

IMPLEMENTASI MEDIA *PROPROFS BRAIN GAMES* UNTUK PENILAIAN DALAM PEMBELAJARAN QAWAID NAHWU DI MADRASAH ALIYAH

Ahmad Faisal Zam Ani¹, Intan Nur Fauziah Saputri²

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya¹, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang²

faisalzamani123@gmail.com, Intannurfauziah2@gmail.com

Abstrak

Penggunaan teknologi digital yang begitu meluas di tengah masyarakat Indonesia telah menciptakan ruang baru dalam kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan kualitas lembaga pendidikan di Indonesia, para guru perlu memahami dan menerapkan berbagai media yang disediakan oleh Google. Artikel ini bertujuan menawarkan variasi metode penilaian yang efektif dalam pembelajaran *qawaid nahwu* dengan menggunakan media *ProProfs Brain Games*, yang mencakup *Word Scramble*, *Hangman*, dan *Crossword*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana yaitu kondensasi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan/verifikasi. Selain itu, untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini, digunakan triangulasi sumber dan uji confirmability. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui berbagai permainan interaktif yang tersedia dalam menu *ProProfs Brain Games*, proses pembelajaran *qawaid nahwu* dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. *Word Scramble* membantu peserta didik memahami materi dan menghafal kaidah-kaidah nahwu Arab dengan lebih baik melalui aktivitas menata huruf yang menantang. *Hangman* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengeja serta pemahaman siswa terhadap *qawaid nahwu* secara menyenangkan dan kompetitif. *Crossword* memungkinkan siswa mengasah pengetahuan mereka tentang kaidah-kaidah penting dalam pembelajaran nahwu dengan menyelesaikan petunjuk yang diberikan, sekaligus meningkatkan kemampuan literasi visual mereka. Dengan demikian, *ProProfs Brain Games* merupakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sangat sesuai digunakan untuk penilaian pembelajaran *qawaid nahwu* pada berbagai jenjang pendidikan.

Kata Kunci: Media, *ProProfs Brain Games*, Penilaian, Kaidah-kaidah Nahwu.

Abstract

The widespread use of digital technology within Indonesian society has created new spaces in everyday life. To improve the quality of educational institutions in Indonesia, teachers need to understand and implement various media provided by Google. This article aims to offer a variety of effective assessment methods in the learning of *qawaid nahwu* by utilizing *ProProfs Brain Games* media, which includes *Word Scramble*, *Hangman*, and *Crossword*. This study employs a qualitative descriptive approach. Data collection techniques used in this research include observation, interviews, and documentation. Data analysis employs the interactive model by Miles, Huberman, and Saldana, consisting of data condensation, data presentation, and drawing conclusions/verification. Furthermore, to ensure the validity of the data in this qualitative research, source triangulation and confirmability testing were applied. The results indicate that through the various interactive games available in the *ProProfs Brain Games* menu, the learning process of *qawaid nahwu* can become more engaging and enjoyable. *Word Scramble* helps students comprehend the material and memorize Arabic nahwu rules more effectively through challenging letter-arrangement activities. *Hangman* can be used to enhance students' spelling skills and their understanding of *qawaid nahwu* in a fun and competitive manner. *Crossword* enables students to sharpen their knowledge of essential rules in nahwu learning by completing given clues, while simultaneously improving their visual literacy skills. Therefore, *ProProfs Brain Games* is an engaging, innovative, and highly suitable learning medium for assessing *qawaid nahwu* learning across various educational levels.

Keywords: Media, *ProProfs Brain Games*, Assessment, *Qawaid Nahwu*

Pendahuluan

Pengaruh penggunaan alat digital secara luas di antara penduduk Indonesia telah menciptakan dimensi baru dalam budaya masyarakatnya (Rohmah, 2022). Kemajuan teknologi menjadi faktor utama untuk mencapai peradaban yang lebih modern dan maju. Perkembangan teknologi dan informasi pada era modern dapat membawa dampak positif dan negatif. Digitalisasi menjadi salah satu cara untuk memperkuat berbagai aspek kehidupan, termasuk budaya, sosial, dan pendidikan (Owusu-Ansah et al., 2019).

Digitalisasi saat ini menjadi tantangan besar dalam mencapai pengembangan pembelajaran yang inovatif dan menarik (Sukmawati, 2022). Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan telah menyebabkan banyak inovasi baru yang memfasilitasi pengalaman belajar (Septantiningtyas, 2018). Saat ini, banyak lembaga pendidikan bersaing untuk meningkatkan tingkat layanan yang diberikan kepada pelajar melalui pemanfaatan platform online (Budyastomo, 2020).

Upaya meningkatkan mutu lembaga pendidikan yang berkualitas di Indonesia, guru perlu memahami dan mengimplementasikan berbagai media yang disediakan oleh Google (Bagaskara et al., 2022). Mulai dari cara menggunakan media serta cara menjelaskannya kepada siswa. Beberapa media yang disediakan oleh Google termasuk *PowerPoint* (PPT), *TikTok*, *Kinemaster*, *YouTube*, *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Zoom* (Aji, 2018). Berbagai media ini dirancang untuk meningkatkan mutu pendidikan yang efektif dan inovatif (Rohmah, 2022).

Media yang dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan *ProProfs Brain Games* (Nurjanah et al., 2022). *ProProfs* menyajikan

beberapa fitur, seperti *Brain Games*, *Training Maker*, *Knowledge Base*, *Quiz Maker*, *Polls*, *Collaborate*, *Project*, *Flashcard*, dan lain-lain. Adapun menu *propofrs brain games* memberikan opsi latihan-latihan untuk menguatkan ranah kognitif siswa yang dapat diperoleh dalam bentuk permainan yang memunculkan kreatifitas, seperti *word search*, *crossword*, *hangman*, *word scramble*, *sudoku*, *rubik*, *catur*, *sliding*, *jigsaw*, dan lain sebagainya (Wijayati et al., 2021).

Media *Proprofs Brain Games* tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Dengan menyajikan pertanyaan dalam bentuk permainan yang menarik, *Proprofs Brain Games* dapat menghindarkan kebosanan dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Daryanes & Ririen, 2020)." *Proprofs Brain Games* menjadi alat penilaian yang menimbulkan kesan berbeda karena terdapat fitur unggulan setelah mengerjakan soal akan mendapatkan nilai dan sertifikat kelulusan setelah mengerjakan soal yang dapat diunduh langsung oleh siswa (Achmad et al., 2022).

Penilaian merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan untuk memperoleh data dan informasi mengenai motivasi dan hasil belajar siswa. Penilaian ini juga berguna untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan dan perbaikan proses pembelajaran (Supratiknya, 2012). Penilaian juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran jika dirasa belum sesuai dengan perencanaan awal. Tanpa adanya penilaian, guru tidak akan dapat

menilai sejauh mana kemampuan siswa (Rozi & Jannah, 2022).

Dalam pelajaran bahasa Arab sangat dibutuhkan penilaian untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi bahasa Arab, khususnya materi qawaid nahwu. Pembelajaran qawaid nahwu termasuk materi yang sulit dimengerti apalagi untuk siswa pemula yang baru saja mengerti tentang materi qawaid nahwu (Huda, 2020). Oleh karena itu, perlu adanya penilaian untuk mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami siswa, sehingga guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan memberikan bimbingan yang tepat.

Dari uraian diatas penulis berpendapat bahwa propofs *brain games* banyak memberikan dampak yang positif untuk pembelajaran, khususnya pada penelitian ini yaitu pembelajaran qawaid nahwu. Analisis media propofs *brain games* pada penelitian ini menawarkan tiga permainan yang digunakan untuk penilaian pembelajaran qawaid nahwu yaitu *crossword*, *hangman*, dan *word scramble*. Dengan memanfaatkan media propofs *Brain Games*, diharapkan siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran qawaid nahwu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media Propofs Brain Games untuk penilaian pembelajaran qawaid nahwu.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu suatu proses penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari kejadian yang dapat diamati (Margono, 2005). Mukhtar mengatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif dibagi menjadi tiga kategori yaitu: pengumpulan fakta (*fact finding*), penafsiran

kritik (*critical interpretation*), dan penelitian yang lengkap (*complete research*). Objek penelitiannya adalah media Propofs *Brain Games*, sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah guru bahasa Arab dan siswa kelas XA MAN 2 Banyuwangi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana yaitu kondensasi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan/verifikasi. Selain itu, untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini, digunakan triangulasi sumber dan uji *confirmability*.

Hasil dan Pembahasan

Konsep Dasar Penilaian Pembelajaran

Penilaian merupakan kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dengan proses pembelajaran, karena keduanya saling berhubungan erat. Hubungan ini terlihat dari berbagai peran penilaian dalam pembelajaran, yaitu penilaian "terhadap" pembelajaran, penilaian "untuk" pembelajaran, dan penilaian "sebagai" pembelajaran (Munip, 2017).

Penilaian merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran, sehingga hal-hal yang berkaitan dengan penilaian juga harus diperhatikan. Terdapat empat komponen utama dalam pengajaran: tujuan, metode, bahan ajar, dan instrumen penilaian (Nurhasanah et al., 2021). Keempat komponen ini harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar karena mereka saling terkait dan saling mempengaruhi (Rozi & Jannah, 2022).

Secara teoritis, teknik penilaian dapat dibagi menjadi dua kategori utama: teknik tes dan teknik non-tes (Munip, 2017). Teknik tes merupakan penilaian yang menggunakan tes sebagai alat utamanya, di mana tes terdiri dari sejumlah pertanyaan yang jawabannya dapat

diklasifikasikan sebagai benar atau salah (Inanna et al., 2021). Sebaliknya, teknik non-tes adalah penilaian yang tidak menggunakan tes sebagai alatnya (Inanna et al., 2021). Kedua jenis teknik penilaian ini dipilih berdasarkan tujuan atau materi pembelajaran yang hendak dicapai.

Penilaian menggunakan tes biasanya diterapkan untuk mengukur kemampuan dalam ranah kognitif, sementara penilaian non-tes dapat digunakan untuk mengevaluasi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Cahaya et al., 2023). Oleh karena itu, cakupan penilaian non-tes sebenarnya lebih luas dan bervariasi berdasarkan instrumen yang digunakan. Penilaian non-tes juga memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi dalam pelaksanaannya karena dapat dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Selain itu, teknik penilaian non-tes dapat digunakan untuk menilai baik proses maupun hasil pembelajaran.

Ada berbagai jenis tes yang diadakan di sekolah, seperti tes penempatan, tes seleksi, pre-test dan *post-test*, tes diagnostik, tes formatif, tes sumatif, dan tes unjuk kerja. Masing-masing jenis tes ini memiliki tujuan dan fungsi yang spesifik (Noor, 2020). Tes seleksi, bertujuan untuk menyeleksi atau memilih calon yang layak diterima untuk selanjutnya mengikuti program yang ditentukan. Oleh karena itu, tes seleksi digunakan untuk menentukan calon-calon terpilih yang memenuhi syarat untuk program tersebut.

Tes penempatan bertujuan untuk menempatkan siswa yang sesuai dengan ketrampilan mereka, sehingga tes ini dapat digunakan untuk mengelompokkan siswa dalam kelompok dengan kemampuan atau keterampilan yang relatif homogen.

Pre-test digunakan untuk menilai kemampuan siswa yang telah mengetahui materi pelajaran sebelum diberikan, sedangkan post-test digunakan untuk menilai kemampuan siswa untuk mencapai tujuan program setelah menyelesaikan program tersebut. Dengan demikian, pre-test dan post-test dapat digunakan untuk menentukan nilai efektivitas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Tes formatif bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa

telah menguasai tujuan pembelajaran yang baru saja diajarkan. Apabila banyak siswa belum mencapai tujuan yang ditetapkan, maka program pembelajaran tersebut perlu diulang. Dengan demikian, tes formatif berfungsi untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Tes diagnostik bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Oleh karena itu, tes diagnostik digunakan sebagai tahap awal untuk menyeleksi, memperbaiki atau menghilangkan penyebab kesulitan dalam pemahaman materi pelajaran. Tes sumatif bertujuan untuk menilai keberhasilan siswa setelah menyelesaikan seluruh rangkaian proses pembelajaran, sehingga digunakan untuk menentukan nilai hasil belajar siswa. Sedangkan tes unjuk kerja bertujuan untuk menilai kinerja siswa dalam memahami atau menghasilkan suatu karya atau hasil belajar. Berbagai jenis tes yang tersedia dapat diubah menjadi bentuk penilaian yang lebih kreatif dan interaktif dengan memanfaatkan beragam aplikasi digital yang bisa diakses dari berbagai sumber

Pembelajaran Qawaid Nahwu

Qawāid atau kaidah kebahasaan memegang peranan penting dalam praktik penggunaan bahasa dan tidak dapat diabaikan (Rasyidi, 2020). Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa bahasa tunduk pada aturan-aturan tertentu. Tanpa penguasaan yang baik terhadap aturan-aturan ini, siswa tidak akan mampu memahami dan menggunakan bahasa tersebut secara efektif untuk tujuan komunikasi maupun keperluan lainnya (Sya'adah et al., 2023). Pada pembelajaran bahasa Arab, tata bahasa yang dikenal sebagai qawaid mencakup dua aspek utama: *shorof* (morfologi) dan *nahwu* (sintaksis). *Sharf* berfokus pada aturan yang mengatur kata serta perubahan bentuk kata, sementara *nahwu* berhubungan dengan aturan yang mengatur pembentukan kata menjadi frasa dan kalimat.

Qawaid Nahwu merupakan disiplin ilmu yang sangat penting dalam memahami dan menginterpretasikan teks-teks Arab klasik maupun modern (Taufik, 2016). Amin Ali al Sayyid dalam kitab *Fi 'ilmi al Nahwi* mengatakan

qawaid merupakan paradigma bersifat universal yang disimpulkan dari perkataan orang Arab (Sayyid, 1977). Asy'ari, (2019) menjelaskan bahwa qawaid nahwu dianggap sebagai fondasi penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena pemahaman terhadap struktur gramatikal membantu siswa dalam membaca, menulis, dan berbicara bahasa Arab dengan benar. Pembelajaran qawaid nahwu yang efektif memungkinkan siswa untuk memahami teks-teks klasik serta modern dalam bahasa Arab.

Pembelajaran qowaid terbentuk oleh teori pembelajaran dan teori bahasa. teori pembelajaran kognitif merupakan Salah satu teori yang sesuai dengan pembelajaran Qawaid (Rasyidi, 2020). Teori kognitif menegaskan bahwa aktifitas pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi dalam pikiran siswa dari bagaimana upaya dalam memperoleh pengetahuan, mengorganisasikannya serta menyimpannya dalam ingatan siswa. Selanjutnya teori bahasa yang digunakan adalah teori tata bahasa kasus.

Tata bahasa kasus telah digunakan untuk mendeskripsikan gramatikal atau pemberian ketatabahasaan berbagai bahasa, dan juga untuk pemerolehan bahasa anak-anak (Ubaidillah, 2021). Teori kognitif dan tata bahasa kasus sangat relevan dengan pembelajaran qawaid yang menekankan siswa pada proses berpikir secara mendalam pada pembelajaran gramatikal seperti menganalisis kalimat, memahami kedudukan kata dalam kalimat serta menghafal *qawaid nahwiyyah wa shorfiyyah*.

Pembelajaran *qowaid* (kaidah gramatikal) dalam buku Bahasa Arab MAN 2 Banyuwangi Kelas X disajikan secara tematik dan kontekstual. Materi qowaid tidak diajarkan secara terpisah, melainkan terdapat di semua tema misalnya pada tema الحياة اليومية (kehidupan sehari-hari) terdapat materi qowaid أقسام الفعل- المذكر والمؤنث. Materi qowaid menjadi materi penting karena membantu peserta didik memahami struktur dasar kalimat bahasa Arab serta mampu mengklasifikasikan macam-macam kalimat dalam teks bahasa Arab. Dalam praktik pembelajaran, siswa tidak hanya diminta memahami definisi, tetapi juga melengkapi susunan kalimat dengan jenis kalimat yang tepat

sehingga mereka terbiasa mengenali fungsi setiap unsur dalam teks bahasa Arab.

Implementasi Proprofs Brain Games untuk Penilaian Pembelajaran Qawaid Nahwu

Media Pembelajaran sebagai alat yang digunakan pada proses belajar untuk meningkatkan efektivitas dan mencapai tujuan pendidikan (Oktafia et al., 2023). Menurut Hansson, kehadiran media pembelajaran mengubah peran guru dari yang sebelumnya menjadi satu-satunya sumber belajar, untuk menjadi seorang fasilitator (Hansson et al., 2020). Saat ini, media dipercaya memiliki peran penting sebagai sumber belajar yang mencakup seluruh siswa di berbagai tingkatan pendidikan.

Najma Rohimah mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan konten instruksional, seperti buku, film, dan kaset video (Rohima, 2023). Selanjutnya, Hamzah Pagara menyatakan bahwa media adalah alat untuk merangsang siswa agar terjadi proses belajar (Pagara et al., 2022). Salah satu cara untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media ProProfs Brain Games. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa terhadap materi yang telah diajarkan, tetapi juga memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan ProProfs Brain Games, siswa dapat mengerjakan soal dalam bentuk permainan yang menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan (Daryanes & Ririen, 2020).

ProProfs menyajikan beberapa fitur, seperti Brain Games, Training Maker, Knowledge Base, Quiz Maker, Polls, Collaborate, Project, Flashcard, dan lain- lain (Rohmah, 2022). Adapun menu Proprofs Brain Games memberikan opsi berbagai latihan untuk penguatan kognitif yang sudah diperoleh dalam bentuk permainan yang menghasilkan kreatifitas, seperti word search, crossword, hangman, word scramble, catur, jigsaw, sliding, sudoku, rubik, dan lain sebagainya.

Pada penilaian pembelajaran qawaid dapat memanfaatkan Proprofs Brains Games dengan menggunakan 3 menu, yaitu word

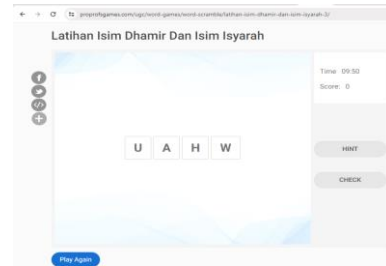
scramble, *hangman*, dan *crossword* untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi qawaid nahwu. Dalam penilaian pembelajaran qawaid nahwu, ketiga menu tersebut dapat digunakan secara bersamaan dalam satu pertemuan dengan menerapkan menu yang mudah terlebih dahulu, seperti *word scramble*, *hangman*, dan *crossword*. *Word Scramble* adalah permainan kata yang sangat menarik. Permainan ini menyenangkan dan disukai oleh banyak orang karena para pemain tidak hanya bermain, tetapi juga merasa terhibur dan tertantang. Di sisi lain, *Word Scramble* juga dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuan mereka, misalnya mereka dapat menghafal banyak kata dengan memainkan permainan ini.

Word Scramble menyediakan tema atau topik tertentu, instruksi, kata-kata yang tidak berurutan, dan juga petunjuk yang dapat membantu siswa untuk menyusun kembali kata-kata yang sudah diacak dengan mudah. Di sini, siswa dapat menyusun huruf menjadi kata sebanyak mungkin dan secepat mungkin. Selain itu, permainan ini juga memungkinkan siswa untuk mengingat kembali memori mereka dalam menemukan urutan kata yang benar atau menebak apa urutan kata yang benar. Kemudian, untuk memainkan permainan ini, pemain cukup mengklik URL yang dapat diakses melalui gadget siswa atau PC yang disediakan oleh sekolah. Ketika mereka menyelesaikan permainan, mereka akan mendapatkan sertifikat penghargaan yang dapat membuat mereka siswa senang atas pencapaian mereka. *Word scramble* terdapat di website *proprofs brain games* yang dapat disimpulkan sebagai permainan yang dibuat untuk tujuan pendidikan.

Permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa, tetapi juga memberikan kemudahan akses bagi perancangannya. Di sini, para guru dapat menciptakan permainan mereka sendiri sehingga permainan tersebut akan sesuai dengan kemampuan siswa. *Word Scramble* dalam pembelajaran qawaid dapat menguji pemahaman siswa tentang struktur kata dan frasa dalam bahasa Arab. Dengan mengacak huruf-huruf dalam suatu kata atau frasa, siswa ditantang

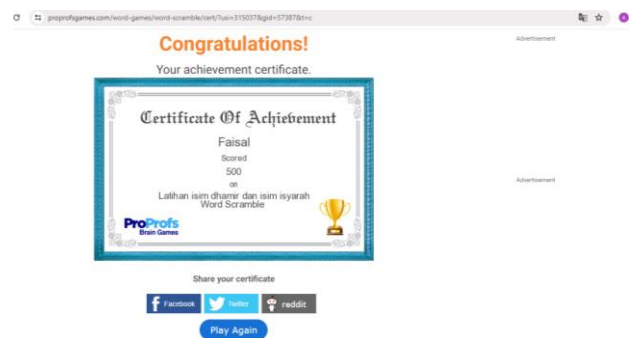
untuk memahami dan menyusun kembali kata atau frasa tersebut sesuai dengan aturan tata bahasa yang benar.

Berikut ini tampilan saat mengerjakan soalnya:



Gambar 1. Tampilan saat akan mengisi soal

Setelah siswa selesai menjawab, maka akan muncul kolom untuk mengisi nama yang akan tertulis di sertifikat nilai



Gambar 2. Tampilan nilai yang diperoleh siswa

Sertifikat yang muncul merupakan penghargaan kepada siswa atas usaha dan pencapaian mereka. Bentuk penghargaan seperti ini memberikan rasa dihargai dan dorongan selalu memperoleh poin yang tinggi, sehingga siswa merasa bahwa usaha belajar yang mereka lakukan bermakna dan harus dipertahankan. Roslida Sigalingging et al., (2023) dalam penelitiannya menjelaskan pemberian penghargaan itu sangat penting karena dapat memotivasi siswa, menciptakan lingkungan belajar yang aktif, serta mengarahkan siswa untuk meningkatkan semangat belajar.

Ustadz Hariono sebagai guru bahasa Arab kelas X menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, siswa lebih aktif dan semangat ketika mendapatkan penghargaan (*reward*) atas usaha yang telah mereka kerjakan. Salah satu siswa mengatakan bahwa dalam

proses pembelajaran ada penghargaan atau mungkin hadiah berupa makanan, siswa akan menjadi lebih semangat dan antusias dalam belajar.

Penilaian selanjutnya pada menu *Hangman* atau algojo yaitu metode yang efektif bagi siswa untuk melatih kemampuan pengucapan, ejaan dan memperluas mufrodad dengan cara yang menyenangkan. Dalam permainan *Hangman* ini, siswa harus menebak kata tentang materi qawaid nahwu yang digantikan oleh deretan garis putus-putus. *Hangman* berguna untuk mengasah kemampuan siswa dalam mengenali dan mengeja kata-kata dengan benar. Menurut Evi, jika siswa tidak berhasil menebak dengan benar, permainan akan berlanjut hingga kesempatan atau "nyawa" mereka habis (Evi et al., 2017). *Hangman* dapat menjadi alternatif yang menarik untuk variasi penilaian pembelajaran qawaid nahwu.

Berikut ini, tampilan permainan hangman saat mengerjakan soal-soalnya:



Gambar 3. Tampilan saat akan mengisi soal

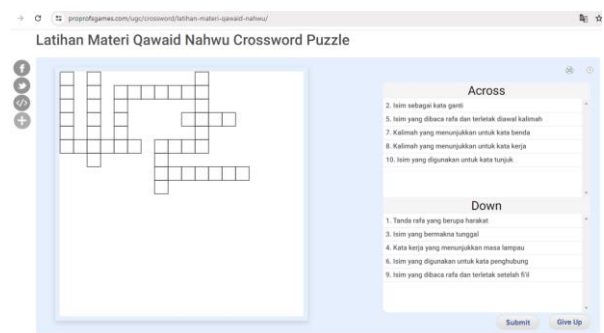
Gambar manusia gantungan dalam permainan hangman merupakan elemen yang paling penting. Jumlah kesalahan yang dilakukan siswa akan muncul bagian tubuh secara utuh yang bergantung. Semakin banyak bagian tubuh yang ditampilkan, semakin dekat pemain menuju kekalahan.

Ustadz Hariono mengatakan bahwa permainan Hangman memiliki manfaat yang besar dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran qowaid. Permainan ini membantu pemain untuk memperluas kosakata, melatih kemampuan mengeja, serta meningkatkan pemahaman terhadap pola kata dalam suatu

bahasa. Aisyah siswa kelas X mengatakan permainan hangman ini sangat menantang dan harus fokus dalam menjawab pertanyaan.

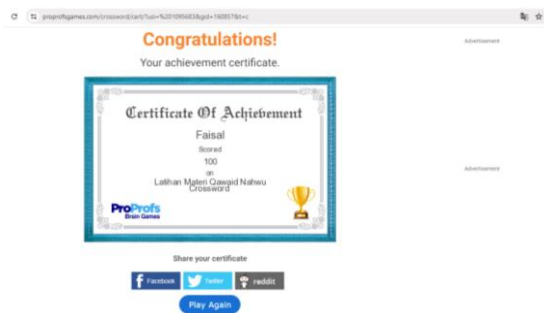
Penilaian pembelajaran qawaid yang terakhir menggunakan *Crossword* (teka-teki silang) yang merupakan permainan paling populer yang digunakan secara luas di seluruh dunia. *Crossword* adalah *puzzle* kata yang harus diisi dengan memecahkan petunjuk yang akan disediakan. Petunjuk mendatar dan menurun akan diberikan kepada siswa mengenai materi qawaid nahwu berdasarkan topik yang akan dibahas selama proses belajar, dan siswa harus mengisi kata atau frasa dengan mengikuti aturan dan dalam batas waktu yang diberikan. Ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan mereka tentang subjek, tetapi juga meningkatkan keterampilan literasi visual mereka.

Saat merancang *Crossword*, hanya kata dan petunjuk yang diperlukan agar aplikasi dapat membuat bagian mendatar dan menurun. Aspek revisi dalam pembelajaran qawaid nahwu didukung dengan menggunakan teka-teki silang karena hanya petunjuk yang akan disediakan dan siswa harus menemukan sisanya sendiri. Setiap topik akan memiliki teka-teki silangnya sendiri dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. *Crossword* dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap kosakata dan struktur kalimat. Misalnya, dalam konteks qawaid nahwu, crossword dapat membantu siswa mengingat aturan-aturan tata bahasa melalui petunjuk yang diberikan. Berikut ini tampilan membuat soal pada menu *Crossword*



Gambar 4. Tampilan saat akan mengisi soal

Setelah siswa selesai mengerjakan soal akan muncul kolom untuk mengisi nama yang akan dituliskan di sertifikat nilai.



Gambar 5. Tampilan saat muncul nilai dan mengisi nama untuk sertifikat

Penilaian pada permainan *crossword* ini hampir sama dengan permainan *word scramble* yaitu terdapat nilai dan sertifikat sebagai penghargaan kepada siswa. Dalam proses mengerjakan permainan *crossword*, siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi secara aktif berpikir, menganalisis clue, dan mencari jawaban yang tepat. Proses aktif ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa itu sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna, bukan sekadar transfer informasi dari guru kepada siswa (Azizah Siti Lathifah et al., 2024).

Menu *word scramble*, *hangman*, dan *crossword* pada media *proprofs brains games* merupakan permainan inovatif yang dapat digunakan untuk penilaian pada pembelajaran qawaid nahwu. Media *proprofs Brains Games* dalam membangun pembelajaran digital dapat dilakukan dengan mudah, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam penilaian pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang esensial. Oleh karena itu, Guru dan siswa dengan dukungan dari lembaga pendidikan terkait, harus terus berinovasi untuk menyempurnakan penilaian pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan zaman.

Kesimpulan

Analisis media *ProProfs Brain Games*, yang mencakup permainan *Word Scramble*, *Hangman*, dan *Crossword*, memberikan pendekatan inovatif dan efektif dalam penilaian pembelajaran qawaid nahwu. Melalui beberapa permainan interaktif yang terdapat di menu *Proprofs Brains Games*, proses pembelajaran qawaid nahwu menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. *Word Scramble* membantu siswa dalam memahami materi dan menghafal kaidah-kaidah nahwu bahasa Arab dengan lebih baik melalui aktivitas penyusunan huruf yang menantang. *Hangman* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan ejaan dan pemahaman siswa tentang qawaid nahwu dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif.

Sementara itu, *Crossword* memungkinkan siswa untuk mengasah pengetahuan mereka tentang kaidah-kaidah penting dalam pembelajaran nahwu melalui pemecahan petunjuk yang diberikan, yang juga meningkatkan keterampilan literasi visual mereka. Secara keseluruhan, penggunaan media *proProfs Brain Games* dalam penilaian pembelajaran qawaid nahwu tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, tetapi juga menawarkan metode penilaian yang bervariasi dan efektif. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699.
- Asy'ari, M. (2019). Method of Nahwu in Arabic Learning. *AKADEMIA: Jurnal Pemikiran Islam*, 24(2), 354–376.
- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil

- Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Bagaskara, S. A., Wibowo, A. T., Izzuddin, M. A., Milad, M. K., Setyowati, R. D. N., Taufik, T., Ridwan, M., & Arifin, S. (2022). Software Quality Testing in Mobile Application (ArabEasy) Based on the PACMAD Model. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(10), 4–24.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v16i10.28433>
- Budyastomo, A. W. (2020). *Survei Kepuasan Mahasiswa Iain Salatiga Terhadap Penggunaan Aplikasi Proprofs Sebagai Media Pembelajaran Online. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Salatiga.*
- Cahayu, S. A., Sampurna, R., Nadira, & Risnita. (2023). Instrument Evaluasi Non-Tes Ranah Afektif dan Psikomotorik Pembelajaran IPA Sinkronisasi Berbasis Keterampilan Abad 21 Di SMP Negeri 6 Sungai Penuh. *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 1–13.
<https://doi.org/10.30631/edubio.v6i2.53>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172.
<https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Evi, A., Susilawati, E., & Salam, U. (2017). Teaching Vocabulary By Using Hangman Game To Eighth Grade Students SMP DDI SSA Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(8), 9.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/21409>
- Hansson, L., Leden, L., & Thulin, S. (2020). Book talks as an approach to nature of science teaching in early childhood education. *International Journal of Science Education*, 42(12), 2095–2111.
<https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1812011>
- Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Studi Arab*, 11(2), 87–100.
<https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390>
- Inanna, Rahmatullah, & Hasan, M. (2021). *Evaluasi pembelajaran : Teori dan Praktek*. Tahta Media Group.
- Magdalena, I., Ismawati, A., & Amelia, S. A. (2021). Penggunaan Evaluasi Non-Tes Dan Kesulitannya Di Sdn Gempol Sari. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 187–199.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Margono. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rineka Cipta.
- Munip, A. (2017). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab* (pp. 1–313). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Suliyah, S. (2021). *Strategi Guru Dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Dikelas Rendah Sekolah Dasar*. 07(2), 814–821.
- Nurjanah, N., Paridah, A. N., Susilawati, D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Website Proprofs Brain Games Untuk Mengukur Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Pai Kelas V Sd. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 65–81.
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i1.5758>
- Oktafia, P. A., Amrullah, N. A., & Qutni, D. (2023). Pengembangan Media Cerita Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas X Ma Di Kabupaten Nganjuk. *LISANUL ARAB: Journal of Arabic Learning*, 12(2), 2023.

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>

- Owusu-Ansah, C. M., Rodrigues, A. da S., & van der Walt, T. B. (2019). Integrating digital libraries into distance education: A review of models, roles, and strategies. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 20(2), 89–104. <https://doi.org/10.17718/tojde.557742>
- Pagara, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA*. Badan Penerbit UNM.
- Rasyidi, Z. Z. (2020). Pembelajaran Qawaid: Perspektif Teori Kognitif pada Pondok Pesantren Raudhatut Thalibin Kalimantan Selatan. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 103–116. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1865>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rohmah, B. F. (2022). Analisis Aplikasi Penilaian Pembelajaran Mi / Sd. In *Jurnal El-Aulady* (Vol. 1, Issue 1, p. 5).
- Roslida Sigalingging, Hotma Nababan, Alex Putra, & Mandasari Nababan. (2023). Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora Enhancing Learning Motivation in Elementary Schools: The Impact and Role of Rewards. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 1–13. <https://journals.ristek.or.id/index.php/jiph/index>
- Rozi, F., & Jannah, F. (2022). Strategi Penilaian Pembelajaran Daring dengan Penggunaan E-Learning di Masa Pandemi. *Fondatia*, 6(1), 32–51. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i1.1646>
- Sayyid, A. A. al. (1977). *Fi 'Ilmi al Nahwi*. Dar al Ma'arif.
- Septantiningtyas, N. (2018). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Aplikasi Google Class Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 131–135. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.714>
- Sukmawati, E. (2022). Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Perkuliahan. In *Cendikia Mulia Mandiri*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Supratiknya, A. (2012). Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes. In *Universitas Sanata Dharma* (Vol. 28, Issue 12). <https://repository.usd.ac.id/12881/>
- Sya'adah, H., Jubaidah, S., & Hakim, M. K. B. A. (2023). Nam ūz aj Was ī lah al-Bi ṭ aqah ar-Rub ā' iyyah F ī Ta ' L ī m al-Mufrad ā t al- ' Arabiyyah. *LISANUL ARAB: Journal of Arabic Learning*, 12(2), 67–78.
- Taufik. (2016). *Pembelajaran Bahasa Arab MI*. UIN Sunan Ampel Press. http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1607/3/Taufik_Pembelajaran_bahasa_Arab_MI.pdf
- Ubaidillah. (2021). *Teori-Teori Linguistik*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Wijayati, P. H., Hidayat, E., Ardiyani, D. K., Afifah, L., Fitrisia, T. C., Putri, A. L. S., & Novitasari, A. (2021). Propofs: Platform Asesmen Daring Pilihan Ganda, Hotspot, Dan Game Hangman. *Jurnal Graha Pengabdian*, 3(2), 191. <https://doi.org/10.17977/um078v3i22021p191-205>