



Penerapan Metode Quantum Learning Dengan Media Nodrob (Domino I'rob) Dalam Pembelajaran Nahwu

Nurwa Purnama¹, Nopriyanti Permatasari²

^{1,2}Pendidikan Bahasa Arab, UIN Raden Fatah Palembang

¹nurwapurnama0210@gmail.com, ² nopriyantipermatasari13@gmail.com

No. Hp +62 838-4571-7039

Abstrak

Bahasa Arab khususnya pada materi nahwu, merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit. Minimnya inovasi dalam mengajarkan nahwu dan media yang digunakan menjadi salah satu faktor mata pelajaran ini dianggap sulit dan monoton. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajarinya. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik adalah dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat, yang nantinya dapat menumbuhkan rasa ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, perlu adanya penerapan sebuah metode dan media, dalam hal ini peneliti memilih Metode Quantum Learning dan Media Domino I'rob untuk diterapkan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif (Mixed Methods), dengan model sequential exploratory dimana pada langkah pertama peneliti menggunakan data kualitatif dan pada langkah kedua menggunakan data kuantitatif. Data penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes untuk mengukur kemampuan nahwu peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil post-test, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu 70,00 dan 86,00. Kemudian berdasarkan analisis menggunakan uji T (Independent), diperoleh nilai sig.(2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan nahwu siswa setelah diterapkannya metode quantum learning dengan menggunakan media domino i'rob di Madrasah Babul Jannah Palembang.

Kata Kunci : Penerapan, Metode Quantum Learning, Media Domino I'rob, Nahwu

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing menuntut adanya proses yang berkesinambungan karena struktur bunyi, kosakata, dan pola kalimatnya berbeda dengan bahasa ibu (Mukmin, M., Hidayah, N., Yusuf, M., & Siska, 2025). Hal ini juga terjadi dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, yang pada berbagai lembaga pendidikan masih dianggap sulit dan menakutkan oleh sebagian peserta didik (Hidayah et al., 2021). Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh rendahnya motivasi belajar, minimnya pengalaman berbahasa, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang monoton sehingga tidak mendukung terciptanya

suasana belajar yang menyenangkan (Irmansyah & Pratiwi, 2021). Kondisi ini tampak pula di Madrasah Babul Jannah Palembang, tempat pembelajaran nahwu dilaksanakan hanya sekali dalam sepekan dengan metode tradisional berupa membaca, menerjemahkan, kemudian menjelaskan isi kitab secara verbal, serta penggunaan media konvensional seperti papan tulis. Akibatnya, peserta didik cenderung cepat bosan dan mengalami kesulitan memahami konsep i'rob secara mendalam (Muhammad, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dan metode yang kreatif dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman bahasa Arab. Penelitian (Bukhori & Sulton, 2022) menegaskan bahwa media permainan mampu menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. (Ginnis, 2007) juga menjelaskan bahwa permainan edukatif seperti domino dapat membuat peserta didik aktif, membantu mempertahankan ingatan, dan menumbuhkan kerja sama. Selain itu, penelitian-penelitian mengenai Quantum Learning oleh (Bobbi DePorter & Hernacki, 2010) serta studi-studi lanjutan menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif, interaktif, dan bermakna. Pendekatan ini tidak hanya mengutamakan penyampaian materi, tetapi juga mengatur pengalaman belajar melalui langkah-langkah TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan) yang dirancang untuk membangun minat awal, menghubungkan pengalaman siswa, memberikan penamaan konsep yang jelas, memfasilitasi praktik langsung, memperkuat ingatan melalui pengulangan, serta menutup pembelajaran dengan apresiasi yang mampu mempertahankan motivasi siswa (Purnama et al., 2025). Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak fokus pada penggunaan Quantum Learning dalam mata pelajaran umum seperti sains, dan belum banyak yang menggombinasikannya dengan media permainan bahasa dalam konteks pembelajaran nahwu, khususnya materi i'rob (U Khasanah, K Imron, K Muhammad, M Rusdi, KA Az-Zahra, 2025).

Berdasarkan telaah tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode Quantum Learning yang dikolaborasikan dengan media permainan Domino I'rob (Nodrob) untuk membantu peserta didik memahami konsep i'rob melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Kolaborasi kedua strategi tersebut belum ditemukan pada penelitian sebelumnya, terlebih dalam konteks lembaga nonsekolah yang menggunakan kitab kuning dengan pendekatan pembelajaran tradisional (Primarani et al., 2025). Kombinasi metode dan media ini menawarkan alternatif pembelajaran nahwu yang tidak hanya memfokuskan pada hafalan kaidah, tetapi juga menguatkan pemahaman melalui praktik bermain yang terstruktur.

Permasalahan dalam kajian ini berangkat dari rendahnya pemahaman nahwu siswa, penggunaan metode klasikal yang kurang variatif, serta terbatasnya media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di Madrasah Babul Jannah Palembang. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar yang masih berada di bawah standar ketuntasan. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu

untuk menerapkan pembelajaran inovatif guna meningkatkan kemampuan i'rob siswa secara signifikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kondisi pembelajaran nahwu sebelum diterapkannya metode Quantum Learning dengan media Domino I'rob, menjelaskan proses penerapan metode tersebut dalam pembelajaran nahwu, serta menganalisis peningkatan kemampuan nahwu siswa setelah penggunaan metode Quantum Learning dengan media Domino I'rob di Madrasah Babul Jannah Palembang (muhammad, k, Yuniar, 2024).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Babul Jannah Palembang dengan menggunakan metode sequential explanatory (mixed methods), yaitu perpaduan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan secara berurutan. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa, masing-masing 10 siswa pada kelas eksperimen dan 10 siswa pada kelas kontrol. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dokumentasi kegiatan, serta tes kemampuan i'rob. Tahap kuantitatif digunakan untuk mengukur kemampuan nahwu siswa melalui pre-test dan post-test, sedangkan tahap kualitatif berfungsi memperjelas dan memperkaya temuan kuantitatif melalui observasi dan wawancara.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta pemberian pre-test dan post-test. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan nahwu setelah penerapan metode Quantum Learning dengan media Domino I'rob, sedangkan data kualitatif digunakan sebagai pendukung interpretasi hasil kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara itu, data kualitatif dianalisis dengan model Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kombinasi kedua pendekatan ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan metode Quantum Learning dengan media Domino I'rob dalam pembelajaran nahwu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Kualitatif

Berdasarkan observasi pada 21 Januari 2025, pembelajaran nahwu di Madrasah Babul Jannah Palembang dilaksanakan sekali dalam sepekan selama 45 menit dengan sumber belajar utama Kitab Matan Jurumiyah dan tambahan Kitab Mubadi' an-Nahwi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki motivasi belajar yang baik, namun sebagian siswa masih menganggap nahwu sebagai materi yang sulit. Guru menyampaikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional, yaitu membaca teks, menerjemah, kemudian memberikan penjelasan. Keterbatasan media juga menjadi

hambatan karena pembelajaran hanya mengandalkan kitab, papan tulis, dan spidol. Akibatnya, siswa cepat bosan dan sulit memahami konsep i'rab secara mendalam (MH Akbar, Y Primarani, M Mukmin, 2025).

Dalam aspek perencanaan, hasil wawancara menunjukkan bahwa madrasah belum menggunakan RPP dan silabus secara formal, sehingga proses pengajaran hanya mengikuti urutan materi pada kitab. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui latihan, PR, dan sesekali kuis. Pada tahap observasi awal, siswa meminta guru mengulang penjelasan berkali-kali, menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap nahwu masih rendah. Hal ini juga tercermin pada hasil pre-test awal dengan skor rata-rata 61,00 untuk kelas eksperimen dan 62,00 untuk kelas kontrol.



Gambar 1 . Siswa Bermain Domino I'rob

Setelah diterapkannya metode Quantum Learning dengan media Domino I'rob, terjadi perubahan signifikan pada dinamika pembelajaran. Seluruh fase TANDUR dapat diamati dengan jelas. Pada tahap Tumbuhkan, siswa tampak antusias menerima ice breaking dan motivasi yang diberikan guru. Pada tahap Alami, siswa aktif menceritakan pengalaman dan kesulitan belajar nahwu. Pada tahap Namai, trik kata kunci seperti DoA WaNita (*Dhomma, Alif, Waw, Nun*), KaYa HaFAI (*Kasroh, Ya, Hafdu Nun, Fathah, dan Alif*), dan KaYFa (*Kasroh, Ya, Fathah*) sangat membantu siswa dalam mengingat tanda-tanda i'rab dan mereka memberikan respons positif. Pada tahap Demonstrasikan, permainan Domino I'rob membuat siswa aktif, kompetitif, dan mampu menghubungkan konsep i'rab dengan contoh konkret. Tahap Ulangi menunjukkan bahwa siswa dapat menyebutkan kembali pemahaman mereka secara mandiri, sedangkan pada tahap Rayakan, siswa menutup pembelajaran dengan suasana positif dan penuh apresiasi (Nurani, 2022).

Observasi menunjukkan bahwa media Domino I'rob membuat siswa lebih fokus, cepat memahami pola i'rab, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa terlihat antusias selama permainan, menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, dan mampu menghabiskan kartu dengan benar. Wawancara lanjutan menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran nahwu

menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Secara umum, temuan kualitatif menunjukkan bahwa metode Quantum Learning dengan media Domino I'rob meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman konsep nahwu pada siswa.

B. Temuan Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai pre-test menunjukkan kemampuan awal siswa yang masih rendah dengan skor rata-rata 61,00 pada kelas eksperimen dan 62,00 pada kelas kontrol. Setelah penerapan metode Quantum Learning dengan media Domino I'rob, nilai post-test siswa kelas eksperimen meningkat menjadi 86,00, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode tradisional hanya mencapai rata-rata 70,00.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Eksperimen	.189	10	.200	.926	10	.410
Kemampuan	Post-Test Eksperimen	.200	10	.200	.932	10	.466
Nahwu	Pre-Test Kontrol	.160	10	.200	.942	10	.575
	Post-Test Kontrol	.241	10	.103	.855	10	.067

Hasil uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk) menunjukkan bahwa seluruh data memiliki signifikansi > 0,05 sehingga berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data Pre-Test

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.063	1	18	.805
	Based on Median	.083	1	18	.777
	Based on Median and with adjusted df	.083	1	17,819	.777
	Based on trimmed mean	.060	1	18	.809

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data Post-Test

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.453	1	18	.509
	Based on Median	.493	1	18	.492
	Based on Median and with adjusted df	.493	1	17,271	.492
	Based on trimmed mean	.484	1	18	.495

Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,805 untuk pre-test dan 0,509 untuk post-test, menandakan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

Tabel 4. Hasil Uji-t independen

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,358	,557	4,311	18	,000	16,000	3,712	8,202	23,798
	Equal variances not assumed			4,311	17,350	,000	16,000	3,712	8,181	23,819

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	10	86,00	9,068	2,867
	Kelas Kontrol	10	70,00	7,454	2,357

Uji-t independen menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, terdapat peningkatan kemampuan nahwu yang signifikan setelah diterapkannya metode Quantum Learning dengan media Domino I'rob.

C. Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode Quantum Learning dengan pendekatan TANDUR yang dipadukan dengan media Domino I'rob memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar nahwu siswa. Secara teoretis, Quantum Learning menekankan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berbasis pengalaman, sesuai konsep DePorter yang menyatakan bahwa belajar akan efektif ketika siswa terlibat secara emosional, fisik, dan kognitif. Hal ini sejalan dengan observasi bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan percaya diri selama pembelajaran berlangsung (Wasilah et al., 2023).

Media Domino I'rob berperan sebagai alat bantu konkret yang membuat konsep abstrak i'rab menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini mendukung teori (Arsyad, 2011) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa, memperjelas makna, dan memperkuat pemahaman konsep. Data observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa terbantu dalam memahami pola i'rab melalui permainan dan kata kunci yang diberikan.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dan berbasis permainan efektif meningkatkan kemampuan kognitif siswa, terutama dalam

memahami struktur kalimat Arab. Hal ini konsisten dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa siswa membangun pemahaman melalui aktivitas dan pengalaman belajar.

Secara keseluruhan, integrasi Quantum Learning dan media Domino I'rob terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan nahwu siswa, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berbasis pengalaman mampu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep i'rab yang selama ini dianggap rumit.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Quantum Learning berbasis langkah TANDUR yang dipadukan dengan media Domino I'rob mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran nahwu di Madrasah Babul Jannah Palembang. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami konsep i'rab yang sebelumnya dianggap sulit. Justifikasi ilmiah atas temuan ini menguatkan teori bahwa pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan mampu membangun pemahaman yang lebih kuat. Temuan penelitian ini dapat diterapkan lebih luas pada pengajaran bahasa Arab, khususnya materi yang bersifat struktural dan abstrak. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan bentuk media permainan yang lebih variatif, menguji efektivitasnya pada jenjang pendidikan lain, atau mengombinasikannya dengan model pembelajaran kooperatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode Quantum Learning dalam konteks pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bobbi DePorter, & Hernacki, M. (2010). *Quantum learning: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. PT Mizan Publika.
- Bukhori, E. M., & Sulton, A. (2022). Development of Arabic Scrabble Game to Improve Arabic Vocabulary for Students of Arabic Education Study Program IAIN Jember. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6197–6214. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2597>
- Ginnis, P. (2007). *he Teacher's Toolkit: Raise Classroom Achievement with Strategies for Every Learner*. Crown House Publishing.
- Hidayah, N., Mukmin, M., & Rahma, M. (2021). Kecerdasan Dan Kepribadian

- Siswa di SMP IT Fathona Palembang Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berbicara. *Taqdir*, 7(1), 115–130. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v7i1.8455>
- Irmansyah, I., & Pratiwi, L. (2021). Model Pembelajaran Seven Power Key Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Smp It Fathonah Palembang. *Al-Mashadir*, 1(1), 30–46. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v1i1.85>
- MH Akbar, Y Primarani, M Mukmin, A. Q. (2025). Pengembangan Media My Happy Route Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran Mufrodat di MTS Al-Ittifaqiah. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8, 202–210.
- muhammad, k, Yuniar, purnama N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Maharah Kalam Berbasis Quantum Learning menggunakan Media Flip Book di Mi Al Ishlah Palembang. *The 1st Arabic Teaching and Learning International Conference 2024*, 27–46.
- Muhammad, K. I. I. (2024). Utilizing Interactive Media to Enhance Arabic Literacy in Secondary School Students. *IJ-ATL (International Journal of Arabic Teaching and Learning)*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/ijat.v8i2.10364>
- Mukmin, M., Hidayah, N., Yusuf, M., & Siska, S. (2025). The Contribution of Self-Directed Learning to Arabic Language Materials to the Improvement of Students. *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 8(1), 148-165.
- Nurani, Q. (2022). Characteristics of Learning Arabic Using the Totally Physical Response Method at Palembang Elementary School. *Taqdir*, 8(2), 173–185. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v8i2.16852>
- Primarani, Y., Akbar, M. H., Mukmin, M., & Sabana, R. (2025). “EFEKTIVITAS METODE QUANTUM LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VII DI MTS NAJAHYIAH PALEMBANG. 07(2), 361–72.
- Purnama, N., Muhammad, K., & Yani, A. (2025). Effectiveness of Quantum Learning-Based Speech Skills Learning Using Flipbook Media. *Journal of Arabic Language Teaching*, 5(1), 33–44.
- U Khasanah, K Imron, K Muhammad, M Rusdi, KA Az-Zahra, M. A. (2025). Enhancing Nahwu Learning Effectiveness Through Pantun-Based Pedagogical Media. *Journal of Arabic Language Teaching*, 5(1).
- Wasilah, W., Jumhur, J., & Cahyani, R. D. (2023). Development of Quantum Teaching-Based Shorof Materials at Madrasah Aliyah. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 2375–2385. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3616>