

Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Edukatif untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Wa Muna¹, Hasfikin², Muhammad Audi Aqshal Afandi³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Institut Agama Islam Negeri Kendari, Indonesia

Email : wamunapba72@gmail.com¹, hasfikin.s@iainkendari.ac.id², aqshalaudi007@gmail.com³

Abstrak

Rancangan pengabdian ini menjelaskan bahwa pelatihan serta pendampingan dalam pembuatan media edukatif perlu dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dan pembelajaran kosakata menjadi lebih variatif dan para guru mampu mengajarkannya sambil melakukan praktek bersama dengan siswa. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode *Community Based Research* (CBR), yakni sebuah model penelitian yang melibatkan peneliti dan seluruh stakeholder lainnya (dari kalangan masyarakat) secara seimbang dalam seluruh rangkaian proses. kegiatan ini dilakukan dengan melatih guru dalam pembuatan media edukatif yakni, dadu kosakata, *wordwall*, hijaiyah kosakata dan *Flashcard*. Kegiatan ini dikatakan berhasil karena para peserta mampu membuat dan menjelaskan kembali media yang telah dibuat Para peserta merasa kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat bagi mereka karena sebagai pendidik mereka perlu mengembangkan kemampuan mereka dalam melakukan inovasi pada media pembelajaran terutama kosakata bahasa Arab agar kosakata tersebut lebih mudah diketahui dan dihafalkan selanjutnya mampu digunakan dalam kegiatan sehari-hari.

Kata Kunci: *Kosakata, Media Edukatif, Pelatihan, Pendampingan.*

Assistance in Making Educational Learning Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery

Abstract

The design of this service explains that training and assistance in making educational media needs to be done to improve mastery of Arabic vocabulary and vocabulary learning becomes more varied and teachers can teach it while practicing together with students. This community service activity uses the Community Based Research (CBR) method, which is a research model that involves researchers and all other stakeholders (from the community) equally in the entire process. This activity is carried out by training teachers in making educational media, namely, vocabulary dice, wordwall, hijaiyah vocabulary and Flashcards. This activity is said to be successful because the participants were able to make and explain the media that had been made. The participants felt that this service activity was very useful for them because as educators they need to develop their abilities in innovating learning media, especially Arabic vocabulary so that the vocabulary is easier to know and memorize and then be able to be used in daily activities.

Keywords: *Vocabulary, Educational Media, Training, Mentoring.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab merupakan upaya untuk memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakat bahasa Arab, namun, proses pembelajaran bahasa Arab seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Oleh karena itu, sebuah pendekatan yang inovatif yakni penggunaan media pembelajaran edukatif sangat diperlukan agar pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Menurut (Aisyah et al., 2023) media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta bisa menjadi alternatif dalam mengusi kebosanan peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Apalagi, di era yang sudah modern ini banyak dijumpai teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dijadikan sebagai media. (Furoidah et al., 2023) sehingga guru perlu meningkatkan kualitas diri dengan selalu mengikuti perkembangan zaman agar mampu beradaptasi dengan kemajuan serta perubahan zaman saat ini.

Pondok pesantren Al Amanah Bau Bau, merupakan salah satu pondok pesantren yang mewajibkan santri dan santriwati untuk menggunakan bahasa Arab dan Inggris dalam berkomunikasi. Hal ini menjadikan guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan santri dan santriwati dalam menguasai kosakata bahasa Arab. Pondok Pesantren ini telah menerapkan metode *wordwall* yakni menempelkan kosakata di berbagai tempat sehingga mudah dihafalkan oleh para santri, namun hal ini tidak berjalan mulus karena para santri merasa jenuh dengan metode yang digunakan sehingga penulis ingin melakukan suatu kegiatan pengabdian masyarakat yang dapat diadopsi oleh pondok pesantren dan diterapkan dalam peningkatan kosakata. Adapun metode yang akan diterapkan yakni penggunaan media edukasi yang lebih variatif sehingga penguasaan kosakata lebih meningkat dan belajar bahasa Arab lebih menyenangkan.

Media pembelajaran konvensional masih menjadi pilihan utama karena Pondok Pesantren ini tidak membolehkan untuk membawa barang elektronik di dalam Pondok. Sehingga penulis berinisiatif untuk memberikan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran edukatif yang dapat digunakan ketika pemberian kosakata bahasa Arab kepada para santri dan santriwati.

Rancangan pengabdian ini menjelaskan bahwa pelatihan serta pendampingan dalam pembuatan media edukatif perlu dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dan pembelajaran kosakata menjadi lebih variatif dan para guru mampu mengajarkannya sambil melakukan praktek bersama dengan siswa. Maka perlu adanya pelaksanaan pengabdian ini agar memberi ruang bagi guru dan siswa agar saling berkreasi dalam setiap pembelajaran bahasa Arab khususnya pada penguasaan kosakata yang menjadi awal pondasi siswa untuk dapat menguasai bahasa Arab karena jika kosakata tidak dikuasai maka siswa akan kesulitan dalam pembuatan kalimat berbahasa Arab.

Dari penjelasan di atas maka, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk: (1) untuk mengetahui proses pelatihan dan pendampingan pembuatan media edukatif untuk penguasaan kosakata bahasa Arab, (2) membantu para guru dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada pemberian kosakata, selain itu media pembelajaran yang telah dibuat dapat langsung digunakan dalam pembelajaran di kelas.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode *Community Based Research (CBR)* yakni sebuah model penelitian yang melibatkan peneliti dan seluruh stakeholder lainnya (dari kalangan masyarakat) secara seimbang dalam seluruh rangkaian proses. Perguruan tinggi yang hadir dalam melaksanakan pengabdian ini tidak hadir sebagai subjek pengontrol, melainkan hadir sebagai mitra masyarakat untuk menjadi fasilitator penelitian yang sesungguhnya dilaksanakan bersama dengan masyarakat.

Dalam penerapannya narasumber akan menjelaskan media pembelajaran edukatif yang akan digunakan dalam pengabdian dan peserta didik dapat melakukan praktek dari media yang telah dibuat tersebut. Adapun metode pelaksanaan pada pelatihan dan pendampingan ini narasumber menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan praktik untuk evaluasi kegiatan.

1. Ceramah dan Tanya Jawab

Metode ini bertujuan untuk menyampaikan materi berupa teori tentang pengertian dan macam-macam pembagian media pembelajaran serta media edukatif sehingga sebelum melakukan praktik, guru-guru sudah memahami konsep media edukatif yang dimaksud.

2. Praktik

Setelah memahami teori, maka guru-guru sebagai peserta pelatihan dan pendampingan akan dibimbing dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran edukatif dalam mengajarkan kosakata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa dalam pembuatan media edukatif para guru mampu memvariasikan bentuk-bentuk media sesuai dengan apa yang telah dijelaskan oleh narasumber, di samping itu narasumber juga membawa beberapa contoh media yang dapat ditiru dan dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran kosakata yang dibutuhkan di dalam kelas.



Gambar 1. Contoh Media Edukatif yang Telah dibuat

Dalam kegiatan ini diikuti oleh guru-guru pengajar pada Pondok Pesantren Al Amanah dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1 Data Peserta Pengabdian Masyarakat

No	Keterangan	Jumlah
1	Guru Putra	20
2	Guru putri	30
	Jumlah	50

Jenis Media Edukatif

Pada kegiatan ini, narasumber menjelaskan media edukatif yang dapat dibuat dari bahan daur ulang sehingga tidak membutuhkan biaya yang banyak namun bisa memanfaatkan barang-barang yang telah ada dengan catatan, dilakukan modifikasi sesuai kebutuhan.

1. Dadu Kosakata

Media pembelajaran secara umum terbagi menjadi dua kategori pokok, yakni media berupa benda asli dan media benda bukan asli. Menurut sulaeman dalam (Alti, et al., 2022) , menyatakan bahwa media benda asli adalah segala media tiga dimensi yang merupakan benda sebenarnya, baik benda hidup maupun benda tak hidup. Benda asli adalah benda dalam keadaan sebenarnya dan seutuhnya. Media bukan asli merupakan media yang dapat dikatakan gabungan dari berbagai macam media yang polanya sejenis, namun dikelompokkan dalam satu kelompok bedar secara kolektif dan seragam.

Adapun media permainan dadu merupakan media asli atau benda sesungguhnya yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dalam KBBI menyatakan bahwa dadu adalah sebuah kubus yang di setiap sisinya memiliki tanda atau gambar dari satu hingga enam yang ditulis satu sisi berarti memiliki satu danda dan sisi lainnya memiliki dua tanda. Dalam penelitian (Meuthia & Suyadi, 2021) menyatakan bahwa permainan dadu mampu mendorong anak ikut aktif sehingga mampu meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Sehingga penulis menerapkan media ini pada kegiatan pengabdian yang melatih guru untuk membuat permainan dadu dengan menuliskan kosakata bahasa Arab.

Pada tahapan permainan ini, terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan sebelum menerapkan permainan dadu ini, yaitu:

- Guru mempersiapkan alat dan bahan berupa: kardus, lem, gunting, kertas karton dan print tulisan dan gambar kosakata yang diinginkan sesuai tema pembelajaran;
- Guru mulai membuat dadu kosakata sehingga membentuk sebuah dadu dan mudah digunakan oleh siswa;
- Setelah dadu jadi, guru mulai membagi kelompok sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelas;
- Guru mulai membuang dadu dan jika dadu berhenti pada suatu kosakata maka kelompok yang dituju harus menyebutkan arti serta membuat kalimat dari kosakata tersebut;
- Hal ini dilakukan secara berulang hingga kosakata habis dan diganti dengan tema kosakata berikutnya.

2. Wordwall

Wordwall merupakan media interaktif yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran menghafal kosakata, yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam belajar melalui kata-kata yang ada dalam kertas dan ditempel pada dinding (Turohmah, Mayori, & Sari, 2020). Hasil penelitian (Aziz & Gantara, 2021) mengungkapkan bahwa media *Wordwall* membantu peserta didik mengingat kosakata. Sehingga penulis menggunakan media yang sama untuk diajarkan kepada para guru untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahmatullah, et al., 2022) bahwa game edukasi *wordwall* sangat efektif untuk digunakan guna meningkatkan keaktifan dan juga hasil belajar siswa.



Gambar 2. Pembagian Bahan Pembuatan Media

Dari kedua penelitian di atas, peneliti ikut menggunakan media ini dalam praktek pembuatan media pembelajaran, pada praktiknya guru melakukan beberapa hal berikut:

- Narasumber bersama guru menyiapkan alat dan bahan yakni, kardus, lem, gunting, kertas karton, tulisan dan kosakata yang diperlukan serta spidol;
- Selanjutnya guru merancang bentuk dari gantungan kosakata yang diinginkan dalam hal ini, guru membuat bentuk gantungan dengan 1 tema di bagian atas dan 5 kosakata di bawah;
- Setelah gantungan kosakata tersebut jadi, guru menampilkan di depan narasumber dan peserta lalu mempraktekan penyebutan dan menyuruh menghafal dari kosakata yang telah ditulis.

3. Hijaiyyah Kosakata

Media pembelajaran berbasis huruf hijaiyyah bukanlah hal baru dalam pengajaran kosakata bahasa Arab, dengan adanya media ini para siswa diharapkan mampu menghafalkan kosakata dengan mudah. Dalam penelitian (Fauziddin & Fikriya, 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran huruf hijaiyyah menggunakan kartu yang berisikan huruf hijaiyyah yang tebla dan dibalik kartu tersebut terdapat kosakata yang sesuai dengan huruf hijaiyyah misalnya huruf alif dan dibelakangnya tertulis kosakata *abi* yang berarti ayah.

Pada kegiatan pengabdian ini, narasumber menggunakan metode yang sama namun memodifikasi bentuk dari bentuk huruf hijaiyyah yang dibuat yakni dengan

menggunakan bentuk bunga dan tidak menuliskan kosakata di belakangnya sehingga siswa dapat menyebutkan kosakata apasaja yang didahului huruf hijaiyyah tersebut, adapun tahapan pembuatan media adalah sebagai berikut:

- a. Narasumber mengarahkan guru untuk membuat media pembelajaran dengan huruf hijaiyyah yang telah dimodifikasi berdasarkan contoh yang dibawa oleh narasumber;
- b. Guru bersama kelompoknya memilih bentuk yakni bunga dengan bahan-bahan sebagai berikut: kardus, lem, kertas karton, gunting dan spidol;
- c. Guru diberikan waktu untuk membuat media tersebut mulai dari huruf *alif* hingga *Ya'*;
- d. Guru melakukan praktik di hadapan peserta lainnya dengan menunjuk beberapa orang untuk menyebutkan kosakata apa yang mereka ketahui sesuai dengan huruf hijaiyyah yang mereka pilih; dan
- e. Hal ini dilakukan secara berulang hingga huruf hijaiyyah dapat diselesaikan hingga akhir.

4. Flashcard

Flashcard merupakan media pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang dibubuhi dengan gambar sesuai tujuan pembelajaran (Rosada & Novebri, 2022) Menurut (Arsyad, 2016) menjelaskan bahwa *flashcard* merupakan kartu yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan siswa tentang materi pelajaran. Biasanya *flashcard* berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *flashcard* merupakan sebuah media berbentuk kartu yang digunakan guru untuk mengajarkan kosakata sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Hasil penelitian (Agustin, Mutaqqien, & Nasution, 2023) menemukan bahwa media *flashcard* dapat membantu proses belajar anak dalam memahami materi Bahasa Arab yang telah diberikan. Padahal sebelumnya mereka belum pernah mendapatkan pembelajaran bahasa Arab.

Dalam kegiatan pengabdian ini, narasumber meminta guru untuk membuat media dalam bentuk lain yakni *flashcard*. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak bosan dengan satu bentuk media saja sehingga guru bisa melakukan variasi berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Adapun bahan-bahan yang dibutuhkan yakni, kardus, lem, gunting, kertas karton, gambar kosakata dan spidol. Setelah seluruh bahan lengkap maka guru mulai membuat media dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Narasumber menentukan tema yang akan dilakukan oleh guru;
- b. Guru menyiapkan gambar sesuai dengan tema yang telah ditentukan;
- c. Guru mulai membuat *flashcard* sesuai dengan jumlah kosakata yang diinginkan;
- d. Setelah media selesai dibuat maka guru menunjuk beberapa perwakilan dari peserta untuk menyebutkan arti dari gambar kosakata secara berulang hingga kosakata selesai disebutkan.



Gambar 3. Proses Pembuatan Media

Dari seluruh penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan media edukatif pada kegiatan pengabdian ini selalu menggunakan bahan-bahan sederhana dan didominasi dengan kardus bekas sehingga memudahkan guru dan siswa untuk selalu memodifikasi media sesuai kebutuhan kosakata pada tema yang telah ditentukan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini dapat dikategorikan berhasil dari segi partisipasi peserta mengingat 30 orang calon peserta yang diundang dan hadir sebanyak 50 orang. Para peserta merasa kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat bagi mereka karena sebagai pendidik mereka perlu mengembangkan kemampuan mereka dalam melakukan inovasi pada media pembelajaran terutama kosakata bahasa Arab agar kosakata tersebut lebih mudah diketahui dan dihafalkan selanjutnya mampu digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini juga memberikan pengalaman belajar terkait teori yang disampaikan oleh narasumber. Respon peserta atas kegiatan pengabdian yang dilaksanakan menyatakan bahwa, kualitas materi sangat baik hal ini ditandai dengan keaktifan peserta dalam berdiskusi serta media yang dibuat telah sesuai dengan apa yang disampaikan di awal. Para peserta dapat mengolah kembali media yang telah dibuat secara berkelompok menjadi media berbasis individu tergantung pada tema yang diajarkan pada masing-masing kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, V., Mutaqqien, A., & Nasution, M. (2023). Penerapan Media Flashcard dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab di Yayasan Ibnu Sina. *Educivilia Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 162.
- Aisyah, N., Panjaitan, S., & Rasyid, H. Al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal Of Education Research*, Vol.4(No.2), 484.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., E. Silalahi, D., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., . . . Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Aziz, A., & Gantara, P. (2021). Penggunaan Media Wordwall Dwi bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Pring Raya. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 627.

- Fauziddin, M., & Fikriya, M. (2020). Mengenal Kosakata Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyyah yang Dilengkapi Kosakata. *Journal for Education Research*, 49.
- Furoidah, A., Tofaynudin, J. I., & Zahro, A. (2023). PANDALUNGAN Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA POP UP BOOK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA GURU TPQ AL-IKHLAS BAGOREJO GUMUKMAS. 01, 118–124.
- Meuthia, N., & Suyadi. (2021). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUDIA*, 362.
- Rahmatullah, Ramadhani, A. R., Ahmad, M. I., Inanna, Nurjannah, & Al, E. (2022). Media Pembelajaran Kontekstual Learning Berbasis Game Edukasi Pengaruhnya Terhadap Hasil belajar. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 59.
- Rosada, B., & Novebri. (2022). Pelatihan berbicara Bahasa Arab Bagi Anak usia Dini di TK Az Zalfa Melalui Media Flashcard. *Journal of Community Dedication and Development*, 74.
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 17.