

Seni Mengajar Qowaid Bahasa Arab Berbasis Games Ala Glorious Bimbel di Desa Brani Wetan Maron Probolinggo

Yayah Robiatul Adawiyah¹, Wilfa Rifqiyah Uktufiyana²

^{1,2} Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo

e-mail : ya2hsoebandi@gmail.com

Abstrak

Qowaid adalah aturan-aturan yang terdapat dalam Menyusun kalimat Bahasa arab, Dimana cabang dari ilmu qowaid ini sangat banyak diantaranya adalah ilmu nahwu dan shorrof. Qowaid dipelajari agar pemakai bahasa mampu berkomunikasi menggunakan Bahasa arab dengan baik dan benar, jadi dalam pembelajarannya siswa tidak cukup dengan menghafal kaidah-kaidah nahwu saja, melainkan setelah menghafal siswa harus menerapkannya. Oleh karena pembelajaran qowaid ini merupakan materi yang sukar untuk dipahami bahkan tidak diminati oleh siswa maka, tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana Glorious bimbel menerapkan pembelajaran qowaid Bahasa arab berbasis games untuk memudahkan siswa dalam memahami tatanan Bahasa arab dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, Teknik pengumpulan datanya dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber datanya adalah para coach di Glorious bimbel dan semua data yang berhubungan dengan bimbel Bahasa arab. Bentuk analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis data interaktif Milles dan Huberman yakni Reduksi data, display data dan verifikasi data (Sugiyono, 2015). Hasil dari penelitian ini adalah games yang diterapkan berupa: 1) wazn magic cube, 2) loncat dan tashrif, 3) wajadtani, 4) if- so, 5) kanzun al-af'al, 6) lelang tarkib, 7) sambung kata, 8) dia punyaku, 9) aktif vs pasif, 10) scrabble.

Kata Kunci : *Qowaid, Bahasa Arab, Games*

Abstract

Qowaid are the rules contained in composing Arabic sentences, where there are many branches of the science of qowaid, including the science of nahwu and shorrof. Qowaid is studied so that language users are able to communicate using Arabic well and correctly, so in learning it is not enough for students to just memorize the rules of Nahwu, but after memorizing them students must apply them. Because learning qowaid is material that is difficult to understand and is not even of interest to students, the aim of this research is how Glorious Bimbel implements game-based Arabic qowaid learning to make it easier for students to understand Arabic language order and create a fun learning atmosphere. This research method is qualitative with a phenomenological approach. Data collection techniques are interviews, observation and documentation. The data source is the coaches at Glorious tutoring and all data related to Arabic tutoring. The form of data analysis used in this research is the Milles and Huberman interactive data analysis model, namely data reduction, data display and data verification (Sugiyono, 2015). The results of this research are the games implemented in the form of: 1) wazn magic cube, 2) jump and tashrif, 3) wajadtani, 4) if-so, 5) kanzun al-af'al, 6) tarkib auction, 7) connect words, 8) he's mine, 9) active vs passive, 10) scrabble.

Keywords: *Qowaid, Arabic, games*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab bertujuan untuk memahami Al-Quran dan Hadis serta ilmu agama Islam yang tertuang dalam kitab-kitab klasik maupun modern. Penggunaan Bahasa Arab yang baik dan benar tidak lepas kaitannya dengan penguasaan pada aspek kaidah-kaidah Bahasa Arab (Qawaid Al-Nahwiyyah). Oleh sebab itu, Qawaid Al-Nahwiyyah merupakan salah satu unsur

penting dari pembelajaran bahasa Arab yang berimplikasi pada pemahaman apa yang didengar (Istima'), dibicarakan (Kalam), dibaca (Qiro'ah), dan ditulis (Kitabah) secara baik dan benar (Hamawadah, 2010). Namun, fenomena problematika dalam pembelajaran Qawaid sampai saat ini masih belum menemukan titik terang. Fenomena ini dilandasi oleh dua alasan utama yakni: (1) kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Arab (Fahrurrozi, 2014), (2) dan penggunaan metode pembelajaran yang tidak inovatif dan variatif (Zaenudin & Asror, 2019). Berbagai macam upaya dilakukan sebagai wujud perhatian dalam menyikapi problematika tersebut (Sa'adah, 2019). Beberapa eksperimen diselenggarakan sebagai uji efektifitas sebuah metode dalam pembelajaran qawaid (Rohayati, 2018) & (Amin, 2018). Begitu juga halnya pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh Kurniawan sebagai solusi problematika yang terjadi pada pembelajaran Qawaid (Kurniawan, 2019). Namun, peneliti berpendapat bahwa upaya-upaya tersebut masih belum memberikan hasil yang signifikan.

Dari fakta ini maka bimbingan belajar yang Bernama Glorious Bimbel menerapkan seni mengajar qowaid Bahasa arab berbasis games dengan tujuan agar peserta les lebih cepat dalam memahami qowaid Bahasa arab dan dapat menerapkannya baik dalam berkomunikasi dan menulis Bahasa arab dengan benar dan tepat. Inovasi ini juga menjadi daya tarik peserta Bimbel untuk mendaftar les privat Bahasa arab di glorious bimbel. Dalam proses pembelajaran ada banyak metode yang digunakan oleh guru salah satunya adalah metode bermain yaitu sebuah metode belajar yang diiringi dengan adanya sebuah permainan atau *game*. *Game based learning* merupakan model pembelajaran berbasis bermain yang memikat serta melibatkan pengguna, memiliki tujuan akhir seperti mengembangkan pengetahuan dan Kemahiran (Sholehan, et al., 2023). Berdasarkan uraian diatas tentunya *Games* sangat relevan dengan pembelajaran qawaid yang menekankan peserta didik pada proses berpikir secara mendalam seperti menganalisis kalimat, mengetahui kedudukan kata dalam kalimat serta menghafal kaidah-kaidah nahwiyah dan Shorfiyyah.

Qowaid merupakan jama' dari kata qaidah yang berarti aturan, undang-undang. Qowaid adalah aturan-aturan yang terdapat dalam Menyusun kalimat Bahasa arab, Dimana cabang dari ilmu qowaid ini sangat banyak diantaranya adalah ilmu nahwu dan shorrof. Nahwu adalah ilmu tentang pokok-pokok yang dengannya dapat diketahui hal-ihwal, kata-kata Bahasa arab dari segi l'rob dan bina'nya. Yaitu dari sisi yang dihadapinya dalam keadaan kata-kata itu disusun. Qowaid dipelajari agar pemakai Bahasa mampu berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa arab dengan baik dan benar jadi dalam pembelajarannya siswa tidak cukup dengan menghafal kaidah-kaidah nahwu saja, melainkan setelah menghafal siswa harus menerapkannya. Oleh karena pembelajaran qowaid ini merupakan materi yang sukar untuk dipahami bahkan tidak diminati oleh siswa maka, Glorious bimbel menerapkan pembelajaran qowaid Bahasa arab berbasis games untuk memudahkan siswa dalam memahami tatanan Bahasa arab dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengungkap metode mengajar qowaid (nahwu shorf) berbasis games ala glorious bimbel dengan harapan metode ini akan menjadi acuan guru-guru Bahasa arab dalam mengajarkan qowaid nahwiyah dan qowaid shorfiyah. Sehingga penelitian ini menjadi bermanfaat dalam menambah wawasan pengetahuan atau skill mengajar guru Bahasa arab melalui game yang menyenangkan dan pembelajaran Bahasa arab khususnya Pelajaran nahwu dan shorf tidak terkesan sukar dan membosankan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (1975) ialah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat dialami (Moleong & Creswell, 2006). Adapun jenis penelitiannya adalah deskriptif analisis. Sumber data pada penelitian ini adalah Para coach Bahasa Arab di Glorious Bimbel dan peserta Bimbel Bahasa Arab berupa dokumentasi, video pembelajaran qawa'id, dan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada penelitian, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan teknik observasi terhadap Glorious Bimbel serta melakukan wawancara dengan mentor Bahasa arab. Hal itu dilakukan untuk mendapatkan data berupa

proses pembelajaran qawaid berbasis Games. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data seperti visi, misi, kurikulum serta bukti prestasi yang telah diraih oleh para siswa bimbel. Model analisis data interaktif Milles dan Huberman yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi data adalah penarikan kesimpulan dari suatu yang umum kepada yang bersifat khusus. Karena data yang didapat dari lapangan sangat banyak, kompleks serta rumit. Oleh karena itu data tersebut perlu untuk direduksi hingga ditarik kesimpulan data yang dibutuhkan saja yaitu mengenai data tentang proses pembelajaran qawaid serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.
2. Display data Display atau penyajian data dalam penelitian kualitatif, data bisa diuraikan secara singkat, bagan atau sejenisnya. Namun penyajian data yang sering terjadi pada penelitian kualitatif adalah berupa teks yang bersifat naratif. Pada penelitian ini peneliti menggunakan display data yang berupa penyajian teks naratif. Dengan menyajikan data berupa proses serta metode pembelajaran qawaid yang digunakan oleh mentor.
3. Verifikasi data Setelah peneliti melakukan penarikan kesimpulan lalu peneliti mempelajari serta memahami kembali data-data dari hasil penelitian yang didapat, sehingga kesimpulan yang diperoleh dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

Pendekatan penelitian ini adalah fenomenologi, karena ingin mengetahui dan mengungkap pengalaman atau metode yang digunakan oleh Glorious bimbel dalam mengajarkan qowaid terhadap peserta didiknya. Adapun waktu penelitian ini dimulai sejak bulan juli tanggal 15- 15 agustus 2024 di tempat bimbingan belajar bernama Glorious Bimbel di Brani Wetan Maron Probolinggo. Sumber data dari penelitian ini adalah seluruh coach/mentor yang mengajar dan juga pendiri glorious bimbel. Sumber dana dari penelitian ini adalah dari pihak kampus Universitas Nurul Jadid yang di Kelola oleh Lembaga penerbitan penelitian dan penegebadian kepada Masyarakat (LP3M)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari hasil wawancara peneliti bersama pendiri glorious bimbel saudara Irfan Wahyudi adalah sebagai berikut “ *Glorious bimbel ini di dirikan pertama kali dengan niat dan tujuan untuk mengisi kekosongan kami setelah mengajar dengan niat barangkali bermanfaat untuk sekitar yang membutuhkan. Awal mula kami hanya membuka kursus untuk Bahasa inggris dan baca tulis hitung saja, akan tetapi seiring berjalannya waktu ada beberapa alumni al-mashduqiah untuk ikut bergabung dan memberi saran agar kami juga membuka kursus untuk Pelajaran Bahasa arab mengingat dewasa ini sudah banyak lomba-lomba berbahasa arab mulai dari baca berita, debat, puisi dan pidato Bahasa arab*”. Menurut paparan saudara Irfan sampai saat ini sudah banyak yang berminat untuk masuk kursus Bahasa arab. Berikut adalah jadwal les privat dan pricelist yang ada di Glorious bimbel:



KELAS REGULER	TK/SD	SMP	SMA	UMUM
8X TM	40.000	50.000	60.000	80.000
16X TM	80.000	90.000	100.000	160.000
24X TM	120.000	130.000	140.000	240.000

KELAS PREMIUM	TK/SD	SMP	SMA	UMUM	
8X TM	1 Siswa	240.000	280.000	320.000	360.000
	2 Siswa	@120.000	@140.000	@160.000	@180.000
	3 Siswa	@80.000	@95.000	@110.000	@120.000
12X TM	1 Siswa	360.000	420.000	480.000	540.000
	2 Siswa	@180.000	@210.000	@240.000	@270.000
	3 Siswa	@120.000	@140.000	@160.000	@180.000

@gloriousbimbel

JADWAL LES PRIVAT REGULER SIANG PUSAT LAYANAN BIMBINGAN BELAJAR GLORIOUS Brani Wetan Maron Probolinggo												
	MATEMATIKA		BAHASA INGGRIS		BAHASA ARAB		BACA TULIS HITUNG		BACA TULIS CURPAN			
	14.30-16.00	16.00-17.15	14.30-16.00	16.00-17.15	14.30-16.00	16.00-17.15	14.30-16.00	16.00-17.15	14.30-16.00	16.00-17.15		
SABTU	Sofyan 6 Kia 1	Agila 4 Syakila 4 Alfa 2 Sima 12	Niken 5 Bian 6 Hani 2 Kenka 2	Rul 3 Fatin 5	Ayu 3						Wulan Najwa	
AHAD	Niken 5 Mitha 6 Ayu 3	Agila 4 Syakila 4 Alfa 2 Kenka 2	Nanda 3 Rayhan 2 Hani Kia 1 Anon 1	Rul 3 Fatin 5	Ayu 3						Wulan	
SENIN	Nanda 3 Syahid Farid 2 Kia 1	Agila 4 Syakila 4 Alfa 2	Nanda 3 Kenka 2 Rayhan 2 Naura 1	Rul 3 Ayu 3	Niken 5						Wulan Najwa	
SELASA	Nanda 3 Ayu 3	Sima 12 Kenka 2	Naura 1 Niken 5 Farid 2	Sofyan 6 Bian 4	Kia 1 Anon 1						Wulan	
RABU	Niken 5		Hani Ayu 3 Farid 2		Kia 1 Anon 1						Najwa Wulan	
KAMIS	Mitha 6 Farid 2		Nanda 3 Hani Ayu 3 Kia 1 Anon 1	Sofyan 6 Bian 4	Niken 5						Wulan	

07/07/24

Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada pembelajaran qowaid berbasis games ala glorious bimbel, yang mana peneliti hanya akan mengulas segala yang berhubungan dengan bimbingan belajar Bahasa arab pada materi Qowaid nahwu dan shorf. Kemudian untuk mentor yang ada di glorious bimbel berjumlah 7 orang dengan rincian sebagai berikut:

1. Armada Zaki Fuat
2. Rifatul Mahfudzoh
3. Wulandari
4. Santi Rahmawati
5. Nur Fadilah
6. Daimatus Sholeha
7. Sriaji Bagus Sasongko

Game's yang diterapkan di Glorious bimbel untuk materi Qowaid adalah sebanyak 10 games. Data ini peneliti dapat dari hasil observasi secara langsung (mengikuti dan mengamati kegiatan) dan hasil wawancara dengan mentor. Dengan rincian sebagai berikut:

1. **Game Wazn magic cube (نَرْدُ الْأَوْزَانِ)**

Tujuannya	agar siswa mampu mengidentifikasi fi'il/ kata kerja dalam bahasa Arab
-----------	---

Alat yang diperlukan	Dadu (dengan tulisan wazn fi'il di setiap sisinya)
----------------------	--

Cara bermain:

1. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok
2. Kelompok maju secara bergilir untuk memainkan dadu wazn
3. Langkah permainan:
 - a. Kelompok siswa berbaris ke belakang
 - b. Setiap siswa maju secara berurutan untuk melempar dadu dan menjawab soal dengan menyebutkan fi'il yang sesuai dengan wazn yang tertera pada sisi dadu.

Contoh :

- c. setelah siswa melempar dadu dan mendapatkan sisi dadu dari wazn fi'il فَعَلَ maka siswa tersebut harus memberi satu kata kerja yang berkenaan dengan wazn tersebut,
 - d. Berilah durasi terbatas setiap kelompok
 - e. Lakukan langkah-langkah tersebut pada siswa kelompok hingga akhir
4. Penilaian dilakukan berdasarkan banyaknya wazn (fi'il) yang terjawab setiap kelompok
 5. Berilah apresiasi bagi kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar dan hukuman bagi kelompok yang memiliki kesalahan dalam menjawab.
-

2. **Loncat dan tashrif (تَبَّ وَ صَرَّفَ)**

Tujuan	Agar siswa mampu mengidentifikasi fi'il dalam Bahasa arab
--------	---

Alat yang di perlukan	Karet tali/ Media skipping
-----------------------	----------------------------

Cara bermain:

1. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok
 2. Kelompok maju secara bergilir untuk memainkan lompat tali
 3. Langkah permainan:
 - a. Kelompok siswa berbaris kebelakang
 - b. Setiap siswa maju secara berurutan untuk mentashrifkan fi'il (lughowi/ishtilahi) sembari memainkan lompat tali/skipping (soal tashrif sesuai dengan soal yang ditentukan oleh guru).
 - c. Berikan durasi terbatas setiap kelompok.
 - d. Lakukan Langkah-langkah tersebut pada siswa kelompok hingga akhir.
 4. Penilaian dilakukan berdasarkan banyaknya soal tashrif (fi'il) yang terjawab dengan benar di setiap kelompok
-

-
5. Berilah apresiasi bagi kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar dan hukuman bagi kelompok yang memiliki kesalahan dalam menjawab.
-

3. Engkau menemukanku (وَجَدْتَنِي)

Tujuan Agar siswa mampu mengidentifikasi jumlah fi'liyah dan jumlah ismiyah dalam Bahasa Arab.

Alat yang diperlukan Bacaan atau artikel berbahasa arab

Cara bermain:

1. Bagilah siswa kedalam beberapa kelompok
 2. Bagilah bacaan yang telah disiapkan kepada masing-masing kelompok
 3. Mintalah siswa untuk menemukan dan mengidentifikasi jumlah fi'liyah dan jumlah ismiyah lalu menuliskannya pada kertas dengan durasi yang terbatas.
 4. Bagi kelompok yang sudah selesai, silahkan segera mengangkat tangan dan berkata "wajadna".
 5. Penilaian dalam permainan ini ditentukan dari banyak dan benarnya jumlah fi'liyah dan jumlah ismiyah yang ditemukan serta kecepatan dalam menyelesaikan.
 6. Berilah apresiasi bagi kelompok yang menemukan *jumlah fi'liyah* dan *jumlah ismiyah* dengan jumlah terbanyak dan benar, serta hukuman bagi kelompok yang menemukan paling sedikit dari *jumlah fi'liyah* dan *jumlah ismiyah* yang juga banyak kesalahan didalamnya.
-

4. IF-SO (إِذَا وَ إِذَا)

Tujuan Agar siswa mampu menyusun kalimat dengan *idza* dan *idzan*

Alat yang diperlukan Arahan dari guru/instruktur

Cara bermain :

1. Mintalah siswa untuk berdiri pada dua shaf yang berhadap-hadapan.
 2. Mulailah permainan dengan menyebutkan kata *idza* dengan menunjuk salah satu siswa kemudian lanjutkan dengan menyebutkan kata *idzan* dengan menunjuk siswa yang lain.
Contoh:
Siswa 1 (*idza*) : إِذَا جَاءَ الْمُعَلِّمُ
Siswa 2 (*idzan*) : إِذَنْ نَبْدَأُ التَّعَلَّمَ
 3. Begitulah permainan berlangsung dengan dua kalimat yaitu *idza* dan *idzan*
 4. Lanjutkan Langkah-langkah tersebut secara berulang dengan menambahkan Tingkat kesulitan soal.
 5. Berilah hukuman bagi siswa yang tidak mampu Menyusun kalimat.
-

5. Berburu Harta Karun (كَنْزُ الْأَفْعَالِ)

Tujuan Agar siswa mampu mengenal kata kerja (*madhi*, *mudhori*, dan *'amr*)

Alat yang di perlukan

1. Soal tentang kerja
2. Potongan kertas

Cara Bermain :

1. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok
 2. Guru menyebar atau menyembunyikan potongan kertas yang berisikan kelompok fi'il *madhi*, fi'il *mudhori*, dan fi'il *'amr* disekitar kelas atau sekitar lapangan.
 3. Guru memulai permainan dengan memberikan beberapa kata kerja dalam Bahasa Indonesia yang berbeda pada setiap kelompok, contoh:
 - a. Kelompok A: diminta untuk mencari fi'il dari kata "belajar, membaca, menulis"
 - b. Kelompok B: diminta untuk mencari fi'il dari kata "berjalan, berlari, menyanyi"
 4. Kemudian guru meminta kepada setiap kelompok untuk mencari potongan kertas yang berisikan beberapa kata kerja yang telah disebutkan tadi dan setiap kata kerja tersebut terdiri dari fi'il *madhi*, fi'il *mudhori*, dan fi'il *'amr*.
-

-
5. Para siswa berlomba untuk mencari sebanyak banyaknya potongan kertas yang tersembunyi untuk melengkapi instruksi soal yang telah diberikan oleh guru.
 6. Berilah apresiasi bagi kelompok yang menemukan fi'il madhi, fi'il mudhori', dan fi'il amr terbanyak dan benar serta hukuman bagi kelompok yang menemukan paling sedikit dari fi'il madhi, fi'il mudhori' dan fi'il 'amr yang juga banyak kesalahan didalamnya.
-

6. Lelang Tarkib (شراء التركيب بالمزاد)

Tujuan	Agar siswa mampu mengembangkan kemampuan gramatika dalam memahami <i>tarakib</i> yang sesuai dengan <i>jumlah</i> (kalimat)
--------	---

Alat yang diperlukan	1. Kertas 2. Papan tulis
----------------------	-----------------------------

Cara bermain:

1. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok
 2. Tulislah 10 kalimat yang benar dan 10 kalimat yang salah pada selembar kertas yang akan dijual nantinya.
 3. Setiap kalimat yang benar memiliki nilai poin tertentu berdasarkan Tingkat kesulitan soal.
 4. Setiap kelompok diberikan modal 300.000 (fiktif) untuk menebus kalimat dari guru/mentor.
 5. Mentor membacakan kalimat satu-persatu dengan harga tertentu.
 6. Mulailah untuk melelang, hingga seluruh kalimat habis terjual, contoh: guru berkata: "saya menjual kalimat "ضرب زيد عمرا" dengan poin 5, pembukaan harga dimulai dari 10 ribu rupiah.
 7. Penilaian dilakukan berdasarkan kelompok yang berhasil membeli kalimat yang benar dengan jumlah dan poin terbanyak.
 8. Berilah apresiasi bagi kelompok yang berhasil membeli kalimat yang benar dengan jumlah terbanyak dan hukuman bagi kelompok yang kalah.
-

7. Sambung Kata (وصل الكلمة)

Tujuan	Agar siswa mampu dan terbiasa membaca sebuah kata dan kalimat sederhana
--------	---

Alat yang diperlukan	1. Alat tulis 2. Papan tulis 3. Potongan kertas warna-warni yang telah ditulisi sebuah kata atau kalimat sederhana.
----------------------	---

Cara Bermain

1. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan sampaikan bahwasanya permainan ini membutuhkan kerja sama dari setiap anggota.
 2. Mentor membagikan beberapa kertas yang telah dipotong dan ditulisi huruf/kalimat sederhana di atasnya.
 3. Berilah clue pada setiap pertanyaan yang akan disampaikan.
Contoh: clue untuk permainan pertama adalah jar dan majrur, dan permainan kedua adalah nama-nama ismul maushul.
 4. Siswa Menyusun kata sesuai dengan clue yang telah ditentukan dalam suatu kalimat sebanyak-banyaknya.
 5. Mentor memberikan penilaian pada setiap permainan dan menuliskannya di papan tulis.
 6. Berilah apresiasi bagi kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi dan hukuman bagi kelompok yang mendapatkan nilai terendah.
-

8. Dia Punyaku (هُوَ لِي)

Tujuan	Agar siswa mampu memahami dhamir kepemilikan dan menghafalkannya.
Alat yang diperlukan	1. Media tulis 2. Proyektor/kartu bergambar 3. Papan tulis
Cara bermain :	<ol style="list-style-type: none">1. Mulailah materi Pelajaran dhamir kepemilikan dengan menjelaskan materi kepada siswa.2. Berilah waktu kepada siswa untuk menghafal.3. Setelah mereka hafal, mulailah permainan dengan memperlihatkan gambar melalui proyektor atau kartu, yang menunjukkan berbagai macam dhamir.4. Kemudian mintalah siswa untuk menebak, dhamir apakah yang sedang di praktikkan, contoh: Guru menunjukkan gambar buku dan gambar 3 orang anak laki-laki, maka kalimah yang dimaksud adalah "كِتَابُهُمْ"5. Guru memberi apresiasi kepada mereka yang menjawab dengan baik dan hukuman bagi siswa yang salah dalam menjawab.

9. Aktif vs Pasif (معلوم و مجهول)

Tujuan	Agar siswa mampu mengembangkan kemampuan gramatika Bahasa arab.
Alat yang di perlukan	1. Media tulis 2. Kertas yang telah di potong-potong
Cara Bermain:	<ol style="list-style-type: none">1. Membagikan kartu atau kertas yang telah dipotong-potong kepada setiap siswa2. Mintalah siswa untuk menulis kata kerja aktif pada kertas yang telah dibagikan3. Kumpulkanlah masing-masing kertas jawaban setiap siswa kemudian bagikan Kembali kertas tersebut kepada mereka namun dengan kertas yang bukan miliknya secara acak.4. Mintalah siswa menuliskan bentuk majhul dari kata yang didapatkan tepat dibawah kata tersebut.5. Siapkan kertas karton yang besar untuk menempelkan jawaban siswa di dinding kelas ataupun madding kelas.6. Guru memberi apresiasi kepada mereka yang menjawab dengan baik dan hukuman bagi siswa yang salah dalam menjawab.

10. Scrabble (سِكْرَابِل)

Tujuan	
Alat yang diperlukan	
Cara bermain :	<ol style="list-style-type: none">1. Membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil2. Mintalah siswa untuk duduk berdasarkan kelompoknya3. Gambarlah table dengan kotak-kotak kecil seperti papan catur kosong.4. Membagikan potongan-potongan huruf hijaiyyah yang sudah dilaminasi kepada setiap kelompok5. Tempelkanlah kata pertama di table yang telah dibuat sebelumnya sebagai pembuka permainan.6. Meminta kelompok pertama untuk membuat sebuah kata berdasarkan kata yang telah guru tempelkan dengan cara menempelkan potongan huruf hijaiyyah yang dimilikinya.7. Permainan dilanjutkan dengan kelompok setelahnya hingga seluruh siswa tidak dapat membuat kata lagi atau potongan huruf mereka habis.

-
8. Berilah durasi pada setiap kelompok disetiap gilirannya.
 9. Memberikan apresiasi bagi kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi berdasarkan banyaknya kata yang dapat mereka susun dan hukuman bagi kelompok yang mendapatkan nilai terendah.
-

Dari hasil wawancara peneliti bersama salah satu mentor yang bernama Rif'atul Mahfudzoh ialah beberapa game yang diterapkan di Glorious bimbil untuk Pelajaran Qowaid disesuaikan dengan materi yang disampaikan pada setiap pertemuan, kadang hanya menggunakan 1 game saja bahkan bisa beberapa game sekaligus melihat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pembahasan Penelitian

Mengacu pada sistem pendidikan, peran guru sebagai pengajar atau orang yang menyampaikan pesan-pesan dalam segi pendidikan sangat memerlukan alat bantu media agar proses dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan berhasil. Materi yang disajikan dalam pembelajaran pada pokok bahasan dengan menggunakan metode dan alat bantu media yang tepat akan membangkitkan gairah siswa dan mampu menyetek semangat dan minat siswa untuk belajar sesuai materi yang telah disajikan oleh guru. Media adalah komponen sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar atau alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Tejo, 2011).

Dari pengamatan peneliti sesuai dari apa yang di lihat di lapangan bahwa hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru Bahasa arab pada berbagai sekolah terdapat beberapa faktor mengapa masih banyak siswa tingkat pemula khususnya merasa kesulitan dalam mempelajari qawaid nahwu. Hal ini dikarenakan penyampaian materi yang kurang komunikatif atau tidak bervariasi, metode atau cara dalam mengajar dirasa masih kurang tepat, kurangnya pemberian latihan secara berkelanjutan seperti mengubah kalimat-kalimat fi'liyyah menjadi ismiyyah, membuat contoh-contoh dasar, dan juga media belajar, dan buku-buku qawaid masih terlihat sedikit membosankan dengan bentuk tulisan yang masih kelihatan kecil-kecil, tidak diperlihatkan contoh gambar dan warna yang tidak menarik. Inilah yang membuat minat santriwati menurun dan malas untuk mempelajarinya. Tidak hanya peran guru dan metode belajar saja, tetapi peran alat bantu berupa media juga harus diperhatikan dalam mencapai proses suatu pembelajaran. Jika media yang digunakan hanya bahan ajar berupa buku, akan terlihat monoton, akan menjadikan santriwati kehilangan minat dan semangat belajar. Sehingga pembelajaran akan menjadi tidak maksimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari Widiyatmoko, Alimah dan Juliani menunjukkan bahwa penggunaan game dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Game pembelajaran juga menarik perhatian peserta didik sehingga membuat mereka lebih termotivasi dan juga lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu dalam hal interaksi sosial dan kolaborasi, penggunaan media digital (iPad & game) yang dilakukan di pusat pembelajaran dapat meningkatkan frekuensi interaksi antara anak-anak, baik dengan teman atau dengan guru (L, 2015).

Dari hasil analisis, bahwa pembelajaran menggunakan game pembelajaran menunjukkan motivasi dan antusiasme peserta didik meningkat di setiap pertemuan. Sehingga dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada antusiasme dan motivasi dengan digunakannya game pembelajaran. Peneliti berharap dari hasil penelitian yang dilakukan di Glorious bimbil ini akan menjadi motivasi para guru Bahasa arab dalam mengajar Bahasa arab khususnya pada materi Nahwu dan shorrof, dan game yang diterapkan di glorious bimbil banyak yang menarik dan baru sehingga bisa diterapkan dan menjadi inspirasi dalam mengajar Bahasa arab.

SIMPULAN

Bahwa pembelajaran Qowaid nahwiyah dan shorfiyah menggunakan game menunjukkan bahwa motivasi dan antusiasme peserta didik meningkat di setiap pertemuan. Sehingga dapat di

simpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada antusiasme dan motivasi dengan digunakannya game pembelajaran. Game pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif bagi peserta didik. Selain itu, juga meningkatkan keaktifan peserta didik dikelas dan meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Disamping itu, dari hasil penelitian, tidak ada peserta didik yang menjawab kurang menarik atau pun tidak menarik. Ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan penggunaan media game dalam pembelajaran, mereka juga tertarik dengan penggunaan media digital dalam pelaksanaannya. Disamping itu cara mengajar guru juga berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran. Seorang guru harus memiliki karakter “memesona”. Memesona dalam artian bersemangat, aktif dan selalu tersenyum dari awal hingga akhir pertemuan. Kemampuan dalam menggunakan teknologi juga merupakan salah satu bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran di era digital seperti sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrurrozi, A. (2014). Pembelajaran Bahasa Arab: Problematika dan Solusinya. . *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 161-180.
- Hamawadah, R. Q. (2010). *Asalibu Tadris Lughatul Arabiyah baina Al Nazariyah Wa Tathbiq*. 'Amman: Darul Muyassarah lin Nasyri wat Tawzi'.
- Kurniawan, A. A. (2019). “An-Nahwu Sahl”’: Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tarkib Mukatstsaf li Berbasis Android Bagi Mahasiswa Jurusan Sastra Arab. *Prosiding Konfererensi Nasional Bahasa Arab*, 431-436.
- L, L. (2015). Digital media and young children’s learning: A case study of using iPads in American preschools. *Int. J. Inf. Educ. Technology*, 947.
- Moleong, L. J., & Creswell, K. (2006). *Metode Penelitian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rohayati, E. (2018). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Advance Organizer berbasis Peta Konsep untuk Mata Kuliah Qawaid terhadap Daya Ingat Mahasiswa. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 128-155.
- Sa'adah, N. (2019). Problematika Pembelajaran Nahwu Bagi Tingkat Pemula Menggunakan Arab Pegon. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 15-32.
- Sholehan, Ustadzi, Diana, P. T., Feti, G. A., Fiolinda, N. F., & Siti, Z. T. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy*, 34-51.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tejo, N. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang baik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 21.
- Zaenudin, A., & Asror, K. (2019). Metode MNEMONIC: Solusi Kreatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Nahwu Bagi Mahasiswa. 184-195.