitatif deskriptif memiliki sifat deskriptif melalui pengamatan yang memberikan pendeskripsian pada suatu keadaan atau fenomena (*setting sosial*) yang dituangkan pada tulisan yang

⁸ M.Fadli, Sri Wahyuni, "Istikhdamu Lu'bah Berburu Harta Karun Li Tarqiyati Isti'ab Al Mufradat Ladayya Thulabah Bi Sma N 4 Langsa," *AL INTISYAR* 6, no. 1 (2021): 24–38.

⁹ Tazqia Auliannisa, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TREASURE HUNT GUNA," *Scaffolding* 4, no. 3 (2022): 456–470.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016).

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

memiliki narasi. Pada pengamatan ini pemakaian gambar lebih ditekankan daripada angka. Jenis pemakaian pengamatan yang dipakai pada pengamatan ini yakni pengamatan lapangan atau (*field research*) dimana pengamatan ini mendeskripsikan suatu kegiatan pengamatan dengan output data deskriptif baik itu tulisan ataupun ungkapan peneliti terkait dengan keadaan lapangan ataupun wilayah pengamatan.¹¹ Pengamatan ini peneliti terjun langsung ke lapangan untuk memberikan pengamatan atau fakta terkait dengan kejadian yang ada di lapangan dimana peneliti melakukan penggalian langsung terkait dengan implementasi dari metode permainan berburu harta karun “كنز الأفعال أنا وأنت” Pada Pembelajaran Nahwu di Santri Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

Teknik dikumpulkannya bukti adalah suatu cara strategis Pada pengamatan dikarenakan pengamatan ini memiliki tujuan untuk memperoleh bukti. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan bukti ini maka peneliti tidak memperoleh bukti yang memberikan syarat pada standar ditetapkannya suatu bukti untuk selanjutnya pengumpulan bukti dilakukan dengan observasi, wawancara serta dokumentasi¹²

Analisis bukti pada pengamatan ini merupakan suatu kegiatan mencari serta menyusun dengan seksama bukti yang didapatkan melalui teknik pengumpulan bukti, di mana hal ini dilakukan supaya memberikan pemahaman dan memberikan wawasan untuk orang lain supaya hasil pengamatan bisa dipahami. Analisis bukti Pada pengamatan kualitatif merupakan kegiatan yang dilakukan secara berkelanjutan pada saat kegiatan berlangsung ini dilakukan melalui pengumpulan bukti hingga dituliskannya laporan. Pengamatan ini memakai metode interaktif dari Miles Huberman dan Saldana dimana terdiri dari 1) Pengumpulan data (*data Collection*). 2) kondensasi data (*data condensation*); 3) penyajian data (*data display*); 4) menarik kesimpulan/verifikasi (*conclusion drawing/ verufication*).¹³ Adapun keabsahan bukti pada pengamatan ini peneliti memakai traingulasi yakni terkait dengan triangulasi sumber serta triangulasi teknik.

C. Hasil dan Pembahasan

Pada pandangan lama terkait dengan cara dalam mempelajari nahwu siswa memberikan kewajiban untuk menghafalkan kosakata. Hal ini menjadikan kurang diterapkannya pada keadaan kesehariannya terkait bahasa yang mereka hafal. Hal inilah yang menyebabkan munculnya pemikiran untuk memberikan alternatif penyelesaian terkait dengan pengatasan pada masalah ini yakni dengan pencarian metode yang baik serta mudah dalam penyampaian pesan ilmu nahwu untuk siswa. Ini memberikan pemerian pada metode pembelajaran bahasa Arab di negara-negara.¹⁴

Dalam kegiatan belajar mengajar sangat bosan apabila tidak diselangi dengan adanya media belajar oleh seorang pendidik. Maka dari itu media ajar ini sangat memiliki hal yang penting untuk kegiatan dalam pembelajaran, tidak hanya itu adanya media pada pembelajaran ini materi yang diberikan oleh

¹¹ Komaruddin, *Ensiklopedi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

¹² Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Buku Press, 2014).

¹³ Mththew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Model-Model Baru*, Terj. Tjetcep Rohidi, ((Jakarta: UI-Press, 2014).

¹⁴ Maskur, A., & Anto, P. (2018). Metode Pembelajaran Bahasa Asing Arab di Pondok Pesantren Modern. *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 63-68.

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

pendidik akan memberikan kemudahan untuk diterima siswa. Hal ini memiliki hubungan terkait dengan pembelajaran nahwu di mana pembelajaran ini menjadi pembelajaran yang menakutkan untuk siswa. Maka dari itu perlu adanya media yang dipakai yakni terkait dengan permainan dalam penciptaan belajar nahwu yang menyenangkan. Salah satu dari adanya permainan berburu harta karun ini menjadi media pembelajaran bahasa Arab supaya kegiatan belajar merasa senang tanpa adanya tekanan untuk muri. Berburu harta karun ini merupakan kegiatan dalam pencarian harta karun yang diadopsi pada pembelajaran bahasa Arab dimana siswa dibagi pada satu kelas yang memiliki beberapa kelompok dan kemudian dimulai dengan berburu harta karun yang terdiri dari mufrodat bahasa Arab dalam penghafalan dan untuk dirangkainya menjadi suatu kalimat yang efektif dan diucapkan dengan lisannya. Permainan dalam berburu harta karun ini memberikan pelatihan wawasan berupa mendengar, membaca serta khitobah untuk penambahan terkait dengan pemahaman bahasa Arab untuk siswa¹⁵.

Proses Penerapan Game Berburu Harta Karun dalam Pembelajaran Nahwu

Treasure Hunt atau dimaknai dengan berburu harta karun merupakan media belajar visual dalam kegiatan pembelajaran yakni masuk dalam kegiatan belajar bahasa Arab dengan penyajian pada bentuk permainan tradisional. Ini merupakan game yang dimuat dalam pemakaian yang ditunjukkan dalam pencarian barang yang disembunyikan pada suatu tempat. Permainan ini bisa dimainkan di mana saja, kapan saja juga siapa saja. Pada kegiatan main ini dilakukan dengan berkelompok atau perorangan dalam pengetahuan letak cache atau (benda tersembunyi), dibuat petunjuknya yang bisa memberikan pemanduan pada permainan berburu harta karun untuk penemuan benda yang disembunyikan. Kemudian pendidik memberikan petunjuk terkait dengan permainan berburu harta karun yang dipakai pada kegiatan pembelajaran bahasa Arab. Lalu benda yang disembunyikan ini kemudian diburu serta dilakukan pencarian oleh pemain apabila pemburu memiliki keberhasilan dalam penemuan chace ini maka langkah berikutnya yakni pembukaan biasanya terdiri dari kertas. Ini lalu dibaca oleh murid terkait isi di dalamnya serta penjelasan tugas atau perintah yang ada di dalamnya. Saat pemburuan berhasil dilakukan maka langkah berikutnya yakni pemburu melakukan sembunyi di tempat aslinya sama seperti dengan di tempat ditemukan benda yang disembunyikan chace itu. Ini menjadi *urgent* yang nantinya akan dicari oleh kelompok lainnya.¹⁶

Treasure hunt ini dipakai pada kegiatan pembelajaran nahwu memiliki keefektifan supaya tujuan pembelajaran bisa disampaikan hal ini menjadi penerapan permainan berburu harta karun dalam pembelajaran nahwu dengan penggambaran sebagai berikut:

Gambar 1 memberikan penentuan adanya empat langkah pada diterapkannya game berburu harta karun dimana pada pembelajaran nahwu ini dikhususkan dalam dibentuknya suatu kalimat terdiri dari jumlah fi'il serta ismiyah dan huruf:

¹⁵ Ulin Nuha, "SEBUAH STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA" (n.d.): 256-277.

¹⁶ Nuha, U. (2018). Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiya Islamia: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 256-277. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/tarbiya/article/view/23>

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang



Gambar 1. Proses Penggunaan Game Berburu Harta Karun

Tahap Pertama, Langkah penyajian, pendidik memberikan suatu pertanyaan terkait dengan tema yang dipelajarinya dengan pemburuan harta karun di pembelajaran nahwu. Wawasan dasar disediakan untuk memberikan bantuan pada santri sehingga memiliki kemudahan dalam pemaknaan dari topik yang dipelajarinya. Pada langkah ini terdapat beberapa fase yang dilakukan pendidik terdiri dari langkah pertama yakni siswa dilakukan pembagian menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari dua orang.

Tabel 1. Pembagian Kelompok

Kelompok 1	Kelompok 2
Siswa 1 Siswa 2	Siswa 3 Siswa 4
Kelompok 3	Kelompok 4
Siswa 5 Siswa 6	Siswa 7 Siswa 8
Kelompok 5	Kelompok 6
Siswa 9 Siswa 10	Siswa 11 Siswa 12
Kelompok 7	Kelompok 8
Siswa 13 Siswa 14	Siswa 15 Siswa 16

Langkah kedua dalam implementasi permainan ini seorang pendidik memberikan peraturan serta kegiatan kerja dalam dimainkannya berburu harta karun ini supaya memberikan keselarasan terkait dengan pembelajaran nahwu. Langkah ini pendidik memberikan penentuan pada tempat dimainkannya permainan berburu harta karun yang tidak memiliki kejauhan dengan ruang kelas. Pada kegiatan pembelajaran tempat yang dipilihnya ini bisa ada di dalam ataupun di luar kelas. Langkah keempat pendidik memberikan penentuan pada disembunyikannya benda yang terdiri dari lembaran yang di dalamnya meliputi kalimat kata ataupun kegiatan dalam menilai pembelajaran nahwu. Dengan melalui kegiatan pemburuan ini maka peserta didik akan menentukan jawaban dari soal tersebut. Langkah kelima pendidik memberikan penempatan pada materi ajar pada setiap teks yang dicarinya santri serta penyelesaian dari

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

instruksi ketika cache ditemukan. Langkah keenam, pendidik memberikan instruksi terkait dengan pemakaian pemburuan untuk penemuan cache yang disembunyikan untuk memberikan jawaban dalam penyelesaian tugas santri. Pada kegiatan kelompok ini memberikan penemuan terkait dengan lokasi cache yang disembunyikan melalui pemakaian petunjuk dari pendidik. Cara main berburu harta karun ini memiliki aturan yakni suatu kelompok bergerak maju untuk langkah awal kemudian ketika telah lolos dari keadaan awal pada keadaan kedua kelompok selanjutnya yakni melakukan aksi. Dimana untuk penghindaran pada diungkapkannya wawasan terkait dengan titik chace dari tempat yang disembunyikannya.

Tahap Kedua, Fase melakukan pengingatan ketika peserta didik melakukan pengenalan pada tahap pertama lalu siswa melakukan penjelajahan pada pemakaian clue yang telah diungkapkan oleh pendidik. Santri melakukan pemahaman pada topik yang dikaitkan supaya bisa memberikan jawaban pada soal yang diberikan oleh guru. Santri akan memperoleh tantangan saat melakukan penjelajahan untuk penemuan harta karun. Cara awal yang dilakukan oleh siswa pada kegiatan kelompok ini yakni melakukan pelacakan pada harta karun yakni dengan bekal pensil atau spidol serta peta tugas dan mereka yakni penemuan tanda awal dalam memberikan pemandu untuk mencari harta karun.

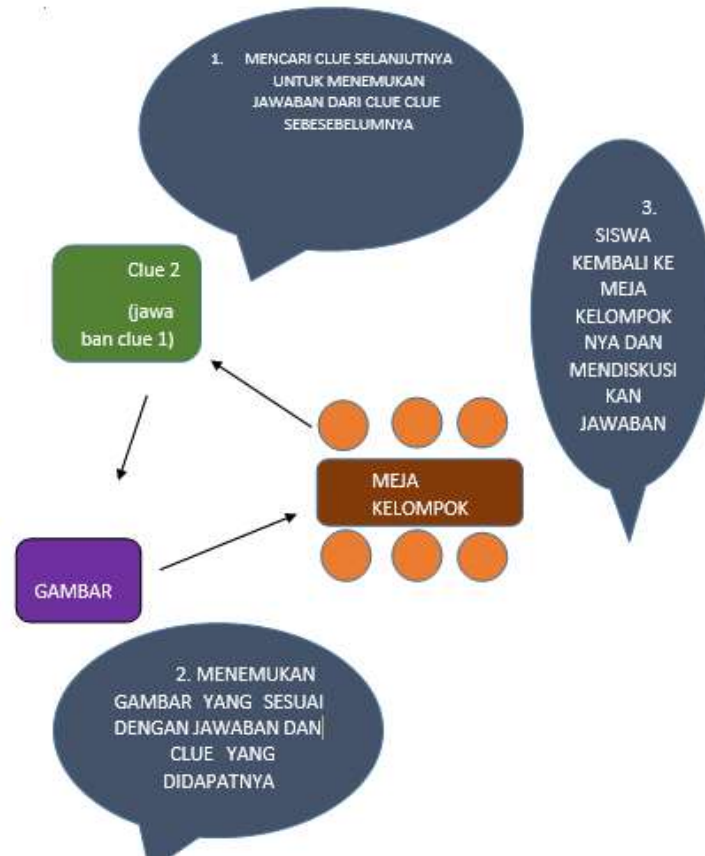
Cara kedua yakni melakukan pegangan peta pada masing-masing santri ada petunjuk terkait dengan clue. Mereka memiliki tugas untuk mencari clue yang terdiri dari pesan sesuai dengan materi yang dimasukkan pada amplop. Amplop tersebut ditaruh di lokasi yang disesuaikan dengan ketentuan ustadzah yang dibuat untuk penyebaran di kelasnya supaya memiliki kemudahan dalam dilihatnya. Ketika siswa menemukan club awal maka peserta memberikan pada anggota lain untuk melakukan penyusunan pada konsepnya yakni terkait dengan tahap kedua siswa melakukan pencarian clue sampai dengan clue yang terakhir.

Tahap Ketiga, Fase pengembangan, apabila santri telah memperoleh bantuan pada tempat pengembangan ide dalam menjawab soal terkait dengan kegiatan pembangunan pengetahuan. Santri melakukan penganalisisan terhadap wawasan yang diperolehnya serta menuliskannya pada suatu buku untuk memperhatikan soal dengan demikian maka santri bisa melakukan penyusunan jawaban untuk kegiatan dalam pertanyaannya.

Tahap Keempat Fase evaluasi, santri melakukan istirahat untuk penemuan clue di suatu tempat. Santri pada keadaan evaluasi ini wajib memberi jawaban pertanyaan yang diterimanya di fase pengembangan. Jawaban tersebut lalu dilakukan perbandingan dengan kunci jawaban yang telah disediakan oleh pendidik dalam menilai terkait dengan pengetahuan siswa apabila peserta didik lolos akan memperoleh poin serta penerimaan penghargaan yang digunakan untuk siswa dalam bekal permainan selanjutnya. Pemenangnya merupakan peserta yang memiliki poin paling tinggi.

Gambar 2 Memberikan penyajian terkait dengan ditampilkannya permainan berburu harta karun pada pembelajaran nahwu.

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang



Gambar 2. Ilustrasi Permainan Berburu Harta Karun

Adapun clue yang diberikan oleh ustadzah PP darul Huda terkait dengan kosakata yang dibuat pendidik sehingga menjadi kalimat yang terpadu yakni.

Tabel 2 Contoh Clue di Permainan berburu harta karun dan santri menemukan jawaban dari identifikasi fi'il

مضارع يفعل	امر أفعال	ماضي فعل
يَسْتَعْمِلُ	اُكْتُبْ	جَاءَ
أَذْهَبُ	اِجْلِسْ	أَكَلَ
تَنْظُرُ	اقْرَأْ	فَتَحَ
يَكُنْسُ	أَذْكَرْ	قَالَ
تَرْجِعُ	اشْرَبْ	تَعَلَّمَ
يَسْتَعْجِدُ	اعْمَلْ	غَسَلَ
يَتَكَلَّمُ	اسْمَعْ	انْتَهَى

**Implementasi Permainan Berburu Harta Karun
Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang**

يَسْتَحِمُّ	أَحْضُرُ	سَأَلَ
يَتَوَضَّأُ	ضَعَّ	اجْتَهَدَ
يَخْرُجُ	الْعَبَّ	أَرَادَ
يَبْكِي	إِضْرَبُ	عَفَرَ
أَسْتَيْقِظُ	الْبَسَ	سَارَ
يَرَى	تَمَّ	أَنْفَقَ
يَحْتَاجُ	إِخَذَ	وَعَدَ
يَتَذَكَّرُ	أَسْجُدُ	حَاوَلَ
يُنْسَى	أُسْكُتُ	دَارَ
يُقْسِمُ	أَدْخَلَ	عَيَّنَ
يُدْفَعُ	سَاعَدَ	أَعْطَى
يَشْتَرِي	إِصْنَعُ	كَرِهَ
يَقْطَعُ	بَعَّ	زَادَ
تَبْلُغُ	أَجِبُ	إِنْتَظَرَ
يُحِبُّ	حَدَّ	وَجَدَ
يَرْسُمُ	أَبْدَأُ	حَطَبَ

Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa Berburu Harta Karun

Kelebihan

Adapun kelebihan dari permainan berburu harta karun alpada pembelajaran nahwu tersebut ialah:

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

Tabel 3. Kelebihan

Responden	Hasil Wawancara	Koding
Siswa 1	Saya senang dengan permainan berburu harta karun ini karena saya yang keakraban dengan teman kurang menjadi akrab dengan adanya kerja sama	Berinteraksi dan bekerjasama dengan teman
Siswa 2	Saya senang dengan permainan ini karena tidak membosankan pada pembelajaran nahwu	Memberikan gairah untuk memecahkan setiap soal
Siswa 3	Saya merasa senang karena saya lebih semangat dan tidak bosan	Menumbuhkan semangat belajar.
Guru Ustadzah	Dengan permainan ini sangat membantu guru dalam memberikan interaksi untuk saling bertukar pendapat dengan temannya.	Menumbuhkan sikap kerja sama

Pada Tabel 3 Ini diungkapkan terkait dengan kelebihan dalam permainan ini di PP darul Huda yakni terkait dengan permainan ini memberikan ajakan pada murid dalam melakukan interaksi serta kerjasama melalui temannya, diberikannya gairah dalam pemecahan pertanyaan dikarenakan telah memberikan pemecahan pada soal kelompok akan memperoleh harta karun yakni terdiri dari suatu benda yang telah disesuaikan oleh pendidik, penumbuhan semangat kepada santri pada pemecahan soal serta penemuan sikap kerjasama yang dikarenakan oleh setiap individu memberikan keterkaitannya pada suatu kelompoknya.

Pada output pengamatan yang dilakukan oleh Ramadhani zuhaira bahwasanya media berburu harta karun ini layak dipakai menjadi media belajar yang dilakukan pada pengamatan yang difokuskan pada keterampilan membaca peserta didik pada pemahaman soal melalui pencatatan pendidik yakni dengan pemerhatian dua aspek yakni terkait dari fisik media seperti bentuk warna, gambar, ukuran kertas dan aspek isi misalnya petunjuk permainan terdiri dari tata bahasa kosakata serta evaluasi.¹⁷ lalu berikutnya pada output pengamatan ini dilakukan oleh Alam dan Khotimah yang mengungkapkan bahwasanya diterapkannya permainan ini bisa memberikan penambahan pada semangat minat belajar siswa yang ada supaya dapat memberikan peningkatan dalam pembelajarannya.

¹⁷ K. Alam, A., Khotimah, "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter. MUHIBBUL ARABIYAH;" *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2021).

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

Maka dari itu melalui adanya permainan berburu harta karun ini untuk pembelajaran nahwu menjadikan pembelajaran pengetahuan serta hasil pembelajaran santri menjadi meningkat.

Kekurangan

Sedangkan kekurangan dari penerapan permainan Berburu harta karun pada pembelajaran nahwu ialah:

Tabel 4. Kekurangan

Responden	Hasil Wawancara	Koding
Siswa 1	Saya senang dengan permainan berburu gramatikal ini tetapi waktunya sangat singkat. Jadi permainan belum selesai tapi jam pelajarannya sudah habis	Membutuhkan waktu yang cukup banyak
Siswa 2	Kalau dalam permainan ini biasanya guru membutuhkan tempat yang laus buat nentuin tempat permainannya	Cakupan tempat/wilayah ini cukup luas.
Ustadzah	Dengan penerapan permainan ini pada pembelajaran nahwu santri melakukan suatu hal diluar pembelajaran	Siswa leluasa melakukan kegiatan yang di luar proses pembelajaran tersebut.

Pada Tabel 4 Mengungkapkan terkait dengan kekurangan dalam permainan berburu harta karun di pembelajaran nahwu pondok pesantren Daarul Huda Malang yakni terkait dengan diterapkannya permainan metode berburu harta karun Ini membutuhkan waktu yang banyak dikarenakan metode ini ada di luar kelas serta santri memberikan pencarian pada clue yang ada di luar kelas cakupan suatu tempat diterapkannya metode ini yang sangat luas sehingga siswa akan leluasa melaksanakan aktivitas yang lain di lain kegiatan pembelajaran.

Dari kelebihan tersebut sesuai dengan pendapat Winda Safitri, Sumardi dan Heri Yusuf yang mengungkapkan bahwasanya penerapan metode belajar melalui permainan ini membutuhkan waktu yang banyak tidak hanya itu pendidik diberikan tuntutan dalam mempunyai media ajar terkait dengan buku panduan untuk pendidik dalam pemakaian media ajar dalam pemburuan harta karun ini supaya tidak hanya mengacu pada satu bahan ajar yakni kurikulum 2013 saja serta juga memberikan sarana dalam penginteraksian kesosialan peserta didik.¹⁸

D. Kesimpulan

Treasure Hunt atau dimaknai melalui berburu harta karun ini merupakan kegiatan media ajar untuk pembelajaran yang termasuk pembelajaran bahasa

¹⁸ H. Y. . Safitri, W., Sumardi, S., Muslihin, "Pengembangan Bahan Ajar Permainan FunOutbound Mencari Harta Karun.," *Jurnal PAUD Agapedia*, 4, no. 1 (2020).

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

Arab yang dilakukan penyajian pada bentuk permainan. Treasure hunt ini merupakan permainan yang dimuat dalam pemakaian petunjuk dalam pencarian barang yang disembunyikan pada suatu wilayah permainan. Ini dimainkan di mana saja, kapan saja serta siapa saja. Permainan ini dilakukan dengan berkelompok maupun individu dalam mengetahui di mana letak disembunyikannya suatu benda ini diperlukan suatu petunjuk yang bisa memberikan pemanduan pada pemburu harta karun untuk penemu cache atau benda tersebut. Dari hasil pembahasan terkait dengan implementasi metode permainan berburu harta karun pada pembelajaran nahwu di santri Pondok Pesantren Daarul Huda Malang berjalan baik dapat membantu siswa dalam memahami materi dikarenakan bisa memberikan peningkatan pada pembelajaran nahwu. Hal ini dikarenakan pembelajaran melalui game ini dikarenakan murni permainan yang dipakai yang memerlukan pemain aktif. Maka dari itu treasure hunt ini akan dipakai pada pembelajaran nahwu sangat sesuai agar tujuan dari pembelajaran bisa disampaikan PP darul Huda ini pada penerapan permainan berburu harta karun di pembelajaran nahwu memiliki beberapa tahap diantaranya terdiri dari fase penyajian, fase mengingat, fase pengembangan serta fase evaluasi.

Adapun kelebihan pada permainan berburu harta karun dalam pembelajaran nahwu ini yakni metode dalam permainan ini memberikan ajakan untuk peserta didik dalam melakukan interaksi serta kerjasama melalui temannya dengan pemberian gairah dalam pemecahan setiap soal, menentukan semangat, serta penumbuhan sikap kerjasama. Adapun kekurangan dari diterapkannya permainan berburu harta karun ini untuk pembelajaran nahwu yakni penerapan dari permainan metode berburu harta karun ini memerlukan waktu yang banyak tempat yang luas sehingga permainan dalam berburu harta karun ini cukuplah luas cakupannya serta peserta didik akan melakukan keleluasaan dalam pelaksanaan aktivitas di luar kegiatan belajar mengajar.

Referensi

- Alam, A., Khotimah, K. "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter. MUHIBBUL ARABIYAH:" *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2021).
- Auliannisa, Tazqia. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TREASURE HUNT GUNA." *Scaffolding* 4, no. 3 (2022): 456-470.
- Hayati, N. (2020). *Pembelajaran Nahwu Sharaf dengan menggunakan metode al-Miftah lil Ulum di Madrasah Diniyah Putri Pondok Pesantren Misbahul Hidayah Suboh Situbondo* (Doctoral dissertation, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Prodi Pendidikan Agama Islam).
- Huberman, Mtthew B. Miles dan A. Michael. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Model-Model Baru, Terj. Tjetcep Rohidi.* (Jakarta: UI-Press, 2014).
- Jauharotun Nafisah, Semantic Mapping Strategy dan Progres Pemahaman Qawaid Bahasa Arab di Pondok Pesantren Mamba'ul Falah Kudus, *Al-Jawhar : Journal of Arabic Language* Volume 1 No 1, Juni 2023.
- Komaruddin. *Ensiklopedi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

Implementasi Permainan Berburu Harta Karun Pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Daarul Huda Malang

- Mabruroh, L (٢٠١٤). تطوير وسائل مادة النحو باستجدام " فرصة فعلية" سنن فندن أران العلية . Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. ()
- Maskur, A., & Anto, P. (2018). Metode Pembelajaran Bahasa Asing Arab di Pondok Pesantren Modern. *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 63-68.
- Mualif, A. "Metodologi Pembelajaran Ilmu Nahwu Dalam Pendidikan Bahasa Arab." *Jurnal AL-HIKMAH Vol 1, No 1 1*, no. 1 (2019): 26-36.
- Mudlofir, Ali. "Treasure Hunt" (2019): 345-351.
- Mohammad Shohibul Anwar dkk, Implementasi Metode Pembelajaran Bahasa Arab: Studi Kasus di PJJ PAI IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Al-Jawhar : Journal of Arabic Language Volume 1 No 1, Juni 2023
- Najamuddin Petta, Solong Iain, and Sultan Amai, "Inseri Nilai Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Arab," *Eloquence: Journal of Foreign Language* 2, no. 1 (2023): 191-203.
- Nuha, Ulin. "SEBUAH STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA" (n.d.): 256-277.
- Ramadhani, A. I., Zukhaira. "Pengembangan Arabic Treasure Hunter Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Mts Di Kabupaten Klaten." *ISANUL ARAB Journal of Arabic Learning and Teaching*, 8, no. 1 (n.d.).
- Renti Yasmar, Pemanfaatan ChatGPT dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis/Maharah Kitabah Berbasis 6C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication, Computational and Compassion), Al-Jawhar : Journal of Arabic Language Volume 1 No 2, Desember 2023 e-ISSN : 2988-6651, p-ISSN : 2988-6678
- Safitri, W., Sumardi, S., Muslihin, H. Y. . "Pengembangan Bahan Ajar Permainan FunOutbound Mencari Harta Karun." *Jurnal PAUD Agapedia*, 4, no. 1 (2020).
- Sri Wahyuni1, M.Fadli2 IAIN. "Istikhdamu Lu'bah Berburu Harta Karun Li Tarqiyati Isti'ab Al Mufradat Ladayya Thulabah Bi Sma N 4 Langsa." *AL INTISYAR* 6, no. 1 (2021): 24-38.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sujarweni, Wiratna. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Buku Press, 2014.